

sonderheft
1/94

Frankreich FF 34,- Griechenland Dr 1.400,- Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,80- Spanien ptas 740,- Italien Lit 9.500

ENDO, SEGA & MEHR

COMPUTEC
VERLAG

DM 9,80

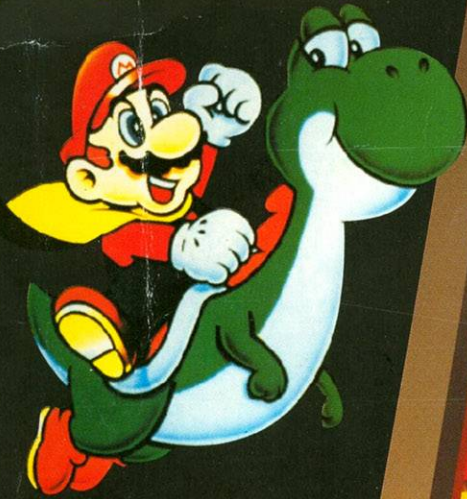
MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



Die Hits

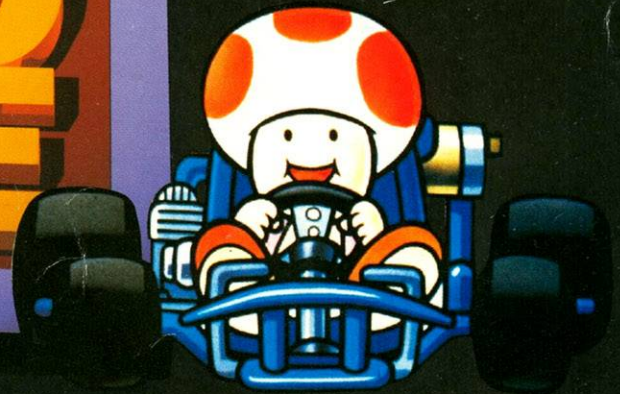
Die ultimativen
Players Guides



Für Euch gelöst:
Super Metroid



Landstalker:
Der letzte
Dungeon



Die besten Videospiele plus Tricks

das

MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse
statt Masse
-Limited Edition!
Und im Innern
dieses durchgestylten
High-End Portables
finden Sie

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem
Musik CD-Player

Im Package enthalten:

Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,

Road Avenger CD,

SoulStar/Battlecorps Demo CD,

6 Button Pad II,

Scartkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

War uns klar!

198mm (Originalgröße)

128mm



SEGA

Welcome To The Next Level

Editorial

Vom Konzept bis zum fertigen Layout war ein langer Weg, aber etliche Nachtschichten später war es endlich soweit: Nicht ganz ohne Stolz können wir Euch das erste Mega Fun-Sonderheft präsentieren, das gleichzeitig auch völlig neue Wege geht. Zum einen berücksichtigen wir nur die Module, die mit einer Fun-Wertung von mindestens 90% abgeräumt haben, zum anderen haben wir äußersten Wert darauf gelegt, nicht wie andere einfach alles noch einmal aufzuwärmen; im unserem Sonderheft-Debut findet Ihr bspw. einen Players Guide zu dem letzten Level in Segas Landstalker, den sogar das beigelegte Hintbook verschweigt, als erste Zeitschrift in Deutschland eine Komplettlösung zu Super Metroid, ultimative Tips & Tricks zu Electronic Arts brandneuem SNES-Modul FIFA Soccer, aber auch Lösungshilfen und Cheats zu Klassikern wie Zelda III oder Super Mario Kart, die Ihr sonst lange suchen könnt; unser Motto ist schlicht und einfach: Mit Mega Fun in die 90er.

Natürlich bleibt dieses Sonderheft nicht das einzige, neue Projekte sind bereits in Arbeit. Mehr wollen wir aber nicht verraten, denn sonst kommt uns ja vielleicht noch jemand anders zuvor. Laßt Euch einfach überraschen.

Bis zum nächsten mal

Euer Mega Fun Team

Die 90er

Super Nintendo

FIFA International Soccer	10
Mortal Kombat	78
NHL '94	24
Starwing	66
Street Fighter 2' Turbo	36
Super Mario All Stars	54
Super Mario Kart	32
Super Mario World	70
Super Metroid	4
Zelda III A Link To The Past	44

Mega Drive

FIFA International Soccer	10
Landstalker	14
NHL '94	24
Street Fighter 2' Special	36

Neo Geo

Viewpoint	28
------------------------	-----------



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages:

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Anschrift der Redaktion:

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97 070 Würzburg
Telefon 09 31 / 1 55 18
Telefax 09 31 / 1 55 19

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur:

Uwe Kraft
Christian Müller

Textkorrektur:

Martin Weidner

Redaktion:

Alexander Brück
Stephan Girlich
Julian Ossent
Martin Weidner

Hotline - Mega Fun:

Mittwoch 18 - 20 Uhr, Tel. 09 31 / 15 51 8

Freie Mitarbeiter:

Markus Appel
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Philipp Noack
Timur Özelsel
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Special Guest:

Andreas Binzenhöfer

Layout:

Alexander Brück
Stephan Girlich
Uwe Kraft

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 / 9 68 32 19
Telefon Mobil 01 71 / 6 21 31 46

Anzeigendisposition:

Tanja Kaiser
Telefon 09 11 / 9 68 32 32
Telefax 09 11 / 6 42 78 60

Anzeigenbüro:

Vector Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 / 3 05 11 11
Telefax 02 03 / 3 05 11 34

Druck:

Cooper Clegg Ltd., Tewkesbury, England

Abonnement:

Mega Fun kostet im Jahres-Abonnement DM 52,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Binärdesign, Dataflash, Electronic Arts, Laguna, M & B, Nintendo, Sega, Splendid Video.

SUPER METROID

Wenn Ihr denkt, Ihr hättet schon alles gesehen, dann schaut Euch lieber noch mal dieses Spiel an, denn Super Metroid bietet Neuerungen en masse...

SNES/Jump'n Shoot/1 Spieler

Die Metroid-Saga begann in Deutschland im Juli 1990 mit dem ursprünglichen Spiel "Metroid" für das NES. Im April 1992 folgte dann eine Game Boy-Version und nun wird im Sommer die dritte Folge für das Super NES erscheinen, grafisch und soundmäßig natürlich modernisiert. Programmiert wurde das Spiel, das von Nintendo offiziell als Metroid 3 - Super Metroid geführt wird, von Yoshio Sakamoto, die Musik komponierten Minako Hamano und Kenji Yamamoto. Ein paar Worte zur Hintergrundstory: Im ersten Teil wurde der Planet AR388 von Metroids, einer Rasse von Aliens, die anderen Lebewesen die Energie aussaugen, überfallen. Samus Aran, der von Euch gesteuerten Heldin, gelang es, die Absichten des Weltraumpiraten Mother Brain, die Galaxis mit Hilfe der

neuentdeckten Wesen zu unterjochen, zu durchkreuzen, indem sie ihn auf seinem Heimatplaneten Zebes scheinbar zur Strecke brachte. Im zweiten Teil der Saga habt Ihr auf dem Heimatplaneten der Metroids gegen diese bedrohlichen Kreaturen gekämpft und alle verbliebenen Metroids mit Ausnahme einer Larve getötet, die sich Euch nach ihrem Schlüpfen anschließt wie einer Mutter. Ihr überlaßt dieses einzigartige Wesen der Galaktischen Forschungsstation Seres, so daß die Wissenschaftler seine energieerzeugenden Eigenschaften studieren können, wobei festgestellt wird, daß diese für die Menschheit von großem Wert sein könnten. Danach macht Ihr Euch auf den Weg zu neuen Aufträgen. Jedoch kommt Ihr nicht einmal hinter den nächsten Asteroiden-Gürtel, bevor Euch ein Notruf



erreicht - die Forschungsstation steht unter Beschuß. Leider kommt Eure Hilfe zu spät und ein Monster entführt die Larve. Ihr folgt der Spur zum Planeten Zebes, der Schauplatz dieses dritten Teils der Metroid-Saga ist. In sechs Gebieten macht Ihr Euch auf die Suche nach der Larve und begegnet dabei nicht nur hartnäckigen Gegnern, sondern findet auch zahlreiche Extras, die Euch die Mission erleichtern. Außergewöhnlich ist bei diesem Spiel, daß jede Landschaft des öfteren wieder besucht werden muß, um überhaupt hinter alle Geheimnisse der einzelnen Levels und Räume zu kommen. Als besonderes Extra erhaltet Ihr nach einiger Spielzeit einen Röntgenblick, mit dem Ihr jede Wand nach möglichen Geheimgängen oder weiteren Gegenständen durchleuchten könnt. Für Eure Suche solltet Ihr Euch Eure Zeit jetzt schon lieber tage- statt stundenweise einteilen...

Timur: Es gibt wohl im Leben eines Spieletesters nicht mehr viele neue Spiele, die ihm die Gefühle zurückbringen können, die er bei seinen ersten durchspielten Nächten empfand - Super Metroid allerdings gehört zu dieser Gruppe. Eine derartige Komplexität, verbunden mit atemberaubenden Neuerungen und auch klassischen Elementen des Jump 'n Shoot hätte ich nicht für realistisch gehalten. So unterscheidet sich Super Metroid insofern schon einmal, daß es nicht so actionlastig ist wie z.B. Super Turrican, und mehr Zeit zum Überlegen und Kombinieren läßt. Dadurch baut sich beim Spieler ein regelrechter Bezug zum Handlungsgeschehen auf und die Motivation läßt in keiner Phase nach. Die Geschichte von Samus Aran auf ihrer Suche nach der Metroid-Larve wird hervorragend von der Monster-Hatz und der Jagd nach Extras, sowie der faszinierenden Hintergrundmusik umrandet. Schöne Grafiken, spannende Kämpfe und viele, viele Geheimgänge und Extras schaffen eine Atmosphäre, die jede Art von Videospieler in ihren Bann zieht. Eines wird aufgefalle sein: Wir haben die Bewertung im Nachhinein aufgestuft. Dieses hat nicht so sehr was mit der Inkonsistenz der Redaktion oder der Unfähigkeit der ersten Tester zu tun, nein, vielmehr handelte es sich um ein Problem mit der japanischen Anleitung, der wir leider keine Informationen zu Specials oder Secrets entnehmen konnten. So offenbarten sich uns diverse Geheimnisse erst nach und nach und selbst nach dem Durchspielen bin ich mir sicher: Auch wir haben noch nicht alles entdeckt! Darum ein sehr ernstgemeinter Ratschlag: Laßt Euch dieses Spiel nicht entgehen!

Meinung

Grafik 75

Sound 79

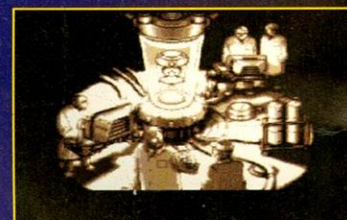
Fun 92

HERSTELLER: NINTENDO
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: ENTFÄLLT

INTRO



THE SCIENTISTS' FINDINGS WERE STUNNING! THEY DISCOVERED THAT THE FRONTS OF THE METROID MIGHT BE HARVESTED FOR THE GOOD OF CIVILIZATION!



Waffensysteme



Charge-Schuß



Wave-Schuß



Ice-Schuß



Spazer-Schuß



Plasma-Schuß



Die Bomben

Alle Türen, und wie sie zu öffnen sind



Diese Standardtüren können mit einem Schuß geöffnet werden.



Mehrere gut platzierte Missiles oder eine Super-Bomb wirken hier Wunder.



Eine Super-Missile hilft hier weiter



Mit einer Super-Bombe ist das kein Hindernis.



Fünf Missiles, und auch die roten Türen geben nach.

Weitere Extras



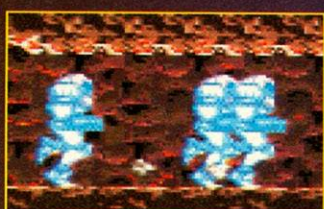
Mit dem Morphing Ball könnt Ihr Euch zusammenrollen, und so die schmalsten Gänge erreichen



Der Spring Ball ist eine Erweiterung zum Morphing Ball, mit der Ihr auch als Kugel springen könnt.



Durch den Speed Booster erreicht Samus ungeahnte Geschwindigkeiten, und kann sogar durch brüchige Wände rennen.



Mit dem Grappling Hook kann Samus sich an manchen Stellen an der Decke festhaken, um sich über ansonsten unpassierbare Abgründe zu schwingen.



Der Space Jump ermöglicht es Euch bei richtiger Anwendung, beliebig hoch zu springen; das erfordert jedoch viel Übung.



Die Screw Attack ist dem Space Jump sehr ähnlich, wird aber eher als Waffe verwendet, da Ihr im Sprung unverwundbar seid, und die Gegner durch eine Berührung vernichten könnt.



Die restlichen Extras



Mit High Jump Boots springt's sich besser



Energy Packs bringen hundert Lebenspunkte mehr.



Pro Reserve Energy Pack erhält Ihr mit je hundert neuen Energy-Points eine zweite Chance, falls Ihr sterben solltet.



So sieht die Statue mit dem X-Ray-Extra aus. Mehr zu diesem hochwichtigen Bonus auf der nächsten Seite.



Normal Suit



Varia Suit



Gravity Suit

Durch jeden neuen Anzug werdet Ihr gegen Treffer unempfindlicher, mit dem Gravity Suit könnt Ihr sogar durch Lava schwimmen.



In diesen Räumen könnt Ihr Eure Vorräte an Energy oder Missiles auffüllen, die Karte des Levels vervollständigen, im Aufzug zu anderen Gebieten reisen oder Abspeichern.

Die sechs Welten

Tourian

CRATERIA

Crateria

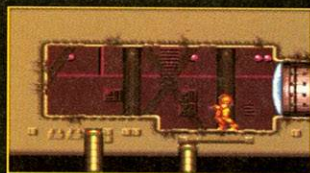
Brinstar

Wrecked Ship

Norfair

Maridia

Tips und Tricks



Der X-Ray-Blick ist mit das wichtigste Extra des ganzen Spiels. Mit ihm könnt Ihr einen Röntgenstrahl aussenden, der Euch Geheimgänge oder versteckte Gegenstände offenlegt. Benutzt ihn also möglichst oft, denn nur mit vielen Waffen habt Ihr eine Chance gegen Mother Brain.



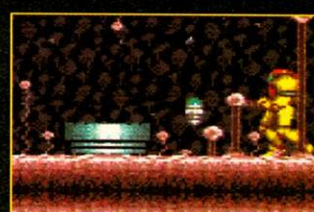
Eine der vielen Statuen mit Extras bringt Euch an den Ort, an dem Ihr den Gravity Suit finden könnt. Dazu braucht Ihr Euch einfach in ihre geöffnete Hand zu stellen und Euch zum Morphing Ball zusammenzurollen, schon setzt sie sich in Bewegung.



Nicht alle Wesen auf Zebes sind bössartig und Euch feindlich gesinnt. Diese Jungs zeigen Euch bestimmte Bewegungsabläufe, die Euch in Eurer Aufgabe unterstützen, z.B. wie Ihr ohne Extras eine steile Wand hochklettern könnt. Dadurch erreicht Ihr weitere Gänge, die Ihr nach Gegenständen absuchen solltet.

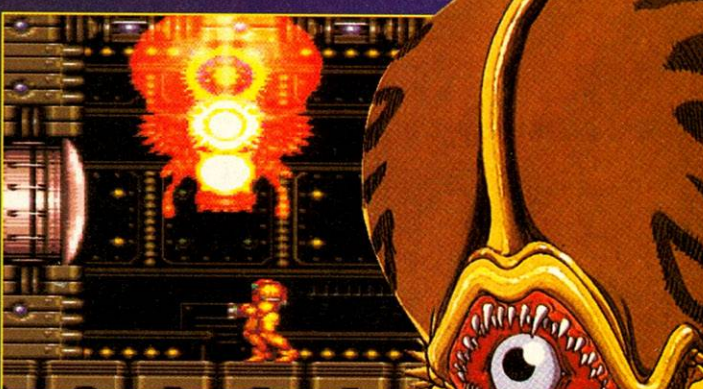


Diese Röhre ist der einzige Zugang zu Teilen von Maridia. Legt eine Superbombe, laßt die Fetzen fliegen, willkommen in Maridia.

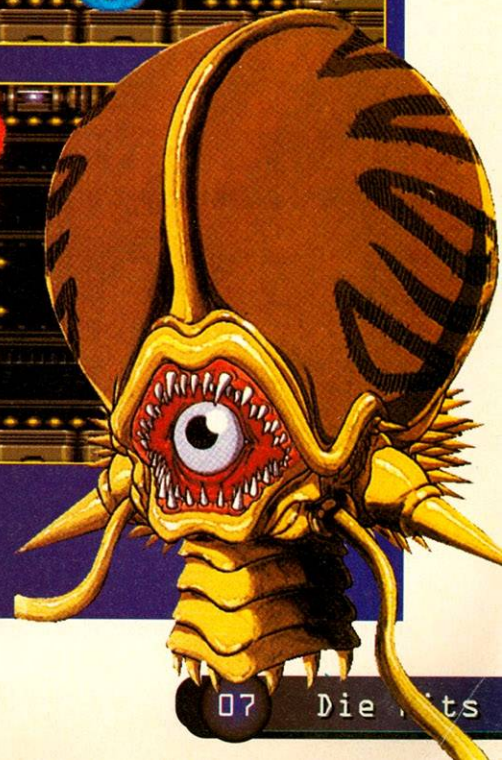


In allen Unterwelten von Zebes gibt es solche oder ähnliche Röhren. Solltet Ihr stark geschwächt sein oder habt Ihr nur noch wenig Munition, wartet einfach vor diesen Röhren. Sobald ein Gegner herauskommt, schießt Ihr ihn ab, und erhaltet entweder Energy oder Waffen. Wiederholt diesen Vorgang so lange, bis Ihr wieder voll aufgeladen seid.

Wrecked Ship - Endgegner



Diese bizarre Kreatur ist der einzige große Gegner im Level Wrecked Ship. Sie benutzt Tränen als Waffe, die sie auf Euch herabfallen läßt. Als weitere Schwierigkeit wird sie nach ihrem Angriff unsichtbar, und ist nur direkt vor ihrer nächsten Attacke wieder zu sehen. Die beste Taktik ist, die Tränen abzuschießen, die dadurch erscheinenden Gegenstände einzusammeln, und das Auge des Kopfes sobald es sich öffnet mit Super-Missiles oder Missiles unter Beschuß zu nehmen. So dürft Ihr diesen Endgegner relativ unbeschadet überstehen.



Brinstar / Zwischen- und Endgegner



Dieses eigenartige Gewächs ist der Zwischengegner des Levels Brinstar. Obwohl er groß und schnell ist, gibt es eine Methode, ihn sogar ohne jeglichen Energieverlust zu besiegen. Ihr springt auf die äußerst rechte oder linke Stufe, und rollt Euch zum Ball zusammen. Sobald die Pflanze anhält und sich öffnet, springt Ihr auf und schießt eine Missile. Nach zehn Treffern sollte es das dann gewesen sein.



Kraid, der Endgegner dieses Levels, ist ein harter Brocken. Eine perfekte Taktik gibt es hier eigentlich nicht, das Wichtigste ist Schnelligkeit. Den ausgespuckten Kugeln auszuweichen ist nicht allzu schwer, doch Kraid schießt aus seinem Bauch Stacheln ab, die bei einem Treffer empfindlichen Schaden anrichten. Euer Ziel muß es sein, Raketen in das geöffnete Maul des Schurken zu schießen, und ihm so den Garaus zu machen. Aber Vorsicht, er verträgt viel.

Norfair / Zwischen- und Endgegner



Der Zwischengegner in Norfair sieht gefährlicher aus als er im Endeffekt ist. Versucht nicht, ihn auf normalem Weg zu töten, seine Haut ist hart wie ein Panzer. Schießt ihm Super-Missiles oder Missiles zwischen die Kiefer, dann weicht er vor Euch zurück. Wenn Ihr nicht nachlaßt, könnt Ihr ihn auf eine brüchige Brücke zurückdrängen, die unter seinem Gewicht zusammenbricht. Der Säure unter ihm ist auch sein Fleisch nicht gewachsen, und er stirbt. Nach seinem Tod passiert noch etwas, dazu aber nur so viel: Nicht erschrecken!



Ridley ist außer Mother Brain selbst der härteste Gegner. Er hat die Metroid-Larve gestohlen, also schenkt ihm kein Mitgefühl. Ridley spuckt Feuer und schlägt mit seinem stacheligen Schwanz wie wild um sich, seid also sehr, sehr aufmerksam. Treffen könnt Ihr ihn an seinem kompletten Körper, aber das ist nicht leicht, da er fliegen kann und sich ständig bewegt. Die beste Methode, Ridley zu besiegen, scheint der Luftkampf zu sein. Springt an den Seitenwänden hoch, und feuert wenn er ins Bild kommt. Verzweifelt aber nicht, wir haben ihn auch nicht beim ersten Mal erledigt...

Maridia / Zwischen- und Endgegner



Die Drachenschlange stellt kein all zu großes Problem da. Verwundbar ist sie nur am Kopf, und sie versteckt sich meistens in den Löchern in der Wand. Kommt sie jedoch heraus, ist es ein Leichtes sie zu treffen, wer bis an diese Stelle des Spiels gekommen ist, wird sicher locker mit ihr fertig.



Der Grabscher, wie wir den Endgegner in Maridia genannt haben, ist ein ernstzunehmender Feind, der sich zu wehren weiß. Als erstes solltet Ihr die vier Plasmakanonen an den beiden Seiten des Raumes vernichten, während sich der Grabscher aufbaut. Danach müßt Ihr ihn mit Missiles und Super-Missiles am Bauch treffen, wenn er auf Euch zufliegt. Greift er Euch jedoch mit seinen Larven an, die Euch an seinen Brustkorb ziehen, wo er Euch kurzzeitig nach Belieben vermöbeln kann, versucht, diese abzuschießen, denn sie hinterlassen meist neue Missiles und Energy. Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr auch eine "gewaltige" Belohnung.

Finale gegen Mother Brain



Endlich habt Ihr es geschafft, Mother Brain steht Euch persönlich gegenüber. Mit gewaltigen Waffen wird sie Euch beschießen und Euch regelrecht unsiegbar erscheinen, aber wie Ihr aus unserer Bildfolge erkennen könnt, naht unerwartete Hilfe. Was genau jedoch passiert, und wie alles ausgeht, verraten wir Euch an dieser Stelle aber nicht. Spannung muß sein. So viel aber doch: Wir haben Super Metroid mit einem lachendem und einem weinenden Auge beendet. Also, viel Spaß beim Durchspielen.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EAs "Sportspielgötter" entwickelten das realistischste und faszinierendste Fußballspiel, das es zur Zeit zu kaufen gibt
SNES, MD/Sportspiel/1-4 (5) Spieler

Samstag 07.05.1994, 15.30 Uhr, Anstoß in neun Bundesligastadien, ca. 250.000 Zuschauer verfolgten den Saisonabschluß live vor Ort, ab 18.00 Uhr werden Deutschlands Ehren vorläufig letztmalig durch die satte Berichterstattung eines nicht-öffentlich-rechtlichen Fernsehsenders aufs Härteste strapaziert. Ob nun Kaiserslautern oder ein "lauter Kaiser" die Meisterschaft einstreichen konnte, ist letztendlich egal, gewonnen hat durch dieses spannungsgeladene Finale in jedem Fall die Bundesliga. Bis Ihr diese Zeilen lesen dürft, ist die Meisterschale natürlich schon längst in München, hoffentlich (Anm. d. Red.: Diese Hoffnung wird nicht ausnahmslos von der gesamten Redaktion unterstützt). Gut einen Monat lang dürfen sich die Ehefrauen dann erhöhter Aufmerksamkeit seitens Ihrer Männer erfreuen, doch damit dürfte es am 17. Juni

mit dem Eröffnungsspiel der WM 94, DEUTSCHLAND - (B)OLIVIEN, schlagartig wieder vorbei sein. Dieses in den USA stattfindende Massenspektakel steht unter der Schirmherrschaft des internationalen Fußball-Dachverbandes, der FIFA. Sicher keine schlechte Wahl von Electronic Arts, auch in Sachen Fußball mit der bedeutendsten und zugkräftigsten Lizenz im Kampf gegen die immer zahlreicher werdende Konkurrenz anzutreten, der Erfolg der NHL-Serie dürfte hier wohl Pate gestanden haben. Während auf dem MD-Modul 49 Nationalmannschaften zur Wahl stehen, müssen sich die SNES-Besitzer mit deren 30 zufriedengeben. Dies ist aber nicht besonders tragisch, da ausnahmslos auf nominell schwächere Teams verzichtet wurde. Mit bis zu vier (MD) oder gar fünf (SN) Spielern können die vier verschiedenen Spielmodi angegangen werden. Je nach Motivationsgrad

widmet man sich vor dem Anstoß mehr oder weniger ausführlich dem Taktik-Menü, um dann erstmals die außergewöhnliche Grafik zu bewundern. Die isometrische Perspektive erweist sich nach kürzester Zeit als kleiner Geniestreich der EA-Programmierer. Die dreidimensionale Darstellung erinnert sehr stark an eine Live-Übertragung im Fernsehen, man bekommt ein unheimlich gutes Gefühl für die Tiefe des Spiels. Dafür verantwortlich zeigen sich neben extrem vielfältigen Animationsphasen (MD-Modul: über 2000!) vor allem zwei Dinge: Die Geschwindigkeit der Spieler ist weder über- noch untertrieben, d.h. hier wurden die Ausmaße des Platzes exakt auf das Spieltempo abgestimmt. So ist es mehr als logisch, daß die Akteure bei Läufen in den Diagonalen augenscheinlich langsamer rennen, in Wirklichkeit jedoch dieselbe Strecke wie in der Geraden zurücklegen, dadurch wird der schräge Ansicht Rechnung getragen. Was nützt aber die schönste Grafik bei einem Fußballspiel, wenn die akustische Unterstützung nicht paßt, diesen Grundsatz hatten die Entwickler mit Sicherheit ständig vor Augen. Gigantische 8 MBit sorgen auf dem MD für eine Zuschauerkulisse der Superlative. Szenenapplaus und exzessive Jubelgesänge zaubern die südländische Atmosphäre eines vollbesetzten San Siro - Stadions in jedes noch so kleine Zimmer, man muß es einfach gehört haben. Wie schon beim SNES-Test in der Mega Fun-Ausgabe 6/94 nachzulesen ist, begnügen sich die SNES-Fans dank des leistungsfähigeren Soundchips mit einem einzigen MBit, doch keine Sorge, 33 (!) digitalisierte Samples begeistern ebenfalls ohne Ende.

Zur Halbzeit führt FIFA also verdient mit 2:0 gegen den Rest der Welt, Tore durch "Garry Grafik" und "Siggi Sound".

Glücklicherweise versuchen die EA-Kicker nach der Pause nicht, den Vorsprung nur über die Zeit zu retten, sondern stürmen, angetrieben durch die beiden Superstars "Larry Langzeitmotivations" und "Gustav Gameplay", munter weiter und das freut natürlich Trainer "Rudi Referenz". Im Ernst, bei der hervorragenden und wirklichkeitsbezogenen Spielbarkeit der EA-Module bleibt der Konkurrenz fast

ausnahmslos nur noch ein Platz auf der Ersatzbank. Ich bin sicher nicht der Fußball-Experte schlechthin, doch trotz der kaum vorhandenen Freizeit hängt mein Herz dennoch am runden Leder, so daß ich ganz gut beurteilen kann, wieviel Realfußball in ein Modul gesteckt wurde. Gerade in diesem, meiner Meinung nach unheimlich wichtigen, Punkt kann FIFA Soccer voll überzeugen. Wie bei Konsolensimulationen üblich lassen sich auch in den EA-Stadien Punkte ausfindig machen, die nahezu hundertprozentig Erfolg

versprechen. Doch wäre FIFA nicht FIFA, gäbe es nicht auch hier besonderes zu vermelden. Mit ein bißchen Probierfreude lassen sich die abgefahrensten Tore erzielen. Selbst Schüsse aus unmöglichen Winkeln landen bei entschlossenem Nachsetzen doch noch im Kasten. Das schaut man sich mit diebischer Freude gerne nochmal in der Wiederholung an, sooft man will. Voraussetzung hierfür ist allerdings die absolute Beherrschung der Steuerung. Ich kann mich nur wiederholen, ohne ausreichendes Training bleibt FIFA eine höchst frustrierende Grafik- und Soundorgie, da mit einfallslosem Kick and Rush gegen die stärkeren Teams nur mit Glück gewonnen werden kann. Ich selbst habe ca. einen Monat gebraucht, bis ich dem Pad die letzten Feinheiten entlocken konnte, bis ich einschätzen konnte wohin meine Spieler laufen und bis ich die richtige Taktik ausgeknobelt hatte. Erst ab diesem Zeitpunkt offenbarte sich jedoch die Genialität von FIFA, und ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß auch nur ein einziger Fußballverrückter in diesem unserem Lande anderer Meinung ist. Um auch die letzten Zweifler zu überzeugen, findet Ihr auf den nächsten Seiten Grundsätzliches in Form von Taktiken und Spielweise.

Meinung

Stephan: Was soll ich noch viel schreiben, wer den diesmal ausnahmsweise sehr subjektiven Haupttext gelesen hat, weiß, wie sehr mein Herz an FIFA International Soccer hängt. Ohne Zweifel bietet auch ein Striker oder Sensible Soccer eine Menge Spielspaß, doch werden bei diesen Simulationen die Spielzüge allzu schnell zur Routine. Nach Schema-F visiert man nur die markanten Punkte an, was mit zunehmender Spielpraxis durch den stets gleichen Ablauf vorrangig bei häufigen Solo-Spielen zu Langeweile führen kann. Genau in diesem Punkt ist FIFA der Konkurrenz hoch überlegen, da kein Spiel dem anderen gleicht. Die Ballkontrolle ist realistisch, d.h. daß neben Traumkombinationen auch Fehlpässe an der Tagesordnung sind, nur der richtige Pass im richtigen Moment landet auch beim richtigen Mann. Fazit: Alles was Real-Fußball auszeichnet, läßt sich auch bei FIFA finden. Fußballerherz, was willst Du mehr?!



Grafik 87

Sound 89

Fun 93

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
UMSETZUNGEN GEPLANT: MCD/3DO
LEVELS: ENTFÄLLT

OPTIONEN UND TAKTIKEN

Vor und nach dem Spiel



Das Options-Menü



Die acht besten Teams der Stärke nach aufgelistet



Sportreporter Ronn Barr vergleicht vor jedem Match die beiden Teams und gibt weitere Infos

Vor dem Spiel

Die ersten Spiele solltet Ihr im Exhibition-Modus bestreiten. Die Spieler ermüden hier nicht, so daß man sich voll auf die Steuerung konzentrieren kann. Weiterhin sollten Fouls grundsätzlich geahndet werden, da ohne das resolute Eingreifen des Mannes in Schwarz die Kickerei schnell in eine plumpe Treterei ausartet. MD-Besitzer verzichten bei einem Match gegen die Konsole am besten auf die Abseits-Regel, da durch einen simplen Trick Euer Torwart so gut wie beschäftigungslos bleibt. Dazu muß einfach der Aktionsbereich der Abwehr bis fast zur Mittellinie erweitert werden. Bei einem Torwartasstoß stellen sich Eure Verteidiger in der Nähe des Anstoßpunktes auf, da aber die gegnerischen Stürmer dem keine Beachtung schenken, stehen sie demzufolge sofort im Abseits. Auf dem SNES wurde diese Option nahezu perfekt gelöst und bringt noch mehr Realismus ins Spiel, doch sollte zu Anfang ebenfalls ohne gespielt werden. Bei einem Match gegen einen menschlichen Partner



Kurzstatistik nach dem Spiel

empfiehlt es sich, die Uhr anhalten zu lassen, sobald der Ball im Aus landet, da dadurch nerviges Zeitspiel vermieden werden kann.

Nach dem Spiel

Die Kurzstatistiken nach den Spielen zeigen deutlich, welche Mannschaft mehr für die Offensive getan und welche mehr Zielwasser getrun-

Division Groupings

Team Name	S	S	H	U	P
Gruppe D					
1. Deutschland	3	0	0	0	6
China	1	0	0	1	2
Uruguay	1	0	0	1	1
Algeria	0	0	0	1	1
Gruppe E					
Brasilien	3	0	0	0	6
Kamerun	2	0	0	1	3
Spanien	0	0	0	1	1
Neuseeland	0	0	0	1	1
Gruppe F					
Argentinien	2	1	0	0	4
Kolumbien	1	1	0	0	2
Osterreich	0	0	1	0	1
Qatar	0	0	0	1	1

R-Block auf/ab

Tabelle - Turniermodus / Vorrunde

ken hatte. Im Liga- und Turniermodus (Vorrunde) wird nach jedem Spieltag eine Tabelle eingeblendet, aus der sich die Stärke weitaus besser einschätzen läßt als aus den vor jedem Spiel gezeigten Fähigkeitswerten. Nominell schwächere Teams spielen bei entsprechend guter Platzierung weitaus besser als eventuell vermutet, wie in der Wirklichkeit solltet Ihr keinen Gegner auf die leichte Schulter nehmen.

Taktiken



Neben den üblichen Formations- und Strategiespielereien hat das Entwicklerteam sich auch hier etwas besonderes einfallen lassen, um sich aus dem Einheitsbrei der Konkurrenz hervorzuheben.



ben. Es ist wirklich erstaunlich, wie sehr sich das Verhalten der Teams durch das Zusammenspiel der drei Taktikoptionen beeinflussen läßt. Ob Harakiri-Offensive oder stures Mauern, Ihr ganz



alleine bestimmt, wie sich Eure Akteure auf dem Platz verhalten. Da sich die MD- und SNES-Version recht unterschiedlich spielen, geben wir Euch zu beiden einige taktische Tips.

So gewinnt die Mega Fun auf dem MD:

Nach langem Probieren gibt's für uns nur noch eine Devise: Stürmen, stürmen und nochmal stürmen. Kurze Pässe landen zu häufig beim Gegner, also muß die Taktik auf weiträumiges Spiel ausgerichtet werden. Dazu werden die drei Bereiche, wie auf dem ersten Bild zu sehen, extrem eng gehalten, wodurch zwischen Abwehr, Mittelfeld und Angriff relativ große Lücken entstehen, die mit weiten Flanken schnell überbrückt werden. Bei normalem Spielverlauf haben sich "4-3-3" oder "4-2-4" als die effektivsten Formationen erwiesen, als Strategie natürlich "Totale Offensive". Solltet Ihr wider Erwarten einem höheren Rückstand hinterherlaufen müssen, heißt es schnellstens die Taktik ändern. Die Abwehr rückt bis zur Mittellinie vor, der Rest der Mannschaft verteilt sich in der Hälfte des Gegners, die Staffe- lung der einzelnen Bereiche ändert Ihr auf "3-5-2". Bei dieser Einstellung ist es unheimlich wichtig, den Gegner schon im Mittelfeld energisch zu stören, damit dessen Stürmer erst garnicht mehr in Ballbesitz kommen, ansonsten habt Ihr ja noch einen (hoffentlich) guten Torwart...

Und so putzen wir die SNES-Gegner weg:

Die SNES-Kicker beherrschen im Gegensatz zu Ihren MD-Kollegen direkte kurze Pässe perfekt. Mit etwas Übung ist es relativ einfach, konsolengesteuerte Akteure ins Leere laufen zu lassen. Es ist daher nicht notwendig, die taktischen Grundeinstellungen großartig zu verändern. Einzig die relativ großen Überlappungsbereiche können, müssen aber nicht reduziert werden.



SO WIRD GESPIELT

Die Torhüter



Grundsätzlich ist es sicher kein Fehler der Konsole die Steuerung zu überlassen, da diese auch in extrem brenzligen Situationen den Überblick behält



Die Keeper der stärkeren Teams sind durchweg eine sichere Bank, die der schwächeren lassen dagegen schon mal ein Ei rein.

Anstoß

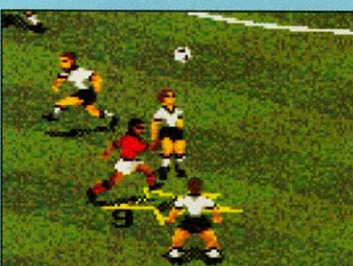


Stellt beim Anstoß einen Spieler genau in die Linie des Anstoßpunktes und sprintet, sobald der Schiedsrichter angepfeift hat, auf den ballführenden Gegner. Eine gut getimte Grätsche und er ist das Leder los.



Beschleunigen

Durch schnelles Drücken der "A"- (SN) oder "C"-Taste (MD) könnt Ihr Eure Spieler, falls Ihr nicht in Ballbesitz seid, enorm beschleunigen, bei Laufduellen schiebt Ihr zudem den Gegner automatisch zur Seite.



Steuerung

Fallrückzieher, Kopfbälle und auch Hakentricks verlangen wie das Hineingrätschen exaktes Timing. Die für die jeweilige Aktion zuständige Taste kann schon eine Zeitlang vorher gedrückt werden, entscheidend ist, wann diese wieder losgelassen wird. Mit dem Steuerkreuz beeinflusst Ihr die Flugrichtung.

Doppelpass



Den nötigen Platz zu einem ungehinderten Schuß verschafft Ihr Euch mit einem einfachen Doppelpaß. Dazu sollte der Abstand der beteiligten Kicker nicht zu groß sein. Der angespielte Partner legt Euch das Leder optimal für einen fulminanten Kracher in den Lauf, Sonntagstor garantiert!

Foul Play



Wird im richtigen Moment gegrätscht, kann man dem Gegner "ausnahmsweise" auf faire Art und Weise das Leder vom Fuß spitzeln



Hier kommt der Angriff eindeutig zu spät, das führt zu einem heftigen Abflug



Während eines Laufduells wird auch energisch mit den Armen gearbeitet, meist zu Eurem Vorteil



Frustrationsabbauende Rempeler schauen zwar ganz nett aus, werden jedoch immer bestraft, meist auch mit einer Karte



In diesem Fall konnte der deutsche Spieler der rüden Attacke von hinten durch einen rechtzeitigen Sprung ausweichen



Der Schiedsrichter geizt nicht mit roten Karten, vor allem derbe Rempeler führen direkt unter die Dusche

TÖRE UND TRIUMPHE

Die 100%igen



Linke Strafraumkante, rechter Winkel - GOOOOAAAAL!



Andere Seite, selbe Kante, selber Winkel - GOOOOAAAAL!



Logisch, auch von der rechten Seite landet das Ding im Tor

Flugkopfbälle



Flugkopfbälle sind reine Übungssache, wie bei allen anderen Aktionen entscheidet einzig und allein das richtige Timing

Spitzer Winkel



Schüsse aus den unmöglichsten Winkeln eröffnen meist gute Nachschuß-Chancen



Trick zum Dritten



Endgültig zum letzten Mal! Stellt Euch bei einem Abschlager vor den gegnerischen Keeper um den Ball zu blocken, läuft ein Stück nach rechts oder links und zielt dann in den jeweiligen Winkel (wichtig!)

Noch mehr 100%ige



Mit ein paar Meter Anlauf landen auch schnurgerade Schüsse im Kasten



Fernschüsse wehrt der Torhüter meist zur Seite ab, der Nachschuß landet bei richtigem Timing immer im Netz



CHAMPIONS



BOLIVIA
JAPAN
BULGARIA
SOUTH KOREA
SPAIN
MEXICO
ITALY
CANADA

JAPAN
BULGARIA
BULGARIA
BULGARIA
SPAIN
CANADA
CANADA

AUSTRALIA
AUSTRALIA
GERMANY
BRAZIL
BRAZIL
BRAZIL
ARGENTINA

MOROCCO
GERMANY
BRAZIL
SWITZERLAND
ARGENTINA
FRANCE

LANDSTALKER

Aus der Feder von Climax Entertainment entstand schon vor gut zwei Jahren das Action-Adventure Landstalker für Segas Flaggschiff. Dank der brillanten, isometrischen 3D-Grafik und der atmosphärisch dichten Story vergnügen sich seit kurzem nun auch die deutschen Spieler mit diesem unvergleichlichen Modul. Erstmals lüftet nun eine deutschsprachige Zeitschrift das Geheimnis um den letzten Dungeon und zeigt Euch Schritt für Schritt das, was Euch der beigelegte Players Guide noch verschweigen mußte!

Mega Drive/Action-Adventure/1 Spieler

BACKGROUND

Wenn man sich die durchgestylte Technik des Spiels ansieht, vermutet man sofort, daß alteingeschorene Sega-Programmierer am Werk waren. Doch kurioser-

weise wurde dieses Schatzsucher-Epos von Mega Drive-Neulingen entwickelt. Das zuständige Softwareteam entwickelte ursprünglich für die Konkurrenz und war bis dato für die in Japan überaus populäre Dragon's

Quest-Serie verantwortlich. Somit brachten die Entwickler eine ungeheure Erfahrung in Sachen RPGs mit, was sich unter anderem in der dichten Atmosphäre bemerkbar macht. Landstalker war ein großangelegtes Projekt, das über ein Jahr Entwicklungsarbeit in Anspruch nahm. Die meiste Zeit ging für die Vorbereitung bzw. das Leveldesign drauf, da die isometrische Grafik eine akkurate Planung benötigte, damit sie im späteren Spiel realistisch und vor allem logisch wirkte. So wurden sämtliche Städte und Dungeons erst fein säuberlich mittels unzähliger Modelle nachgebaut, bevor sie den Weg in den Rechner fanden. Ein unbeschreiblicher Aufwand für ein Spiel, das nur wenigen Titeln zuteil wurde.

ZUR HANDLUNG

Star dieses furiosen Action-Adventures ist ein eher unscheinbarer Waldelf. Trotz seines knabenhaften Aussehens hat der wagemutige Junge schon ein betagtes Alter von 88 Jahren auf dem Buckel. Diese Diskrepanz zwischen Aussehen und Alter hat ihre Vor- und Nachteile: Zum einen unterschätzen die meisten



Leute ihn grund-
auf- len Aus-
seiner infanti- daß er
strahlung, so den Über-
stets den schungeffekt auf sei-
ner Seite hat, zum
anderen wird ihm jedoch hin und
wieder auch der Einlaß zu man-
chen Plätzen untersagt, da dieser
Ort nur etwas für "Erwachsene"
sei. Was außerdem die Wenigsten
wissen: Niels ist ein ausgekochtes
Schlitzohr und in Sachen Schatz-
sucherei ein Experte. Nur der
Umgang mit Geld gehört nicht zu
seinen Stärken. Diese Erfahrung
mußte er wieder machen, als er
die wertvolle Statue der Jypta für
läppische 2.000 Taler an einen
hinterhältigen Händler verscher-
belte. Doch dieser Deal hatte
auch etwas Gutes; plötzlich fiel
nämlich eine winzige Nymphe

UNTERSCHIEDE GEGENÜBER DER JAPANISCHEN VERSION

Die japanische Gangart ist um einiges härter als in Deutschland, das weiß spätestens derjenige, der schon einmal im Land der aufgehenden Sonne war und die zahlreichen Erotik-Adventures und Trash-Comics gesehen hat. Leider wurde auch Landstalker Opfer der Zensur, so daß besonders delicate Stellen und Dialoge einfach verändert bzw. sogar herausprogrammiert wurden.



Das ominöse Haus der Madame Yard

Wie sich jeder denken kann, handelt es sich bei diesem Haus im Original wirklich um ein Nobel-Bordell und nicht um ein Ballettstudio (wer hat sich das bloß einfallen lassen?)



Der merkwürdige leere Raum im Schloß

Die Enttäuschung ist natürlich groß; erst wird der Seitenflügel permanent von einer Bediensteten bewacht und später kriegt Ihr nur zwei leere Räume zu sehen. In der japanischen Version geht es da schon wesentlich lustiger zu, denn in der Badewanne tummelt sich eine nackte Frau, die dem verdutzten Niels etwas von einer Orgie erzählt. Tja, die Japaner sind einfach besser dran.



Der Orakelstein

Die Japaner und Ihre ständigen sexuellen Anspielungen; im Original ist der schlichte Orakelstein ein hübsches Playboy-Häschen (man gönnt uns Deutschen auch keinen Spaß).



Wie im jedem Adventure von Climax befindet sich auch diesmal wieder ein obskurer Gegenstand in Form eines entblößten Hinterteils im Spiel (es sei denn es wurde entdeckt und rigoros rausprogrammiert). Das Item dürfte zwar wieder einmal ziemlich sinnlos sein, wer es aber dennoch eingesammelt hat, sollte uns unbedingt berichten, wo er sich befindet.



names Flora in seinen Rucksack und erzählte dem gutgläubigen Niels Näheres über den legendären Schatz des Königs Nolo. Dieser besagte Kriegerkönig ist kein unbeschriebenes Blatt, hat er doch Jahrzehnte lang mit seinen zahlreichen Armeen die Welt in Angst und Schrecken versetzt. Gerüchte besagen, daß dieser Tyrann im Laufe der Zeit große Reichtümer zusammentrug und in seinem unterirdischen Palast versteckte. Zu Niels Überraschung behauptet die vorlaute Flora ganz frech, daß sie die exakte Lage des Schatzes kenne. Natürlich juckt es Niels da in den Fingern und so gibt er bereitwillig seine 2.000 Taler für ein Flugticket aus, um zur entlegenen Insel Merkator zu gelangen, jenem Ort, an dem sich der sagenumwobene Schatz befinden soll. Die Schatzsuche kann beginnen....

DER SPIELABLAUF

Im Prinzip ist die Steuerung ziemlich simpel ausgefallen: Knopf A oder C kommt die Bedeutung des Schlagens mittels eines Breitschwertes zu, während die B-Taste für einen Sprung sorgt. Schwieriger bzw. gewöhnungsbedürftiger ist da schon die Steuerung des kleinen Helden; da die komplette Grafik aus einer isometrischen Perspektive dargestellt wird, reagiert Niels nur auf diagonale Richtungen. Ein Umstand, der gerade den Anfängern schwer zu schaffen macht. Tip: Spielt entweder mit einem Joystick oder mit dem neuen Sechs-Button-Pad, das von immer mehr Games unterstützt wird. Der Spielablauf selbst ist in zwei Abschnitte gegliedert: Den Dungeon- und Städte-Szenarien. In den labyrinthartigen Dungeons ist Action und Geschicklichkeit angesagt. Hier müßt Ihr Euch durch verschlungene Gänge kämpfen, Rätsel lösen, nach verborgenen Gegenständen suchen und vor allem Monster vertrimmen. Zur einer richtigen Schatzsuche gehören natürlich auch eine Menge Truhen dazu, in denen sich viele hilfreiche Items wie bspw. Schlüssel befinden. Beschaulicher, aber nicht minder interessant geht es in den zahlreichen Städten und Dörfern zu. Hier könnt Ihr den Einwohnern Informationen entlocken, durch eine Übernachtung in einem Gasthof die Energieleiste wieder voll aufladen und vor allem in den Shops einkaufen gehen. Die wichtigsten Gegenstände sind dabei die Wiederbelebungs Kräu-

LANDSTALKER CONTRA ZELDA III

Landstalker bricht erstmals in Zeldas ureigente Domäne ein, die Action-Adventures - Grund genug, beide Kontrahenten einmal näher gegenüberzustellen. Folgender Vergleich soll Euch Unterschiede bzw. Stärken und Schwächen beider Topmodule aufzeigen

LANDSTALKER



Grafik: Eine absolute Stärke dieses Moduls: Abwechslungsreich, aufwendig und zudem maßgeblich für das Gameplay verantwortlich.

Sound: Die Musiker kitzelten viele wohlklingende Melodien aus dem betagten Z80-Prozessor heraus, die teilweise sogar Ohrwurmqualitäten besitzen.

Steuerung: Gewöhnungsbedürftig; wegen der isometrischen Perspektive läßt sich Niels nur durch diagonale Padbewegungen lenken. Die Tastenbelegung ist dafür aber sehr einfach ausgefallen.

Umfang: 20 bis 25 Spielstunden sind von Nöten, bis der letzte Gegner die Waffen streckt.

Atmosphäre: Die realistische Grafik, witzige Dialoge, knifflige Puzzles und die Zwischensequenzen erzeugen eine sehr dichte Atmosphäre, die auch Erwachsene anspricht.

Spieldesign: Landstalker ist im Gegensatz zu Zelda III eher Action-lastig und verlangt einen sicheren Umgang mit dem Joypad. (Ulf)

ZELDA III



Grafik: Eher zweckmäßig, die Perspektive von schräg oben läßt keine großartigen Spielereien zu. Man merkt dem Modul einfach an, daß es schon zwei Jahre auf dem Buckel hat, aber übersichtlich ist die Grafik allemal, und darauf kommt es an.

Sound: Selbst heute noch hörensenswert.

Steuerung: Spielend einfach, mit Zelda kommt man innerhalb kürzester Zeit zurecht; die Tastenbelegung wurde äußerst logisch aufgebaut.

Umfang: 13 bis 17 Stunden Spielzeit solltet Ihr schon mitbringen, um Ganons Schreckensherrschaft ein Ende zu bereiten.

Atmosphäre: Zwischensequenzen, wo sind sie? Dafür tragen die Dialoge viel zur Atmosphäre bei, aber das Entscheidende sind die harten Rätsel. Die deutschen Texte sind sehr kindgerecht, um nicht zu sagen albern geraten.

Spieldesign: Rätsel en masse, ausgeklügelte Dungeons, Zelda legt einfach mehr Wert auf das "Adventure" im "Action-Adventure". (Martin)

ter Eke-Eke (Energieauffüller) sowie die Lebensenergie-Herzen. Letztere erhöhen Eure Energieleiste und sind leider nur einmal in einem Shop käuflich zu erwerben (mit Ausnahme der Stadt Kasalt). In den Ballungsgebieten habt Ihr außerdem die Möglichkeit, der eingebauten Batterie Euren aktu-

ellen Spielstand anzuvertrauen. Das geht nur mit dem Heldenbuch, das Ihr wie im richtigen Leben in dem jeweiligen Gebäude (meistens in einer Kirche) auf den Tisch legen müßt. In ähnlicher Weise erfolgt auch das Einkaufen, wobei zum ausgiebigen Shopping natürlich auch noch etwas Taler

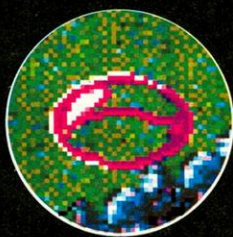
erforderlich sind. Wie in den meisten Action-Adventures erhaltet Ihr die Moneten nur dann, wenn Ihr permanent Monster killt und den verbliebenen Geldsack einsammelt. Warum die Monster nicht freiwillig damit rausrücken, ist bis heute ungeklärt.



"Der merkwürdige Kuchen" Das Stück beim Krämer kann entweder sehr nützlich oder sehr schädlich sein. Wenn Ihr Glück habt, erhaltet Ihr volle Energie, da es sich um Floras Lieblingskuchen handelt. Habt Ihr jedoch Pech und es ist kein Obstkuchen, bleibt Euch nur ein Lebenspunkt übrig



DIE GEGNER IM ÜBERBLICK



Qualle

Dieses Stück Gelee gibt es in sechs verschiedenen Farben und ist von allen Feinden sicherlich das harmloseste.



Schlange

Dieser Gegner ist besonders hinterhältig, da Ihr sie meistens erst im letzten Augenblick erkennt.



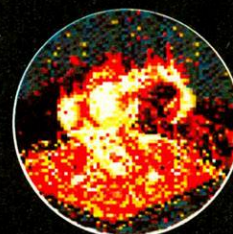
Einhorn

Verdammt schnell, dieses Biest! Sein Ausfallschritt ist zudem sehr überraschend und trifft fast immer. Glücklicherweise verträgt es nicht sonderlich viele Schläge.



Echse

Flink, große Reichweite und zudem äußerst widerstandsfähig, Ihr werdet sie hassen!! Nach Möglichkeit einem direkten Zweikampf ausweichen.



Feuerteufel

Ein ziemlich hartnäckiger Bursche! Ungefähr zwanzig Treffer kann diese Feuerbrunst einstecken, bevor ihm endlich das Lebenslicht ausgeht.



Miro

Niels Spiegelbild hat dieselben Fähigkeiten wie Euer Held. Laßt Miro einfach einen Lufthieb vollführen und attackiert ihn danach von der Seite.



Geist

Nervig! Um diese Plagegeister endgültig loszuwerden, müßt Ihr das dazugehörige Nest zerstören. Die Geister selbst hinterlassen kein Geld.



Ork

Keine Panik, dieses behaarte Monster ist harmloser als es aussieht, da seine Reichweite sehr beschränkt ist und er Niels nicht sonderlich viel Lebensenergie abzieht.



Zyklop

Sein Erscheinungsbild ist nicht nur ziemlich eindrucksvoll, ein Knüppelhieb zieht auch eine Menge Energie ab. Auf der anderen Seite ist dieser Mutant aber ziemlich träge.



Ritter

Dieser Blechkamerad hat einen mächtigen Schwerthieb drauf, daher solltet Ihr bei ihm ziemlich sorgfältig agieren.



Mumie

Für sein beträchtliches Alter ist dieser Bursche noch erstaunlich agil und verträgt zudem sehr viele Schwerthiebe.



Spinner

Der schnellste Gegner im gesamten Spiel: Entweder verwickelt Ihr ihn gleich in einen Nahkampf oder attackiert ihn einfach mit der Magie des Gaia-Schwertes. Achtung, sobald er sich einrollt, solltet Ihr sofort ausweichen!



Hexe

Einfach feige, diese düstere Gestalt: Erst schießt sie einen Feuerball auf Niels ab und dann verschwindet sie schnell wieder. Zum Glück reichen schon wenige Schwerthiebe aus, um sie zu vernichten.



Minotaurus

Erst am Ende des Spiels wird aus der Statue plötzlich ein zwar träger Gegner, der aber enorm viele Schläge einstecken kann.



Pilz

Achtet auf Eure Umgebung, denn dieser Pilz kann plötzlich überall auftauchen und sein Gift versprühen. Am besten habt Ihr immer etwas Heilkraut im Gepäck, um etwaige Krankheiten gleich kurieren zu können.



Gespenst

Dieser Halunke verhält sich wie eine Hexe, sprich erst verschießt er einen Feuerball und dann verschwindet er wieder plötzlich. Laßt ihn daher niemals aus den Augen.



Skelett

Vor diesem Burschen solltet Ihr Euch besonders in Acht nehmen, da er einen besonders fiesen Ausfallschritt in seinem Angriffsrepertoire hat.



Schatztruhe

Noch so ein hinterhältiger Gegner, den man erst im letzten Augenblick erkennt. Tastet Euch daher in späteren Dungeons vorsichtig an die vermeintlichen Schatztruhen heran.



Ninja

Ein äußerst aggressiver Gegner, der sich sogar hin und wieder nach einer Attacke in Luft auflöst und unvermutet hinter Euch wieder auftaucht. Weicht diesem Burschen daher nach Möglichkeit aus.



König Nolo

So sieht er also aus, der Tyrann. Da dieser schlecht gelaunte König einen äußerst gefährlichen Feuerstrahl verschießt, solltet Ihr die Magie des Gaia-Schwertes benutzen, um diesen Widerling zu bezwingen. Laßt Euch auf keinen Nahkampf ein!!!

Ulf: Es ist fast rekordverdächtig, wieviel Stunden ich mit diesem Modul schon verbracht habe (dürften weit über 100 sein). Schlappe dreimal mußte der König Nolo mittlerweile bei mir den Löffel abgeben, so daß mich dieses Spiel zeitweise bis in meine tiefsten Träume verfolgt hat. Erstaunlicherweise fasziniert es mich aber immer noch und hat sich deshalb auch den gesicherten Platz in meiner persönlichen "All Time Greatest"-Liste redlich verdient. Climax' Action-Adventure-Epos wirkt insgesamt derart durchgestylt und spielerisch durchdacht, daß ich mir kaum eine Steigerung beim potentiellen Nachfolgemodul vorstellen kann (derzeit ist leider noch keine Fortsetzung in Aussicht). Besonders in Punkto Atmosphäre macht kein anderes Action-Adventure diesem Spiel etwas vor. Immer wieder unterbrechen liebenswerte Zwischensequenzen wie das schöne Klaviersolo von Ludwig den Handlungsstrang und sorgen so für einen weiteren Motivationsschub. Kritik?! Auch nach reichlichem Überlegen fiel mir bei Landstalker kein echter Schwachpunkt ein. OK, die Steuerung ist leicht gewöhnungsbedürftig und hin und wieder stören ein paar Büsche Niels beim Schlagen, doch gerade der leicht angehobene Schwierigkeitsgrad gibt diesem Modul erst den richtigen Schlift. Landstalker gehört auf jeden Fall für jeden Mega Drive-Besitzer zur absoluten Pflichtübung.



Grafik 82

Sound 80

Fun 91

HERSTELLER: SEGA/CLIMAX
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: ENTFÄLLT

DER LETZTE DUNGEON

Spieler, die sich bis hierher vorgekämpft haben, dürfen zu Recht stolz auf sich sein. Die schwerste Prüfung liegt allerdings noch vor Euch, denn kein geringerer als König Nolo lümmelt sich am Ende des großen Dungeons herum. Dieses rund 75 Räume umfassende Labyrinth könnt Ihr nahezu unmöglich in einem Durchgang lösen, daher solltet Ihr zwischenzeitlich immer wieder in die Stadt Kasalt zurückkehren, um neue Energie zu sammeln und den Spielstand zu sichern.



Benutzt zuerst den rechten Ausgang und aktiviert auf keinen Fall den Schalter falls Ihr alle Monster besiegt haben solltet, da sich sonst die Tür schließt.



Das Spielchen kennt Ihr ja bereits: Geht an der Wand lang, um den stacheligen Kugeln auszuweichen.



In diesem Raum hat Niels einiges zu tun: Zuerst muß er wohl oder übel über den steinigen Weg gehen (kostet Lebensenergie), um den Schalter zu aktivieren. Nun wird sich der Steinblock senken, so daß Niels Zugang zu Raum 5 hat. Dort müßt Ihr erneut einen Schalter betätigen, damit die störende Statue verschwindet. Mittels eines geschickten Sprunges über die Ecke (nicht den Teleporter berühren, sonst wird Niels in Raum 6 gebeamt) gelangt Niels schließlich in den nächsten Saal.



Diese Steine müßt Ihr über- bzw. "unterlisten". Laßt Niels einfach von der ersten Plattform herunterfallen, um dem ersten Stein auszuweichen. Der Rest dürfte dann reine Formsache sein.

Schwert der Gaia



Endlich seid Ihr mal wieder Übertage. In der Schatztruhe befindet sich ein nützlicher Schlüssel, den Ihr bald benötigen werdet. Um wieder in den Dungeon zu gelangen, muß Niels einfach nur die vier Bäume abhacken und sich durch das Loch fallen lassen. Hier darf Niels zur seiner Freude das mächtige Schwert der Gaia in Empfang nehmen.



Mit dem neuen Schwert in der Hand begeben Ihr Euch nun wieder zu Raum 3. Dort könnt Ihr mit Hilfe einer Kiste in Raum 10 gelangen.



Hoppla, eine Horde von Orks und Geistern hat es hier auf unseren armen Helden abgesehen. Eine gute Gelegenheit, das neue Schwert einmal auszuprobieren: Ladet es vollständig auf und vollführt einen Schlag; nun erschüttert ein Donner den Raum und zieht den Gegnern einiges an Energie ab. Nachdem sämtliche Feinde das Zeitliche gesegnet haben, könnt Ihr in Ruhe mit dem Schlüssel die linke Tür öffnen und Raum 11 betreten. Dort geht Ihr die Treppe runter zum großen Gewölbe 12. In diesem Abschnitt des Raums gibt es noch nichts zu holen, daher solltet Ihr am besten gleich wieder die nächste Treppe nach oben nehmen, um erneut zu Raum 11 zu gelangen.



Das sehen wir gerne: Zwei Schatztruhen gefüllt mit dem Wiederbelebungskraut Eke-Eke und einem Stück Lebensenergie. Danach geht es gleich wieder zurück zu Raum 12.



Wandert mit Niels die schmalen Pfade entlang und achtet dabei auf die beweglichen Kugeln. Hinter dem Turm befindet sich schließlich ein versteckter Teleporter, der Niels in die Mitte des Raumes beamt. Dort geht Ihr einfach die Treppe herunter.

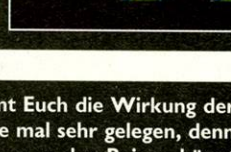
Auch wenn es schmerzhaft wird, Niels kann nur mit Hilfe der Vase den oberen Ausgang erreichen, der ihn erneut zu Raum 12 bringt.



Als erstes solltet Ihr das Stück Lebensenergie der Schatztruhe entnehmen und anschließend über Raum 14 (Achtung, es ist dunkel!) erneut Raum 12 betreten. Hier kann Niels erst einmal seine Lebensenergie am Fuße der Statue auffrischen.



Mit dem gefährlichen Echtenmann solltet Ihr Euch am besten nicht einlassen. Lockt ihn einfach über das Loch, so daß Ihr nicht unnötig viel Energie verliert. Anschließend müßt Ihr den Topf nehmen und millimetergenau auf den Schalter werfen (schwer!). Danach wird der obere Tunnel freigegeben, so daß Ihr Euch ins große Loch herunterfallen lassen könnt.



Der scheinbar unerreichbare Schalter ist Euer nächstes Ziel. Um ihn zu aktivieren, benötigt Ihr erst einmal die Kiste, die sich unten rechts befindet. Ihr müßt nun versuchen, mittels eines geschickten Wurfes den Schalter zu treffen. Zur Orientierung: Die beste Stelle zum Werfen ist der fünfte Block von rechts. Wenn Ihr getroffen habt, bewegt sich fortan eine freischwebende Plattform, durch die Niels zu den nächsten Räumen gelangen kann. Von den drei Türen auf der gegenüberliegenden Seite ist der rechte Ausgang (Raum 16) Euer nächstes Ziel.

Eisenstiefel



Hurra, endlich erhält Niels mit den Eisenstiefeln richtig solides Schuhwerk. Ihr braucht übrigens vor den zwei Skeletten keine Angst zu haben, da es lediglich Statuen sind. Die Ninjas sind dafür umso gefährlicher.

In diesem Raum kommt Euch die Wirkung der neuen Schuhe das erste mal sehr gelegen, denn mit diesen Eisenklumpen an den Beinen könnt Ihr problemlos über steinige Ebenen wandern. Geht als nächstes durch die rechte Tür, um zu Raum 18 zu gelangen. In diesem Zimmer sollte Niels auf keinem Fall stehen bleiben, da sonst eine große Kugel auf ihn fällt. Laßt einfach den Schalter in der Mitte außer Acht und vergeßt nicht, die Statue der Gaia aus der Schatztruhe zu nehmen, bevor Ihr den nächsten Raum betretet.



Zappenduster ist es in Raum 20, geht daher am besten gleich in den nächsten (der Ausgang befindet sich auf der rechten Seite). In diesem Zimmer funktioniert ein alter Trick: Zerstört die Statue mittels der Magie Eures Schwertes und schon ist der Weg frei zum nächsten Zimmer.



Durch den Schalter erhaltet Ihr in Raum 21 zwei Kisten, die übereinandergestapelt eine prima Treppe ergeben und Euch zum nächsten Raum bringen. Um einen Kampf mit den roten Mumien zu verhindern, müßt Ihr eine Reihe von geschickten Sprüngen vollführen. Die Mühe lohnt sich allerdings, denn neben dem Eke-Eke erhaltet Ihr später die Laterne, die endlich Licht in die verdunkelten Räumen bringt (einfach im jeweiligen Raum benutzen).



Geht den Gang weiter, bis Ihr zu einem Raum mit einem Schalter gelangt (Zimmer 24). Wenn Niels auf den Schalter draufspringt, erscheinen für kurze Zeit zwei Plattformen, die ihn zu einer Schatztruhe bringen. In der Truhe befindet sich ein weiterer Schlüssel. Anschließend geht Ihr wieder zu Raum 20 zurück.

Nachdem Ihr die Laterne benutzt habt, könnt Ihr endlich den Raum in seiner vollen Pracht bewundern und der Schatztruhe das Eke-Eke entnehmen. Anschließend geht es wieder zu Raum 12 zurück.

Die bewegliche Plattform bringt Euren Helden zur linken Tür.



Geht als nächstes die obere Treppe herunter, um im darunterliegenden Zimmer ein weiteres Stück Lebensenergie zu ergattern. Dafür braucht Ihr einfach nur die vier Schlatter treppenförmig übereinander zu stapeln und Niels auf die oberste Stufe zu stellen. Bingo, nun müßte eine Schatztruhe mit dem begehrten Item erscheinen.



Dank des just eingesammelten Schlüssels stellt die Tür auf der rechten Seite kein Hindernis mehr dar.



Mit einem weiten Sprung dürften die beiden Kugeln kein Problem sein. Geht allerdings auf keinen Fall die Treppe herunter, da Ihr sonst mitten in ein Gespenster-Nest tappt!



Um der fallenden Kugel zuvorkommen, müßt Ihr den Schalter von der Tür aus mittels eines platzierten Wurfes aktivieren.



Dieser Raum ist ein Knotenpunkt des Labyrinths und birgt eines der vertracktesten Geheimnisse des ganzen Spiels, doch dazu später. Nehmt als erstes den unteren, linken Ausgang. Nachdem Ihr in Raum 30 eine weitere Horde von Monstern besiegt habt, führen Euch die Treppen schließlich zu Raum 31.



Solche Passagen kosten immer etwas Lebensenergie: Ihr müßt die Skelette über den Schalter locken, um in das nächste Zimmer zu gelangen.



Ohne Fleiß kein Schlüssel: Ihr müßt als erstes den Schalter vom Vorsprung holen. Anschließend braucht Ihr noch die dritte Kiste, die auf dem zweiten Vorsprung liegt. Mit den zwei Kisten und dem Schalter könnt Ihr nun eine prima Treppe bauen und endlich den Schlüssel in Empfang nehmen, der sich in einer Truhe auf dem Turm befindet. Anschließend geht es wieder zu Raum 29 zurück.



Wenn Ihr Euch ein Stück Eke-Eke und Restauration nicht entgehen lassen wollt, müßt Ihr als nächstes den oberen, linken Ausgang nehmen.



Über Raum 33 geht es ins nächste Zimmer. Hier könnt Ihr durch die Aktivierung des Schalters noch einmal in Raum 20 gehen und aus den beiden Schatztruhen das Wiederbelebungskraut Eke-Eke und ein Stück Restauration entnehmen. Ein strammer Marsch führt euch dann wieder in Raum 29 zurück.



Dies ist die Stelle, woran die meisten von Euch verzweifeln: Um die beiden störenden Steinblöcke zu senken, müßt Ihr als erstes sämtliche Skelette vernichten (Tip: Wenn Euer Schwert noch einen Donner auslöst, befindet sich noch ein Gegner im Raum). Anschließend müßt Ihr zwei Schalter aktivieren; einer befindet sich auf dem linken Turm, der andere ist versteckt und taucht erst dann auf, wenn Ihr zuvor die Statue zerstört habt. Nun könnt Ihr den unteren rechten Ausgang nehmen.



Versucht erst gar nicht über das Eis zu laufen, denn dafür benötigt Ihr die Schnee-Spikes. Paßt stattdessen auf, daß Niels nicht von den drei Echsen attackiert wird. Im nächsten Raum könnt Ihr mit dem Schlüssel mühelos die verschlossene Tür passieren und gelangt so zu Raum 37. Hier nehmt Ihr den linken Ausgang, so daß Ihr durch den darunterliegenden Saal wieder auf der gegenüberliegenden Seite des Raums 37 hochkommt.



Unangenehm aber notwendig: Vernichtet die drei Echsen und werft die Kiste auf den rechten Schalter. Nun müßte sich der entsprechende Ausgang geöffnet haben, der Euch über den Raum 39 zu Zimmer 40 führt.

Laßt Niels einfach herunterfallen. Auf dem Weg nach unten könnt Ihr zweimal Eke-Eke sowie eine Flasche Dahl einsammeln.



Der Feuerteufel



Der Feuerteufel erwartet Euch! Da diese Passage sehr viel Lebensenergie kostet, solltet Ihr Euch nur auf einen Zweikampf einlassen, wenn Ihr noch mindestens sechs Eke-Eke im Gepäck habt. Die günstigste Stelle, möglichst selten getroffen zu werden, ist an der linken Ecke (siehe Bild). Wundert Euch übrigens nicht, wenn der Kampf eine Weile dauert, der Feuerteufel verträgt halt sehr viele Treffer. Zur Belohnung erhaltet Ihr nach dem Kampf Golas Nagel.



Sicherlich wird Euch der Teleporter aufgefallen sein. Dies ist die erste von drei Stellen, die Euch zur Stadt Merkator bringen. Eine gute Gelegenheit, um den Spielstand noch einmal zu sichern.



Auf dem Weg nach oben erhaltet Ihr den Venusstein. Mit diesem tollen Ring am Finger läßt sich Eure Energieleiste gleich dreimal so schnell auf wie normal. Doch keine Zeit zur Freude: Geht zurück zu Raum 37 und nehmt diesmal den mittleren Ausgang.

Das Heldenbuch

Wenn Ihr den Spielstand sichern wollt, ist dieses Labyrinth eine sehr gute Gelegenheit dafür. Um das Heldenbuch zu kriegen, müßt Ihr vier Schalter aktivieren, die immer nacheinander auftauchen (auf dem letzten Schalter müßt Ihr die Kiste werfen). Mit dem Buch in der Hand geht Ihr dann zum sympathischen Skelett, um den Spielstand zu sichern. Anschließend geht es wieder zurück zu Raum 37. Hier geht Ihr erneut die linke Treppe runter, um durch Raum 39 wieder auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers 37 aufzutauchen. Der untere Ausgang führt Euch dann zum nächsten Abenteuer.



Schnee-Spikes

Nur Mut: Laßt Niels einfach fallen und versucht auf den Händen zu landen (orientiert Euch während des Fallens immer an der Lage der Pranken). In einer Hand erhaltet Ihr ein Stück Lebensenergie, während Niels in der anderen Krallen endlich die begehrten Schnee-Spikes in die Arme schließen darf. Danach bringt Euch der Vorsprung wieder in die obere Ecke zurück.

44



Um die Tür zu öffnen, müssen alle Schalter gleichzeitig aktiviert werden. Danach geht Ihr wieder zu Raum 12 zurück. Dort nehmt Ihr erneut den unteren Ausgang (Raum 25). Die Tür führt Euch schließlich zum nächsten relevanten Ort.

46



Mit den Schnee-Spikes an den Beinen könnt Ihr endlich über den glatten Untergrund gehen. Laßt Niels als nächstes durch das obere Loch fallen.

47



Der freundliche Zwerg erzählt Euch, daß Ihr als nächstes Holz benötigt, um ein Floß bauen zu können. Nach dieser Information habt Ihr wieder einen beschwerlichen Marsch zu Raum 29 vor Euch. Hier nehmt Ihr erneut den unteren rechten Ausgang zu Raum 35. In Raum 36 geht Ihr schließlich den schmalen Pfad auf der rechten Seite entlang.

48



Der Zwerg läßt Niels passieren, so daß Ihr im oberen Raum den Baum abhacken könnt und zum begehrten Holz kommt. Danach dürft Ihr den ganzen Weg zu Raum 47 zurückgehen.

47



47



49



50



Benutzt ein Stück Holz, um das erste Floß zu bauen, und stellt Euch anschließend auf den schwimmbaren Gegenstand. Euer erster "Segelturn" scheitert im Endeffekt zwar kläglich, doch zwei Eke-Eke und eine Flasche Dahl lassen den Mißerfolg schnell vergessen. Wenn es nicht mehr weitergeht, müßt Ihr das zweite Stück Holz einsetzen, um erneut das Festland zu verlassen.

51



Ein übler Geselle namens Spinner attackiert Euch, sobald Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt. Verliert ihn nie aus den Augen, um nicht von seinen überraschenden Attacken überrannt zu werden. Nach dem Kampf gibt es zur Belohnung Golas Zahn.

Super Harnisch

Zur Eurer Freude befindet sich unter dem Wasserfall der Superharnisch, eine wirkungsvolle Panzerung gegen hartnäckige Gegner.



52



Nachdem Ihr den Schlüssel eingesackt habt, bringt Euch der Teleporter wieder zu Raum 47 zurück. Das nächste Ziel ist Zimmer 35.

35



53



Geht über das Eis und zeigt den drei Echsen, was eine Harke ist. Nach deren Ableben ist der Weg zu Raum 53 frei. Hier wird erneut Eure Geschicklichkeit durch komplizierte "Über Eck"-Sprünge auf eine harte Probe gestellt. Im nächsten Raum braucht Ihr Euch um die zwei Echsenmänner nicht zu kümmern, da die Schatztruhe mit dem Knoblauch nichts bringt. Schließt stattdessen gleich die verriegelte Tür auf.

55



Miro läßt einfach nicht locker. Durch geschicktes Ausweichen dürfte dieses Niels-Plagiat aber kein Problem darstellen. Zum Abschluß gibt es schließlich den letzten Gegenstand von Gola.

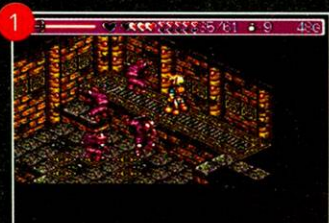
56



Nur noch wenige Schritte bis zum unterirdischen Palast des Königs Nolo. Der Teleporter zur Rechten ist somit die letzte Gelegenheit, den Spielstand vor der entscheidenden Schlacht noch einmal abzusichern. Nutzt sie!

DER UNTERIRDISCHE PLANET

Die Spannung steigt: Nun befindet Ihr Euch endlich im sagenumwobenen Schloß von König Nolo. In den letzten 15 Räumen wird der Schwierigkeitsgrad noch einmal dezent angehoben, was sich durch herbe Geschicklichkeitsprüfungen und fiese Endgegner bemerkbar macht. Da Ihr den letzten Abschnitt "in einem Rutsch" durchspielen müßt, braucht Ihr ohne einen prall gefüllten Rucksack (neun Eke-Eke, mindestens fünf Dahls) erst gar nicht antreten. Viel Erfolg!



Der erste Saal ist noch einfach: Wenn Ihr ein paar Schatztruhen erkunden wollt, könnt Ihr den kleinen Eingang betreten - aber Achtung, die vier Ninjas heißen Niels mächtig ein. In der linken Ecke befindet sich eine weitere Schatztruhe mit dem letzten Stück Lebensenergie, das Ihr finden könnt. Der letzte Sprung zum nächsten Saal ist im Prinzip unproblematisch, wenn Ihr von der Mitte aus springt.



Drei knifflige Sprünge müßt Ihr in diesem Saal überstehen, um zum nächsten Zimmer zu kommen. Paßt auf, daß Euch die Kugeln keinen Strich durch die Rechnung machen.



Ein Flasche Dahl gefälltig? Geht gleich in den kleinen Raum rein. Hier müßt Ihr zwei Vasen auf die beiden Schalter werfen, um an das begehrte Elixier zu gelangen. Prost!



Diese Stelle ist ein absoluter Stolperstein im Spiel. Ihr müßt insgesamt vier kleine Plattform überwinden, um die nächste Tür zu erreichen. Vergeßt nicht die Vase mitzunehmen, denn dieser Gegenstand muß zum Schluß auf den Schalter gelegt werden, damit sich die Tür öffnet. Beim Übergang von einer Plattform zur nächsten ist Konzentration und Geduld das A und O. Wartet solange, bis eine Plattform an die nächste grenzt und geht dann blitzschnell rüber. Vermeidet dabei Sprünge, denn sie führen meistens ins Leere!!! Um das genaue Schema dieses Raums zu kennen, werdet Ihr sicherlich einige Versuche starten müssen.



Besonders mutige Spieler können aus der unteren Schatztruhe ein Stück Eke-Eke holen. Wenn jedoch kein Bedarf da sein sollte, dürft

Ihr gleich zum Teleporter gehen. Achtung, im nächsten Raum seid Ihr nur auf der rechten Seite vor der großen Kugel sicher.



Vorsicht! Wenn Ihr die obere Ebene erreicht habt, werden die drei Eidechsen plötzlich aktiv. Um einen unnötigen Energieverlust zu vermeiden, solltet Ihr gleich zum nächsten Ausgang gehen und einem Kampf aus dem Weg gehen.



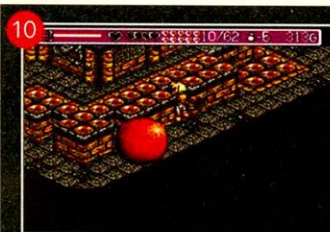
Springt vom Ende der oberen Ebene auf die kleine Plattform und macht dabei möglichst große Sprünge, um nicht wieder gleich herunterzufallen. Bevor Ihr den Schalter aktiviert, solltet Ihr darauf achten, daß die Kugel gerade vom Bildschirm verschwindet. Wenn der Schalter blinbt habt Ihr nur wenig Zeit, um den Ausgang zu erreichen.



Antizipatives Springen und gutes Timing ist von Nöten, um den beiden Kugeln auszuweichen.



... und noch so eine Stelle, die Ihr schnell hassen werdet. Niels muß hier als Brücke fungieren, um die beiden Statuen zu den Schaltern zu bringen. Ein sicherer Umgang mit dem Joypad und vor allem gute Nerven sind hier von Nöten. Habt Ihr es geschafft, dürft Ihr die Treppen hochgehen.



Mit ein bißchen Timing dürfte die rote Kugel keine Gefahr darstellen. Anschließend müßt Ihr auf den Schalter springen, damit Ihr in aller Ruhe die Wandinschriften lesen könnt. Es sind nur noch wenige Schritte bis zum Schatzraum...



Durch Raum 11 geht es zur nächsten Station. Hier müßt Ihr vier Schalter aktivieren, damit die Tür endlich aufgeht.



Laßt Euch als erstes einfach durch das Loch fallen. Im Raum darunter habt Ihr es dann erneut mit drei Eidechsen zu tun. Besiegt die Ungetüme und es wird eine weitere Fallgrube erscheinen. Versucht möglichst in die Mitte des Loches zu springen, um ganz unten sicher auf einer Plattform zu landen.

FINALE!

Jetzt wird es ernst: Die Plattform bringt Euch endlich zum langersehnten Schatzraum. Bevor Ihr aber die harterkämpften Goldstücke in Empfang nehmen dürft, lauert noch eine Riege von hartnäckigen Gegnern auf Euch. Es wäre ratsam diese Fieslinge mit der Magie der goldenen Statue zu bekämpfen.



Fallt auf keinen Fall von der Plattform herunter, sonst dürft Ihr noch einmal von vorne anfangen! In den nächsten Räumen habt Ihr es als erstes mit einer aufgepeppten Version des Steinmonsters zu tun, der aber mit einer Nahkampf-Taktik kein Problem sein dürfte. Eine Ecke ekliger ist da schon der rote Spinner. Hier wäre es ratsam die Arbeit dem aufgeladenen Schwert zu überlassen, da ein Hieb mit seiner Krallen sehr viel Lebensenergie kostet. Nach den zwei Kämpfen bringt Euch der letzte Teleporter zu einem wunderschönen Raum mit einer verschnörkelten, schier endlosen Treppe.



Vor dem großen Tor fangen plötzlich drei Gegenstände des Drachen Gola an zu leuchten und brechen damit das Siegel. Ihr dürft nun den Schatzraum betreten.



Eine böse Überraschung: Sobald Euch die Plattform auf die gegenüberliegende Seite gebracht hat, ertönt plötzlich ein grausamer Schrei - König Nolo lebt noch und verteidigt nun seinen Schatz mit aller Macht! Geht am besten mit derselben Taktik wie beim roten Spinner vor und attackiert ihn mittels der Magie Eures Schwertes (benutzt zuvor eine goldene Statue). Ein direkter Zweikampf mit dem Ritter ist übrigens nicht empfehlenswert, da er immer wieder verschwindet und woanders auftaucht, und sein Schwerthieb unglaublich viel Energie abzieht. Nach dem Sieg gehört er endlich Euch, der sagenumwobene Schatz des König Nolos, oder doch nicht...?!

NHL[®] HOCKEY '94

EAs Eishockey-Serie gehört zu den erfolgreichsten Spielen aller Zeiten
SNES, MD, MCD II/Sportspiel/1-5 Spieler

Im Herbst 91 warf Electronic Arts ihr Erstlingswerk namens EA Hockey auf den Markt und löste damit eine wahre Euphorie aus. Sämtliche Fachzeitschriften zogen angesichts der bahnbrechenden Spielbarkeit Höchstnoten und auch die Industrie überhäufte dieses Spiel mit zahlreichen Auszeichnungen. Ein neues Kultspiel war geboren! Die US-Version unterscheidet sich übrigens vom europäischen Modul, da die Amis anscheinend lieber mit den amerikanischen NHL-Stars spielen wollten als mit den Nationalmannschaften. Fast genau ein Jahr später erschien EAs erstes Update namens NHLPA Hockey 93 und zeigte dem verdutzten Publikum auf eindrucksvolle Weise, welche Schwachpunkte das Original besaß. In erster Linie wurden die Computerspieler gehörig verbessert. Im Gegensatz zum Erstlingswerk laufen sie nicht mehr wie ein



wilder Hühnerhaufen über das Eis, sondern agieren relativ planvoll, indem sie sich vor dem Tor besser platzieren und im Angriff nicht permanent ins Abseits laufen. Gleiches gilt auch für den Torwart, der diesmal nicht mehr mit "Trick 17" zu überwinden war. Erstmals konnte man zudem einen Spieler so böse foulern, daß er verletz in einer Blutlache liegen blieb. Ein "Feature", das von zahlreichen Eltern stark kritisiert wurde und auch deshalb in der neuesten Ausgabe wieder entfernt wurde. Wiederum ein Jahr später erschien schließlich das alles überragende '94er-Lifting und setzte damit die Maßlatte noch ein gutes Stück höher. Im Gegensatz zum Vorgänger gaben sich die Entwickler wesentlich mehr Mühe und spendierten dem Modul endlich eine Batterie zum Sichern des Spielstandes, zusammengestellter Blöcke und persönlicher Bestleistungen. Außerdem konnte man

Meinung

Ulf: Meine Meinung könnte ich in einem Satz zusammenfassen: NHL Hockey ist für mich das beste Sportspiel, das die Konsolenwelt derzeit zu bieten hat. "Schuld" an dieser unverschämten guten Spielbarkeit hat vor allem die äußerst gefühlvolle Steuerung. Die Macher von EA haben das Kunststück fertig gebracht, den Spielern das Gefühl zu vermitteln, daß sie tatsächlich einen kleinen Pixel-NHL Star über träges Eis ziehen. Ein weiteres dickes Plus ist der rasante Spielablauf; ständig wechselt das Geschehen von spannenden Torraum-Szenen zu packenden Abwehrarbeiten. Apropos "Abwehr", im neuesten Update spielt endlich auch der Computer intelligent mit und formiert Eure computergesteuerten Mitspieler sinnvoll vor Eurem eigenen Tor. Gleiches gilt übrigens auch für den Torwart, der dank seiner überragenden Fähigkeiten keine Handballergebnisse mehr zuläßt. Auch wenn NHL Hockey 94 technisch gesehen nicht beeindruckend ist, sein actiongeladener und perfekt durchdachter Spielablauf macht aus diesem Spiel einen absoluten Klassiker.



Die CD-Version stimmt mit digitalisierten Videosequenzen besonders spektakulärer Aktionen auf die Spiele ein

durch einen eigens entwickelten 4-Way-Adapter gleich drei Freunde mit zum Spiel auffordern. Aber nicht nur das Umfeld wurde verbessert, auch die Spielbarkeit unterzog man einer Schönheitskur. Die Computergegner und vor allem der Torwart spielen insgesamt noch eine Ecke cleverer und lassen so nur noch selten zweistellige Ergebnisse zu. Neu hinzugekommen sind zudem die rasanten Volley-schüsse und sogenannte "One-Timers", die dieses Spiel

noch interessanter gestalten. Außerdem hatten die Macher endlich ein Einsehen und integrierten den längst überfälligen Penalty mit ins Spiel. Bei so vielen neuen Features konnten die Fans es sogar verkraften, daß die ohnehin stupiden Zweikämpfe herausgenommen wurden. Zum Schluß noch ein kleines Kuriosum am Rande: Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern wurde das neueste Update nicht von Park Place- sondern von High Score Productions programmiert. Ein wahrhaft glänzender Einstand.



US-Sportreporter Ronn Barr, einer der besten seines Fachs, gibt auf allen drei Hockey-Modulen Infos zu den Teams und Spielern. Auf dem SNES und dem MD geschieht dies in Textform, MCD-Besitzer werden mit exzellenter Sprachausgabe verwöhnt

Super NES	
Grafik	73
Sound	74
Fun	90
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS	
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE	
LEVELS: ENTFÄLLT	

Mega CD II	
Grafik	71
Sound	73
Fun	92
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS	
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE	
LEVELS: ENTFÄLLT	

Mega Drive	
Grafik	68
Sound	71
Fun	92
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS	
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE	
LEVELS: ENTFÄLLT	

DIE STÄRKSTEN TEAMS

Angesichts der hochkarätigen NHL-Liga habt Ihr sicherlich die Qual der Wahl bei den vielen Teams. Folgende Mannschaften sind die Creme de la Creme:

Chicago, 78 Punkte: Das Team aus der "Windy" City ist die mit Abstand homogenste Mannschaft ohne einen gravierenden Schwachpunkt. Besonders stark ist der Center Roenick sowie der schwer überwindbare Goalie Belfour (94 Punkte). Gerade für Anfänger dürfte dieses Team daher die erste Wahl sein.

Boston, 76 Punkte: Die zweithöchste Punktzahl hat dieses Team vor allem zwei Cracks zu verdanken. Zum einen deckt Bourque (99 Punkte!) perfekt die rechte Seite ab und zum anderen gehört der Center Oates mit 94 Punkten zu den stärksten Stürmern der Liga. Allerdings ist der Torwart nur mittelmäßig.

Pittsburgh, 75 Punkte: Insider wissen Bescheid: Hier schwingt der geniale Lemieux (99 Punkte!) seinen Schläger, einer der sichersten Goalgetter der Liga und somit Dreh- und Angelpunkt des Teams. Auch die Abwehr ist durchgehend stark besetzt, so daß gerade geübte Spieler immer wieder gerne auf diese Mannschaft zurückgreifen.

Außerdem empfehlenswert:

Dallas, 75 Punkte

Los Angeles, 74 Punkte

Buffalo, 73 Punkte

Detroit, 75 Punkte

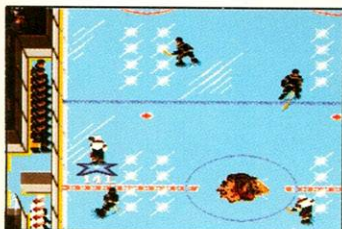
New York, 74 Punkte

DER GEWALTSSCHUSS



Auch mit gut getimten Schlagschüssen sind die Torhüter immer noch überwindbar. Wenn Ihr genügend Platz habt solltet Ihr mit dem puckführenden Spieler nahe der Bande entlang auf das Tor zusteuern und ungefähr auf Höhe der Bully-Markierung eine Kurve vollführen, so daß Ihr anschließend parallel zum Tor lauft. Schon während Ihr mit dem Spieler in die Kurve geht müßt Ihr die Schlagtaste bereits gedrückt halten, um so einen satten Schuß zu erzielen. Der Schuß selber sollte immer in die lange Ecke gehen, denn mit etwas Glück kommt der Torhüter nicht mehr hinterher und muß den Puck passieren lassen. Diese Methode ist nicht immer von Erfolg gekrönt, da Ihr neben einer Portion Glück vor allem viel Übung und ein gewisses "Feeling" für die jeweilige Spielsituation haben müßt.

DAS ONE TIMER - TOR



In der 94er Auflage hat sich der Torwart zu einem wahren Stürmerschreck gemausert, der kaum noch durch irgendwelche Sonntagschüsse zu überwinden ist. Eine dennoch sehr effektive wie auch schöne Methode den Puck ins gegnerische Netz zu befördern, ist das sogenannte "One Timer"-Tor. Führt Euren Spieler einfach in die gegnerische Torzone und lauft dabei links oder rechts am Tor vorbei. Achtet dabei immer darauf, daß der Puck sich an der Bande befindet, so daß er vom Körper des Spielers abgeschirmt wird. Sobald Ihr einen mitgelaufenen Spieler vor dem Tor seht, muß sofort der Paß kommen (geübte Spieler können auch einen blinden Paß spielen). Während des Passes drückt Ihr nun blitzschnell die Schußtaste, bevor (!) der mitgelaufene Spieler den Puck erhalten hat. Dies bewirkt den besagten "One Timer"-Effekt, sprich, der Spieler wird den Puck sofort nach der Annahme, gegebenenfalls sogar aus der Luft heraus auf das gegnerische Tor schießen. Durch diesen Spielzug lassen sich mit ein bißchen Übung die tollsten Treffer erzielen.

DIE ABWEHR

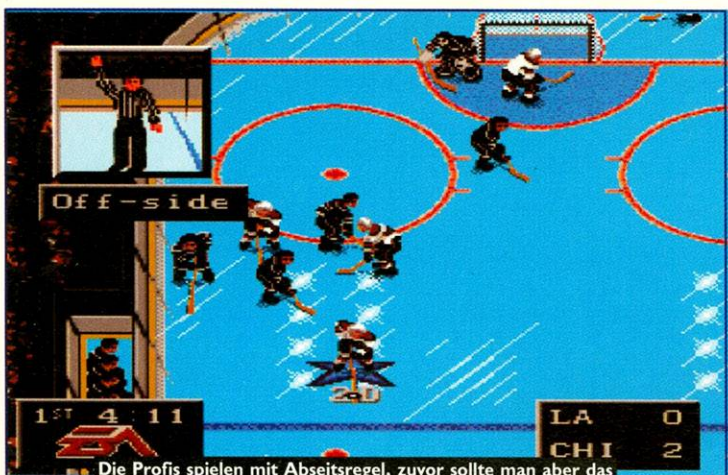
Generell gibt es zwei bewährte Abwehr-Taktiken, um den Gegner zur Verzweiflung zu bringen:

Die Rammbock-Taktik:

Wenn der Gegner mit seinem Spieler direkt auf das Tor zuläuft und zu einem Schlagschuß ansetzen möchte, solltet Ihr diesem mit einem Abwehrspieler frontal entgegenlaufen und im richtigen Zeitpunkt auf Knopf C drücken. Wenn Ihr diesen Bodycheck mit einem kräftigen Abwehrspieler vollführt, dürfte der Stürmer sich sofort auf seine vier Buchstaben setzen und somit unfreiwillig den Puck freigeben. Aber Achtung: Dieses rüde Abwehrverhalten kann sehr schnell mit einer Zeitstrafe und gegebenenfalls sogar mit einem Penalty geahndet werden, daher solltet Ihr diese Methode nur im äußersten Notfall einsetzen.

Die Lauer-Stellung: Wenn der Spieler links oder rechts am Tor vorbei läuft, müßt Ihr blitzschnell Euren Abwehrspieler direkt vor das Tor platzieren, um so einen möglichen Paß bzw. "One Timer" zu vereiteln. Der puckführende Spieler sollte erst dann wieder angegriffen werden, wenn er sich in Schußposition befindet.





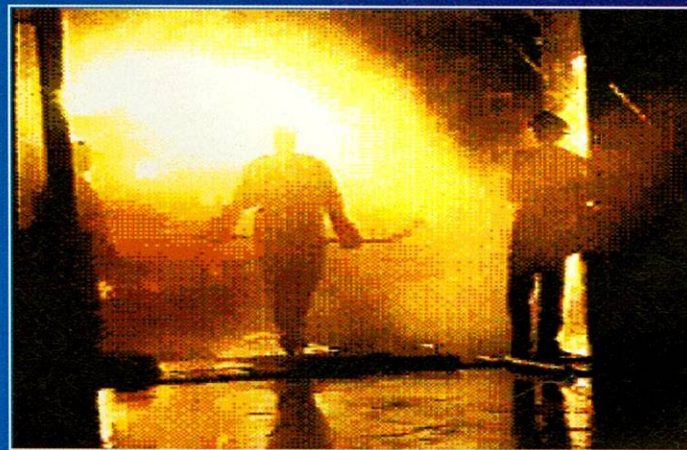
Die Profis spielen mit Abseitsregel, zuvor sollte man aber das Verhalten seines Lieblings-Teams genau studieren



Das ist Ulf's Taktik: Den Spielmacher des gegnerischen Teams ausschalten und dann auch noch stolz sein

MEGA CD II - VERSION

Bei der CD-Version verwendeten die Programmierer in erster Linie einfaches CD-Doping, um den Speicherplatz vollzustopfen. Als erstes verwöhnt Euch ein längeres Intro mit bildschirmgroßen Filmszenen aus der NHL Liga. Sobald Ihr Euch auf's Eis begeben, werdet Ihr sehr schnell merken, daß sich rein spielerisch nichts verändert hat. Als einzige Veränderung wird Euch lediglich die neue Geräuschkulisse auffallen, die direkt von der CD kommt. Auch der Star Reporter Ron Barr profitiert vom neuen Medium, da er seine Fülle von Informationen diesmal sogar verbal vortragen darf. Apropos "Informationen", anhand einer "Player Card" könnt Ihr Euch die Karrieredaten sämtlicher NHL-Stars zu Gemüte führen. Ansonsten wäre noch der Backup-Booster bemerkenswert, da er sich sämtliche Spielstände, zusammengestellte Blöcke sowie persönliche Rekorde merkt. Insgesamt also keine großartigen Veränderungen zum Modul, softwarehungrige Mega CD II-Besitzer sollten sich diese "De Luxe"-Variante aber nicht entgehen lassen.

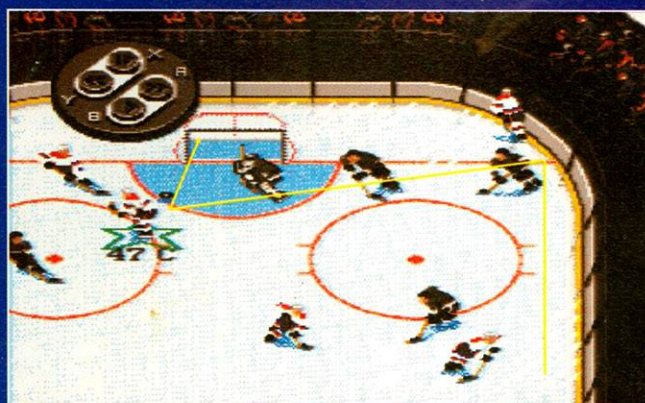


DIE SUPER NINTENDO - VERSION



Harte Bodychecks wirbeln die Gegner gehörig durch die Luft

Mit der 94er-Version katapultierten sich die EA-Programmierer auch auf dem SNES an die Tabellenspitze. Das Vorgängermodul konnte die Erwartungen der Nintendo-Fangemeinde bei weitem nicht erfüllen, technische Mängel in Form von starkem Ruckeln und ein im Vergleich zum MD-Spiel wesentlich schlechteres Gameplay sorgten für lange Gesichter. Offensichtlich hatten die Verantwortlichen ein mehr als schlechtes Gewissen, denn das Update erweist sich als nahezu perfekt und sorgt für Wiedergutmachung. Technisch ist bis auf kleine Schwächen bei Direktabnahmen nichts zu bemängeln. Die SNES-Sprites müssen zwar mit etwas weniger Animationsphasen als ihre MD-Kollegen



Fahrt links oder rechts an der Bande bis hinter die verlängerte Torlinie und paßt quer in die Mitte, um die Scheibe dort direkt aufs Tor zu knallen, bei richtigem Timing ist der gegnerische Torwart chancenlos

leben, da sie aber wesentlich flinker übers Eis flitzen, fällt dies überhaupt nicht auf. Dafür umso mehr, daß in den SNES-Eisstadion wesentlich härter um Punkte und Siege gefightet wird. Dem Konsolenpublikum scheint diese Spielweise jedenfalls zu gefallen, je mehr Gegner durch die Luft gewirbelt werden, desto lauter bejubeln sie die Action auf dem Eis, was sie natürlich auch bei besonders schönen Angriffen tun. Die gewohnt umfangreichen Statistiken über Teams, Spieler und Spiele befriedigen die informationshungrigen Fans, so daß sich endlich auch die SNES-Kufencracks als absolut genial einstufen lassen dürfen.

INTERVIEW MIT ELECTRONIC ARTS

Mega Fun: "If It's In The Game It's In The Game". Im Falle von FIFA Soccer trifft diese Aussage voll zu. Im Gegensatz zu Produkten anderer Firmen hat man das Gefühl der völligen Spiel-Kontrolle, die Spieler verhalten sich wie lebendige Personen und die Live-Atmosphäre verschafft jedem einen unvergleichlichen Einblick in den Fußballsport und seine nähere Umgebung. Wie kamen die Programmierer an die Informationen, dieses Spiel so realistisch zu gestalten, und inwieweit hatten technische Berater Einfluß? Hatten sie eventuell sogar Hilfe von professionellen Fußballern?

Electronic Arts: Die Grafiker und Programmierer schauten sich viele Stunden echten Fußball an, gingen in Stadien und arbeiteten auch mit Keith Cooper von der FIFA, der gleichzeitig auch Spieler und Team-Manager eines Vereins ist, zusammen.

Mega Fun: Wie lange hat es gedauert bis das Programm inklusive Planung fertiggestellt war?

Electronic Arts: Rund zwei Jahre.

Mega Fun: Die Super Nintendo-Version sieht der Mega Drive-Version sehr ähnlich, aber die Spielbarkeit ist leicht geändert, eher noch realistischer; die Energieliste gibt dem Spieler bspw. die Möglichkeit, die Schußstärke noch genauer zu kontrollieren, Grätschen und Köpfen wirkt noch lebensesechter als beim Sega-Modul. Warum gibt es solche Unterschiede?

Electronic Arts: Wir haben aus unseren Erfahrungen mit dem Mega Drive gelernt; die Mega CD-Version und zukünftige FIFA-Produkte werden ebenfalls viele neue Features beinhalten.

Mega Fun: Wann wird der zweite Teil veröffentlicht und worin liegen die Unterschiede zur jetzigen Version? Wird FIFA Soccer 2 der letzte Teil sein, oder kommt eine Serie wie John Madden oder NHL Hockey?

Electronic Arts: Sorry, aber FIFA Soccer 2 ist allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz derzeit noch nicht geplant.

Mega Fun: Worin unterscheiden sich die 3DO- und Mega CD-Versionen gegenüber den beiden bereits existierenden Spielen, und sind sie in der Entwicklung schon weit fortgeschritten?

Electronic Arts: FIFA International Soccer 3DO soll Weihnachten 1994 erscheinen.

Es wird das definitiv realistischste Fußballspiel für alle erhältlichen Systeme sein, mit unbegrenzten Kamerawinkeln, Dutzenden neuer Funktionen, mehr kann ich darüber aber derzeit leider noch nicht sagen.

Die FIFA Soccer Tournament Edition fürs Mega CD kommt am 24. Juni. Features: Neue Feld- und Zuschauergraphiken, verbesserte Spieleranimationen, stärkere Torhüter, intelligentere Gegner, 12 neue Teams, d.h. jetzt sind es insgesamt 64, erweiterte Spieloptionen, neue, geheime Spielmodi, über 150 FMV-Clips, EA Sports Stadium Sound in Dolby Surround, CD-Musik und -Gesänge, Battery Backup-Unterstützung, Vollbild, ein FMV-Intro, ...

Mega Fun: Wird FIFA Soccer auch für die neuen Konsolen wie Sony PS-X, Mars, Saturn, usw. umgesetzt?

Electronic Arts: Ja!

Mega Fun: Die Qualität von EA-Produkten ist in der ganzen Welt bekannt. Warum veröffentlicht EA nicht selbst 8-Bit-Versionen ihrer Spiele? Hat EA keine Angst, ihren Ruf zu verlieren, wenn unruhliche Firmen wie THQ, bislang für eine Menge schlechter Spiele verantwortlich, FIFA Soccer für den Game Boy umsetzen?

Electronic Arts: EA Sports und Electronic Arts haben sich schon vor längerer Zeit entschieden, sich auf die führenden Systeme bei ihren Produkten zu konzentrieren; im Moment sind das 16-Bit und

32-Bit Systeme, sowie CD-ROMs. Wir können uns darauf konzentrieren, hochqualitative Software auf den verbreitetsten Videospiel-Systemen zu produzieren. Aber wir haben eine englische Entwicklungsfirma, die direkt für EA Sports arbeitet, beauftragt, FIFA Soccer für den Game Gear umzusetzen, veröffentlicht wird es von EA Sports. Ein sehr anerkanntes Software-Haus, eines der größten der Welt, das für einen der größten Hits des Jahres 1993 verantwortlich ist, wird FIFA Soccer für THQ auf dem Game Boy programmieren; auch hier muß EA Sports über die gesamte Entwicklung hinweg ihre Zustimmung in Bezug auf die Qualität geben.

Mega Fun: Wer genau war für die Entstehung und Programmierung von FIFA Soccer verantwortlich?

Electronic Arts: Sega Mega Drive: Programmierer: Jan Tian, Brian Plank, Kevin Picknell; Grafiken: George Ashcroft, Dianna Davies, David Adams, Suzan Germic, Mike Smith; Musik und Sound: Jeff Dyck; Produzent: Bruce McMillan; Entwicklung: Joey Della-Savia; Herausgeber: Kevin Buckner, Matt Webster; Technischer Berater: Colin McLaughlan; Qualitätsüberwachung: Dave Hards; Ausführende Produzenten: Joss Ellis, Don Mattrick; Produktmanager: Nell Thewarapperuma, Chip Lange, Ivana Petrak.

Mega Fun: FIFA Soccer und NHL Hockey können mit den offiziellen Lizenzen der FIFA und der NHL aufwarten. Diese Lizenzen sind doch sicher teuer, warum benutzt EA nicht ihren eigenen guten Namen?

Electronic Arts: Unsere offiziellen Liga-Lizenzen erlauben es uns, echte sportliche Eigenschaften zu verwenden, die sich als für die Realität unserer Programme äußerst wichtig erwiesen haben: Echte Spieler, Teams, Strategien, Logos, usw... Bei Kundenumfragen hat sich das als wichtiger Punkt herausgestellt.

Mega Fun: Weshalb heißt EASN jetzt EA Sports?

Electronic Arts: Wir haben uns mit ESPN, dem US Sports Network, darauf geeinigt, den Namen zu ändern, um Verwirrung bei unseren TV-Produkten und ihren Videospielen zu vermeiden: ESPN hat ein paar Titel unter Sony Electronic Publishing laufen.

Mega Fun: Im Vergleich zu NHLPA '93 ist NHL '94 ein großer Schritt nach vorne. Hatten Sie Unterstützung von professionellen Eishockey-Spielern aus der NHL?

Electronic Arts: Ja, wir haben eng mit den San Jose Sharks bei den NHL-Produkten zusammengearbeitet.

Mega Fun: Sind irgendwelche weiteren Spiele aus der Mutant League-Reihe in Planung, wie z.B. Basketball, Baseball oder Fußball?

Electronic Arts: Nein, wir haben uns für "echte" Sport-Titel aus der EA Sports-Serie entschieden.

Mega Fun: Die Spanne der EA-Spiele umfaßt fast alle Sportarten, aber bis jetzt ist noch kein Tennis-Spiel erschienen. Dürfen wir in nächster Zeit ein solches erwarten?

Electronic Arts: Am 15. Juli soll EA Sports Tennis erscheinen.

Mega Fun: Hat Mario Andretti für das am 17. Juni erscheinende gleichnamige Rennspiel nur seinen Namen hergegeben oder hat er eine aktive Rolle in der Programmierung oder technischen Unterstützung gespielt?

Electronic Arts: Mario Andretti half kräftig beim Design des Spiels - er gab Ratschläge zum Fahrverhalten der Autos, und hauptsächlich durch seine Hilfe waren die Programmierer in der Lage, so viel Realismus in die Fahreigenschaften der drei Rennwagentypen einzubauen.

VIEWPOINT

... oder das Shoot'em Up mit der außergewöhnlichsten Grafik, die es je gab
Neo Geo/Shoot'em Up/1-2 Spieler

Das 74 MBit starke Viewpoint wurde ursprünglich entworfen, um spezielle Computergrafikeffekte auf einem 16-Bit-System zu simulieren. Über 20 Leute trugen ihren Teil inner-



Die Ruhe vor dem Sturm...

halb der einjährigen Entwicklungszeit zur Fertigstellung bei. In Europa und in Amerika war Viewpoint ein Erfolg, nicht so in Asien. Da bei Erscheinen allerdings keine Nachfrage nach Shoot'em Ups



Freunde antiker Baukunst kommen in der zweiten Runde voll auf ihre Kosten

vorhanden war, wurde es nur in sehr geringen Stückzahlen aufgelegt (so zumindest die offizielle Erklärung). Dennoch erwies es sich als ein sogenannter "Sleeper", also als ein unerwarteter Hit. Was genau ist nun Viewpoint eigentlich? Es handelt sich um ein sechs Levels langes Shoot'em Up mit einer isometrischen 3D-Ansicht, vielleicht kennt ja der eine oder andere von Euch noch Segas

Zaxxon. Dort konnte man zwar auch seine relative Höhe verändern, was bei Viewpoint nicht mehr funktioniert, dennoch läßt es sich am leichtesten als Zaxxon Deluxe beschreiben. Euer Byupo-Fighter ist standardmäßig mit einem zum Beamschuß aufladbaren Normal Shot und drei Bombs ausgestattet. Zusätzlich können zwei Options und ein Shield aufgesammelt werden. Wie sich das für ein zünftiges Ballerspiel gehört, bewacht auch bei Viewpoint jeden Levelausgang ein besonders dicker und "einsteckfreudiger" Endgegner. Wird Euer Fighter zum dritten Mal pulverisiert, ist das erste von drei Continues fällig, fairerweise beginnt Ihr an einem der drei Rücksetzpunkte pro Level auch nach dem Einsatz eines Continues.



Grafik 85

Sound 83

Fun 91

HERSTELLER: SAMMY
UMSETZUNGEN GEPLANT: SNES/MD
LEVELS: 6

Meinung

Philipp: Das teuerste Neo Geo-Spiel ist zugleich auch das beste! Viewpoint gehört zu den wenigen Spielen, die hinter einer phänomenalen Aufmachung auch noch tonnenweise Spielspaß pur bieten: Grafik und Sound sorgen für die Motivation, Steuerung und Leveldesign für eine absolut faire Spielbarkeit. Durch diese teuflisch gute Mischung entsteht eine positive Rückkopplung: Man ist motiviert, mehr vom Spiel zu sehen, also strengt man sich an. Durch die oben erwähnte Spielbarkeit kommt man dann auch weiter, ein Erfolgserlebnis, das wiederum motiviert weiterzumachen. Doch Vorsicht! Viewpoint ist selbst auf Easy ein ganz schön harter Brocken und läßt Ballergreenhorns kaum eine Chance über den zweiten Level hinauszukommen.



Wenn Ihr richtig fliegt, nehmen Euch die Options die Arbeit ab

VIEWPOINT

Extras



Grüne Bomb



Shield



Options



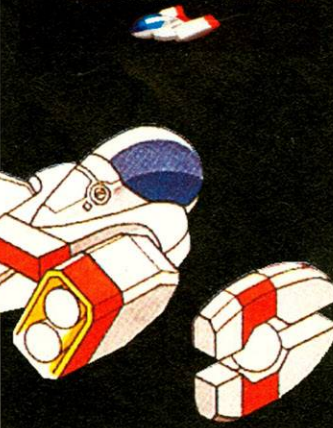
Rote Bomb



Blaue Bomb

Extras

VIEWPOINT



LEVEL 1



Diese ersten größeren Gegner sind mit ein paar Beamschüssen ruhigzustellen.



Bei den rotierenden Platten und Rädern empfiehlt es sich streng in der Mitte zu bleiben und die Räder, die den Durchgang versperren, einfach wegzubeamen.



Kurz vor dem Endgegner trifft Ihr auf die Coyles, sie verhalten sich manchmal ziemlich unerwartet. Ihr solltet sie eliminieren, sobald sie ins Bild kommen.



Wer sich bei den Schiebetüren an die Pfeile hält, hat eigentlich schon gewonnen (Ja, so einfach ist das!).



Ein kleines Stück weiter auf dem Weg durch den Level trifft Ihr auf das "Karussell". Wenn Ihr rechtzeitig hineinfliegt, könnt Ihr den sich drehenden Mittelblock mit genügend Beamschüssen in die Knie zwingen.



Für Leute, die keine Lust haben, den Schüssen des Endgegners auszuweichen, bietet sich die "Bomb"-Taktik an. Feuer er seine erste Salve ab, zündet Ihr die Rote, gleich darauf die Grüne, und wenn er abermals schießt die Blaue, so wird er im Nu seinen Geist aufgeben.



Gleich zu Beginn macht Ihr die Bekanntschaft von Hyrda, ein paar gezielte Beamschüsse genau auf den Kopf und sie gibt den Löffel ab.



Bei den "Tumbling Tortoises" empfiehlt es sich auszuweichen, solange sie sich drehen und sie abzuschießen (Beam!), sobald sie stillstehen.



Die blinkenden Quadrate solltet Ihr genauso meiden, wie die Minen, die der große Fisch "Gohn-Gee" spuckt, zumindest, wenn Euch Euer Leben lieb ist.

Die schlangenartigen Wesen, die unvermittelt aus den Löchern hervorgeschossen kommen, können nicht abgeschossen werden. Ihr solltet aufmerksam Ihr Verhalten studieren und Euch anschließend einen sicheren Weg einprägen.



"Mighty Mah-Too-Bah" oder Riesenkrebs nennt sich der Endgegner, Ihr besiegt ihn, indem Ihr Euch zuerst auf seine beiden Scheren konzentriert (Vorsicht, er kann sie auch abschießen!) und anschließend den Hauptpanzer unter Beschuss nehmt.

LEVEL 2

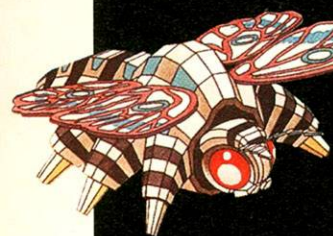


So schön die Springfische auch animiert sind, so gefährlich können sie werden, wenn Ihr sie nicht mittels Dauerfeuer (sprich auf den A-Knopf hämmern) umgehend ausschaltet.



Wenn der explodiert ist, beginnt Phase 2: Ihr solltet Euch die blaue Bomb aufgehoben haben, dann ist sein Hirn kein Problem.

LEVEL 3



Die Panzer könnt Ihr mit einem Beamschuß abservieren, so erleichtert Ihr Euch enorm das Manövrieren durch die Stachelpresse.



Die Bienen erscheinen in den Waben und auch nachdem die Wand wieder heruntergefahren ist; Ihr lockt sie am besten in die Mitte und flüchtet dann nach rechts oder links außen.



Wenn Ihr die Würmer schnell genug vernichtet (Beam!), können sie sich nicht zusammenrollen und aus allen Rohren auf Euch feuern.



Zuerst müßt Ihr auswendig wissen, aus welchem Loch und wann ein Bandwurm erscheint, dann könnt Ihr Euch ihrer annehmen (mit einem gezielten Beamschuß genau auf den Kopf).



Die riesigen Würmer sind unzerstörbar, Ihr könnt lediglich Ihre Babys aufs Korn nehmen und Euch so einen Korridor zum Durchflug schaffen.



Die Riesenbiene ist genau wie der Wurm nur am Kopf verwundbar, mit der roten und grünen Bomb sollte Phase 1 kein ernsthaftes Problem für Euch darstellen.



Bei Phase 2 sind es vor allem die zwei kleinen gelben Kugeln, die Euch das (Über-)Leben zur Hölle machen, sie verfolgen Euch auf Schritt und Tritt. Mit einer gut getimten blauen Bomb ist aber auch dieser Endgegner relativ rasch Geschichte.



Der Tunnel des Todes ist die erste schwierige Region des vierten Levels. Ihr solltet hier ruhig mal von Euren Bomben Gebrauch machen, denn hin und wieder nimmt die Feindeschar doch bedrohliche Ausmaße an.



Die Walker haben ein Faible für Missiles, dementsprechend nervig können sie sein, wenn Ihr sie nicht rechtzeitig in die ewigen Jagdgründe befördert.



LEVEL 4

Diese großen Wüstenschiffe halten stets eine bestimmte Formation ein, Eure Aufgabe ist es diese zu analysieren und Euer Raumschiff dann entsprechend sicher hindurchzumanövrieren.



Die erste Phase des vierten Endgegners ist schlichtweg ein Scherz: Ihr müßt lediglich zwischen den grünen Schüssen hindurchfliegen und gleichzeitig seinen geöffneten Mund mit Beams bearbeiten.



Phase Nummer Zwei ist fast noch simpler: Zuerst ein Beam zwischen die Zähne (er wehrt sich nicht!), dann kommen zwei Schwenkbewegungen, einmal von rechts zur Mitte und einmal von links, bei denen Ihr ihn auch ohne Probleme aufs Korn nehmen könnt.



Phase Drei trennt entgültig die Anfänger von den Profis: Der Totenkopf läßt Vögel aus dem Mund, die, werden sie nicht rechtzeitig eliminiert, eine abartige Schießwut entwickeln und Euch in ein Netz von Schüssen verstricken, dem zu entkommen nur sehr schwer möglich ist.



Die finale Phase ist beinahe noch eine Stufe härter: Um den Totenkopf herum erscheinen vier Platten. Er schießt aus dem Mund und die rotierenden Platten kommen auf Euch zu. Wenn Ihr Eure drei Bomben nicht bis hierher aufgehoben habt, seht Ihr jetzt sehr alt aus, habt Ihr sie dabei, solltet Ihr sie unbedingt nur dann zünden, wenn sein Mund geöffnet ist.



Im fünften Level trifft Ihr nochmal auf alle bisherigen Endgegner, sie sind immer noch mit den selben Taktiken zu besiegen, hier ist Nummer Eins...

LEVEL 5



...und Nummer Zwei...



...Nummer Drei wurde ebenfalls reinkarniert...



...genauso wie Nummer Vier, seine Wiederauferstehung ist besonders ärgerlich, war er doch der bisher härteste Brocken, doch keine Angst, diesmal verträgt er deutlich weniger.



Der Endgegner des fünften Levels ist erstaunlich leicht: Die Räder an seinen vier Ecken decken Euch mit Schüssen ein und aus der Mitte des Kopfes feuert er einen Laser auf Euch. Mit etwas Geduld und unter Einsatz von zwei Bombs könnt Ihr ihn zwingen die Taktik zu wechseln: Die Räder lösen sich vom Hauptkörper und fahren vor ihm auf und ab. Jetzt seid Ihr nur noch wenige Beamschüsse von seiner Kapitulation entfernt.

LEVEL 6



Gleich zu Beginn des sechsten Levels trifft Ihr auf diese Kanonen. Sie drehen sich im Kreis und ballern dabei, was das Zeug hält. Ihr beseitigt sie am besten mit dem Beam.



Vorsicht! So schön diese Würfel anzusehen sind, so tödlich sind sie auch: Ihr solltet lieber auf die Extras in ihrer Mitte verzichten.



Wenn Ihr in die Nähe dieser Minitürme kommt, bauen sie in kürzester Zeit ein Blitzfeld auf, das Euch im Nu pulverisiert. Mit der nötigen Hektik, schlängelt Ihr Euch einfach an ihnen vorbei.



Der finale Endgegner: Ihr solltet ihn in mehreren Phasen auseinandernehmen. Zuerst beraubt Ihr ihn seiner Beine, dann der Kanonen rechts und links vom Kopf, anschließend vernichtet Ihr die Missilewerfer und zuletzt bearbeitet Ihr seinen laserspuckenden Kopf.



Für Phase Zwei muß ich noch eine Taktik entwerfen!!

SUPER MARIO KART

Mit Super Mario Kart haben sich die Nintendo-Programmierer selbst übertroufen. Das überragende Gameplay mit dem besten Zwei-Spieler-Modus aller Zeiten läßt auch komplexen FI-Simulationen keine Chance
SNES/Rennspiel/1-2 Spieler

gewähren wir Euch ausnahmsweise einen kleinen Einblick hinter die Kulissen der MEGA FUN. Philipp, meine Bedeutsamkeit und ein nichtredaktionelles Super Mario Kart-Genie (bescheiden, bescheiden), Pseudonym Binzi, verbesserten ihre persönlichen Bestleistungen ohne Unterbrechung eine ganze Woche lang. Jeder neue Rekord stachelte die anderen zu neuen

Versuchen an, mit dem Ergebnis, daß die übrigen Redaktionsmitglieder diese Marioverrückten zur Nahrungsaufnahme regelrecht zwingen mußten. Wollt Ihr raten, wieviele Strecken Philipp im direkten Vergleich mit den beiden anderen am besten beherrscht? Kleiner Hinweis: Wer's nicht errät, ist eine NULL (HA, HA). Vieles von dem, was Ihr auf den folgenden Seiten lesen könnt, werdet Ihr schon kennen, aber vielleicht hilft der eine oder andere Tip dem einen oder anderen auf der einen oder anderen Strecke weiter. Hier der wichtigste: Wollt Ihr unbedingt gewinnen, ist es erforderlich, als erster durchs Ziel zu fahren, denn wer erst als zweiter ankommt, kann

kaum mehr ganz vorne landen. Was passiert, wenn Ihr noch weiter hinten landet, müßt Ihr Philipp fragen, der kennt sich da am besten aus.

Grafik 82

Sound 80

Fun 93

HERSTELLER: NINTENDO
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: ENTFÄLLT

Ein Blick in die Lesercharts der zurückliegenden Mega Fun-Hefte zeigt es deutlich, Super Mario Kart ist immer noch eines Eurer Lieblingsspiele. Sich jeden Monat unter den Top Ten plazieren zu können, und das bei der immensen Menge von Neuerscheinungen, da muß es sich schon um ein ganz besonderes Game handeln. Was sind nun die Besonderheiten dieses Rennspiels? Ein Grund sind sicher die acht Fahrer der Mini-Kutschen, die allesamt aus den bekannten Jump'n Run-Titeln mehr als bekannt sind. Warum lieben aber auch die absoluten Rennspiel-freaks, die nicht unbedingt auf die

Mario-Sippe abfahren, diese wilde Raserei? Sieg, Niederlage, Pakung, Liebe, Haß, Wahnsinn, Wut, Geschwindigkeitsrausch, Abfuhr, Frust, Glücksgefühl, Schwindel, Erregung (!!!) oder ganz kurz: "Mario Kart ist schlimmer als jede Droge, Mario Kart ist die pure Sucht".

Über den Spielablauf brauchen wir wohl keine Worte mehr zu verlieren, da jeder, der noch nicht selbst hinter'm Steuer eines (Mario-)Karts geklebt hat, besser auch weiterhin mit Omi in der Küche um die Wette spült. Als Beweis dafür, daß wir hier keinen Nonsense zum besten geben,

Die etwas andere Meinung

(P)hilipp/(B)inzi/(S)tephan: **S:** "Also, nur aus reiner Nächstenliebe dürfen die beiden Hoschis hier auch was zum besten geben!" **B:** "Ja, Stephan ist die Nr. 1 - im Drehen, naja, er verliert zwar nicht immer, aber immer öfter. Apropos verlieren, Philipp sag doch auch mal was!" **P:** "Aber sicher, während der eine im Mitleid mit seinen Nächsten versinkt, hat der andere nichts besseres zu tun, als völlig aus der Luft gegriffene Behauptungen aufzustellen. Eines ist ja wohl allen klar: Die Nr. 1 war, bin und werde immer ich sein!" **S:** "Es ist wie im Rennen, die zwei machen sich gegenseitig fertig und ich bin der lachende Erste!" **B:** "Während sich der 'Erste' totlacht (weil er mal vorne ist), 'fliege' ich ganz ohne Extras, die Philipp immer bitter nötig hat, an allen vorbei und führe meinen Toad als ersten durchs Ziel!" **P:** "Natürlich kann man von einem, den wir erst kürzlich mit einer Brotkruste aus dem Urwald gelockt haben (anfangs hielt er sogar das Joy-pad falsch herum), nicht erwarten, daß er 'Tod' richtig schreibt, dennoch wäre bei seinem fahrerischen Unvermögen etwas mehr Respekt angebracht, oder, Stephan?" **S:** "Wie Ihr sicher gemerkt habt, hält sich Philipp mit seinen Angriffen in meine Richtung ziemlich zurück. Das ist die Macht des Layouters: Nach Mario Kart steht Street Fighter II auf dem Plan, und ich glaube, daß Philipp diese Seiten doch sehr am Herzen liegen." **B:** "Während sich hier ein redaktionelles Intermezzo zwischen einer Null (ratet mal wer?) und einem Layouter, der bei Mario Kart niemals über den zweiten Platz hinauskommen wird, anbahnt, werde ich mal kurz auf eines der einzigen Mankos des Moduls eingehen: Es gibt einfach keine würdigen Gegner mehr auf diesem Planeten!" **P:** "Stimmt! Leute, die so schlecht fahren wie Du, sind schwer zu finden. Aber da wir schon mal beim Thema Manko sind: Was mir wirklich stinkt, ist das Fehlen einer 200er-Klasse, oder noch besser einer 250er." **S:** "Dieser Träumer, kriegt nicht mal die 150er geregelt, und will noch schnellere Kutschen. Naja, das typische Protz-Verhalten eines 18-jährigen eben!" **Uwe:** "Jetzt langt es aber, macht endlich Eure Seiten fertig!" **Ph/B/St:** "Jawohl, Chef."

DIE VIER SPIELMODI

Time Trail



Ihr fahrt die 100er-Klasse alleine auf einer Strecke nach Wahl gegen die Uhr. Die fünf besten Gesamtzeiten und die schnellsten Rundenzeit werden gespeichert.

Match Race



Hier fahrt Ihr wieder mit den 100er-Karts gegen einen menschlichen Gegner mit allen Extras und Geheimheiten.

Battle Mode



Statt auf Rundenbestzeiten zu spielen, solltet Ihr lieber Euren Gegner im Auge behalten, der dreimal zum Drehen gebracht werden muß um eine Runde zu gewinnen. Für diesen Modus gibt es vier Extra-Strecken.

Grand Prix



Besser kann man es fast nicht machen, fünf Runden rast Ihr entweder alleine oder zu zweit. Drei Hubraumklassen, vier Meisterschaften mit je fünf Kursen, hundsgemeine Extras, fliese Gegner in der 150er-Klasse, grandioser Spielspaß!

DIE EXTRAS



Die Ereignis-Felder entscheiden im Zwei-Spieler-Modus oft über Sieg oder Niederlage, vor allem bei zwei gleich starken Fahrern. Welcher SMK-Fan kennt sie nicht, die Haßgefühle, wenn eine geniale Fahrt durch einen plötzlichen Dreher beendet wird. Deswegen findet Ihr zu jedem Extra die Mega Fun-Haßwertung, immer aus der Sicht des Betroffenen, oder vielmehr: Getroffenen.



Münzen

Wenn Ihr das Münzensymbol bekommt und A drückt, erhaltet Ihr zwei Münzen zu Euren Übrigen dazu.

Bemerkung: Habt Ihr keine Münzen mehr, seid Ihr so verwundbar, daß Ihr Euch selbst dann dreht, wenn Euch ein Gegner nur berührt.

Tips: - sammelt so schnell wie möglich zehn Münzen (Je mehr Münzen Ihr habt, desto schneller seid Ihr, zehn Münzen=Höchstgeschwindigkeit)
- rammt euren "Partner" (2-Spieler Modus), wenn er keine Münzen mehr hat.

Haßwertung: 0% - das am wenigsten attraktive Extra, schnell weg damit



Stern

Er macht Euch für einige Zeit unverwundbar, ein bißchen schneller und Ihr könnt andere Gegner von der Strecke stubsen.

Bemerkung: Falls Ihr in Lava oder Wasser während Ihr den Stern benutzt, verliert dieser leider seine Wirkung, und Ihr Zeit.

Tips: - jede Strecke hat eine Stelle, an der der Stern besonders effektiv ist, findet diese!
- der Stern ist sehr gut geeignet, mehrere Gegner auf einmal zu überholen
- auf manchen Strecken dient der Stern auch gut zum Abkürzen (übern Acker mit'm Stern!).

Haßwertung: 90% - Ausweichmanöver ohne Ende kosten viel Zeit



Banane

Die Banane ist ein beliebtes Extra, das einfach auf die Strecke gelegt wird. Dann müßt Ihr nur noch warten, bis ein Mitstreiter drüber fährt und einen kleinen Freudentreher vollzieht.

Bemerkung: Ihr könnt die Banane auch nach vorne werfen, indem Ihr A + Steuerkreuz nach oben drückt.

Tips: - mit Bananen kann man, wie mit grünen Panzern, rote Panzer neutralisieren
- eine Banane macht sich auch in engen Kurven gut, legt mehrere Bananen auf einen Fleck, und verbaut so den anderen den Weg
- schert nach dem Überholen vor den Gegner und legt ihm die Schale direkt vor's Kart
- fährt über die Beschleuniger und legt sie während der High-Speed-Phase ab.

Haßwertung: 75% - Eine Sekunde nicht aufgepaßt, schon liegt so ein Teil im Weg



Pilz

Der Pilz gibt Euch für kurze Zeit einen Geschwindigkeits-schub und wird deshalb in Fachkreisen nicht zu Unrecht "Beschleuniger" genannt.

Bemerkung: Wenn man mit dem "Beschleuniger" über die gelben Sprunglinien fährt, kann man wesentlich höher und weiter springen.

Tips: - mit dem Pilz könnt Ihr vor roten und grünen Panzern wegbeschleunigen
- zündet den Pilz nach einem Dreher und Ihr seid sofort auf Höchstgeschwindigkeit
- zündet ihn hauptsächlich auf langen Geraden oder bei Überholvorgängen.

Haßwertung: 50% - Ruckzuck ist der Gegner ein paar Meter weg.



Blitz

Der Blitz ist wohl jedermann's Lieblingsextra (sofern er es selbst hat). Mit dem Blitz könnt Ihr alle (!) Gegner schrumpfen lassen und ihre Höchstgeschwindigkeit reduzieren.

Bemerkung: Wenn die Gegner klein sind, könnt Ihr sie plattfahren.

Tips: - wenn Ihr einen Blitz relativ früh im Rennen bekommt, hebt ihn für den Notfall auf
- zündet den Blitz so, daß Ihr zusätzlich über Eure Gegner fahren könnt
- versucht den Blitz dann einzusetzen, wenn es Euren Gegner am härtesten trifft (in der Luft, Nähe Wasser)

Haßwertung: 100% - das fieseste Extra überhaupt



Roter Panzer

Im Gegensatz zum grünen Kollegen arbeitet dieser wie eine Suchrakete. Hat er einmal einen Gegner fixiert, trifft er diesen zu 90%. Ihr könnt mit ihm

den jeweils vor Euch fahrenden Hoschi, soweit nicht überrundet, abschießen.

Bemerkung: Der rote Panzer funktioniert nur nach vorne und kann (leider) an Wänden zerschellen.

Tips: - schießt den Roten auf möglichst freiem Gelände ab, um Euren Gegner auch aus weiter Entfernung zu treffen
- seid Ihr im Besitz eines Roten und werdet getroffen, schießt ihn keinesfalls panikartig ab, da er sonst meist sein Ziel verfehlt. Wartet bis Ihr wieder genug Tempo habt und der Weg frei ist
- mit einem roten könnt Ihr auch liegende Hindernisse abschießen.

Haßwertung: 95% - Es ist einfach widerlich, wenn man nichts mehr machen kann



Geist

Wenn Ihr den Geist anwendet, steht Ihr dem 2.Spieler sein momentanes Extra und werdet für ihn kurzzeitig unsichtbar.

Bemerkung: Der Geist ist ein Extra, das Ihr nur im Battle-Mode und beim Match-Race bekommt.

Tips: - wartet mit dem Geist bis Euer Gegner einen roten Panzer oder ein anderes gutes Extra hat
- kommt Euch jemand zu nahe, macht Euch unsichtbar.

Haßwertung: 75% - Übel, wenn man kurz vor einem Feder-Sprung diese geklaut bekommt



Grüner Panzer

Mit dem grünen Panzer könnt Ihr Gegner ebenfalls von der Strecke pusten, allerdings müßt Ihr selber zielen.

Bemerkung: Ihr könnt den Panzer auch ablegen wie eine Banane, indem Ihr A + Steuerkreuz nach unten drückt.

Tips: - der grüne Panzer prallt an Ecken und Wänden ab. Versucht die Gegner über Bande abzuschießen.
- legt den Panzer in unübersichtliche Kurven (2-Spieler Modus)
- wenn Ihr den grünen Panzer im richtigen Moment ablegt, könnt Ihr einen roten neutralisieren
- natürlich könnt Ihr mit einem grünen auch andere Hindernisse wegschießen.

Haßwertung: 80% - Ein ähnlich "guter" Bestzeitenkiller wie die Banane



Feder

Mit der Feder könnt Ihr sehr hohe Sprünge machen (wesentlich höher als mit dem L bzw. R Knopf). Im richtigen Moment angewählt kommt Ihr

so über einige Ecken und Wände.

Bemerkung: Auf vielen Strecken dient die Feder zum Abkürzen (z.B. Ghost-Valley 1).

Tips: - auf den Bowser-Castle Strecken eignet sich die Feder hervorragend, um über die Blöcke zu springen
- hüpf mit der Feder über Eure Gegner, um sie so zu überholen
- mit einem gekonnten Satz weicht Ihr roten und grünen Panzern aus, oder springt über Bananen

Haßwertung: 20% - es trifft Euch meist nicht persönlich

DIE 20 STRECKEN

Mushroom Cup



Auf dem **Mario Circuit 1** könnt Ihr an der angezeigten Stelle mit einem Pilz oder mit dem Stern erheblich abkürzen. Ansonsten sollte man auf dieser Strecke alle Kurven so eng wie möglich nehmen.



Die **Donut Plains 1** sind ein anspruchsvoller Kurs, bei der man das Driften perfekt beherrschen sollte. Eine Abkürzungsmöglichkeit bietet sich auch hier an der markierten Stelle mit Pilz oder Stern.



Anfänger sollten auf der **Ghost Valley 1** zunächst vorsichtshalber in der Mitte fahren, und sich mit der Zeit an die Ecken nähern. An der obigen Stelle hilft eine Feder die Zeit zu verbessern.

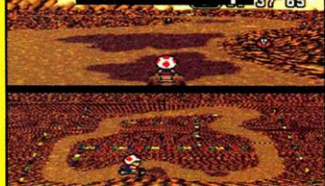


Bowser Castle 1, eine Strecke die jedem Mario Freund das Fürchten lehrt. Um Rekordzeiten zu fahren, müßt Ihr mit der Slidetechnik, wie oben gezeigt, beide Beschleuniger bekommen.



Auch der **Mario Circuit 2** bietet eine Shortcut via Pilz bzw. Stern an der gezeigten Stelle. Besonders trickreich ist es, eine Banane oder einen grünen Panzer direkt vor die Sprungstelle zu legen.

Flower Cup



Die **Choco Island 1** stellt einen anspruchsvollen Kurs dar, bei dem es sich unbedingt empfiehlt auf der Strecke zu bleiben (der Acker bremsst tierisch). Geht lieber vom Gas, als von der Strecke.



Auch die **Ghost Valley 2** weist einen Abschnitt (siehe oben) auf, an dem eine gutgetimte Feder Wunder wirkt. Wer noch nicht so viel Übung hat, sollte auch hier lieber in der Mitte bleiben.



Für die **Donut Plains 2** gilt fahrttechnisch das Gleiche, wie für ihre Schwesterstrecken. Allerdings läßt es sich hier, an der oben gekennzeichneten Stelle, gut mit einer Feder abkürzen.



Das **Bowser Castle 2** erfordert schon ein gewisses Fahrvermögen vom Joystickartisten. Wer eine Feder bekommt, kann sich glücklich schätzen und an oberer Ecke abkürzen.



Auch die engen Kurven des **Mario Circuit 3** können nur mit der Slidetechnik optimal gemeistert werden. Wer einen Pilz oder einen Stern hat, benutzt die markierte Abkürzung.

Star Cup



Der **Koopa Beach 1**, eine Strecke zum Ausruhen, doch Vorsicht, wer vom Kurs abkommt, geht schnell baden. Die kleine Insel (siehe Bild) verkürzt die Distanz um einige Meter.



Auf der **Choco Island 2** geht's dann schon wieder besser zur Sache. Gute Rundenzeiten sind nur durch Übung oder einen Pilz bzw. Stern an oberer Stelle zu erreichen.



Der **Vanilla Lake 1** ist der zweite Rundkurs, bei dem es darauf ankommt, nicht an den Eisblöcken anzustoßen. Mit einer Feder läßt sich hier leider nur geringfügig abkürzen.



Bowser Castle 3, die letzte Strecke dieser Sorte erfordert wie die beiden anderen enormes Fingerspitzengefühl. Man sollte unbedingt versuchen, den oben gezeigten Beschleuniger zu erwischen.



Auch der **Mario Circuit 4** erfordert ein gewisses Maß an Präzision, unbedingt sliden was das Zeug hält. Wer lustig ist, kann durch die Engstelle beschleunigen oder seinen Stern dort zünden.

Special Cup



Die **Donut Plains 3** bilden den Anfang der Königsklasse. Hier sind die wahren Slidechefs gefragt. Mit einer Feder an der markierten Stelle läßt sich so manches Rennen gewinnen.



Der **Koopa Beach 2** ist die einfachste Strecke des Special Cup's, soweit man auf ihr bleibt. Mit einer Feder in der gezeigten Ecke lassen sich die Gefahrenstellen gut umfahren.



Die **Ghost Valley 3** unterscheidet sich von den anderen nur durch einen Beschleuniger, den Ihr unbedingt erwischen solltet (s.o.). Wer eine Feder hat, kann auch leicht die Löcher überspringen.



Auf dem **Vanilla Lake 2** empfiehlt es sich so nah wie möglich am Wasser zu fahren. Die oben gezeigte Stelle sollte auf jeden Fall (auch ohne Stern und Pilz) durchfahren werden.



Zu der **Rainbow Road** braucht man wohl keine Worte mehr zu verlieren. Die ganz ausgefuchsten Mario Kart-Fans kürzen mit einem Beschleuniger an oberer Stelle ab.



Schrumpfköpfe

Dieser Trick ist zwar recht lustig, gewinnen werdet Ihr so aber kaum. Um Euren Fahrer auf Zwergengröße schrumpfen zu lassen, müßt Ihr im Auswahlmü die Y-Taste gedrückt halten und zusätzlich die Taste A. Bedenkt aber, daß Ihr auch im Rennen als Mini unterwegs seid, was sicherlich kein Vorteil ist, da Ihr wesentlich langsamer unterwegs seid und Euch die anderen locker plattwalzen können. Besonderer Gag: Fahrt Ihr über einen Schrumpfpilz (Princess, Toad), werdet Ihr kurzzeitig wieder groß.



Time Trial

Wollt Ihr nicht alleine auf Rekordfahren gehen, müßt Ihr im Fahrerauswahlmü auf dem zweiten Joypad die Starttaste drücken. Jetzt dürft Ihr einen zweiten Fahrer bestimmen, der als imaginärer Gegner (keine Kollisionen) mit Euch um die Wette fährt.



Special Cup

Habt Ihr die ersten drei Meisterschaften nicht gewonnen, bleibt Euch der Special Cup verschlossen. Drückt Ihr im Time Trial-Modus während der Streckenauswahl die Tasten L-R-L-R-L-R-R-A, könnt Ihr diese wenigstens schon mal ohne Gegner in Angriff nehmen.



Schnellstart

Jeder hat so seinen eigenen Trick, um möglichst oft einen Schnellstart hinlegen zu können. Während die einen auf die Lampen schauen oder auf den verkleinernden Ton warten, haben wir noch eine Möglichkeit herausgefunden. Vor jedem Start erscheint über Eurem Fahrer der Hinweis auf Runde 1. Sobald die Schrift sich bis ca. zur Hälfte nach oben weggezogen hat, müßt Ihr drücken. Dies ist natürlich auch ein wenig von Eurer Reaktionszeit abhängig, nach ein paar Versuchen müßt Ihr den für Euch richtigen Zeitpunkt herausgefunden haben.



Abspann

Wer den Special Cup als Sieger verläßt, wird mit einem Abspann belohnt. Ein paar Mode 7-Spielereien und die versammelte Fahrercrew ganz zum Schluß wollt Ihr Euch sicher nicht entgehen lassen, oder?

COMPETITION

Wir waren ganz erstaunt, wie sehr wir unsere persönlichen Bestzeiten noch verbessern konnten. Nun wollen wir natürlich ganz genau wissen, was diese Zeiten wirklich wert sind. Wer unsere drei Mario Kart-Profis Binzi, Philipp und Stephan in tiefe Depressionen stürzen möchte, der sollte auf mindestens drei Strecken schneller sein.

Rahmenbedingungen:

1. Gefahren werden die fünf Kurse des Mushroom Cups mit den 150er-Karts.
2. Alle acht Fahrer dürfen gewählt werden, wenn Ihr wollt, für jede Strecke ein anderer.
3. Ihr könnt alleine oder zu zweit auf Rekordjagd gehen.
4. Als Beweis für Eure grandiose Leistung schickt uns bitte möglichst "scharfe" Fotos an die folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Depression
Pleicher Schulgasse 2

97070 Würzburg

Einsendeschluß ist der 30.06.1994, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und was habt Ihr davon? Die drei Schnellsten unter Euch werden in unsere Redaktion eingeladen, um gegen Philipp oder Stephan anzutreten. So ganz nebenbei könnt Ihr auch den anderen Redakteuren über die Schultern schauen und das ganze Mega Fun-Team von der Arbeit abhalten. Als besonderes Schmankerl fährt Ihr mit einem Teil von uns zu einer

*** RESULTS ***		
150cc MUSHROOM CUP ROUND 1		
1	TOAD	0'56"40
2	MARIO	1'02"40
3	LUIGI	1'04"11
4	PRINCESS	1'04"07
5	YOSHI	1'06"14
6	TOAD	1'12"39
7	KOOPA TROOPA	1'20"60
8	BOWSER	OUT

*** RESULTS ***		
150cc MUSHROOM CUP ROUND 2		
1	TOAD	1'11"99
2	PRINCESS	1'20"26
3	BOWSER KONG JR.	1'20"26
4	MARIO	1'40"44
5	YOSHI	1'41"09
6	LUIGI	1'47"65
7	KOOPA TROOPA	1'45"52
8	BOWSER	2'01"51

*** RESULTS ***		
150cc MUSHROOM CUP ROUND 3		
1	TOAD	0'56"75
2	PRINCESS	1'02"07
3	BOWSER KONG JR.	1'02"07
4	MARIO	1'02"01
5	YOSHI	1'17"48
6	KOOPA TROOPA	1'18"02
7	BOWSER	1'25"70
8	LUIGI	1'36"67

*** RESULTS ***		
150cc MUSHROOM CUP ROUND 4		
1	TOAD	1'23"04
2	KOOPA TROOPA	1'29"73
3	BOWSER KONG JR.	1'47"57
4	PRINCESS	1'48"22
5	MARIO	1'49"68
6	YOSHI	1'50"16
7	BOWSER	1'51"54
8	LUIGI	2'09"54

*** RESULTS ***		
150cc MUSHROOM CUP FINAL		
1	TOAD	1'09"67
2	PRINCESS	1'21"75
3	BOWSER KONG JR.	1'22"00
4	MARIO	1'23"04
5	YOSHI	1'30"59
6	LUIGI	1'31"00
7	KOOPA TROOPA	1'32"70
8	BOWSER	OUT

Hier nochmal die Zeiten, um eventuelle Mißverständnisse auszuschließen:

1. Runde:	0.52.88min
2. Runde:	1.11.99min
3. Runde:	0.56.75min
4. Runde:	1.23.04min
5. Runde:	1.09.67min

STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION TURBO

Capcoms Megaseller steht sowohl auf dem Super Nintendo als auch auf dem Mega Drive für das Optimum an Beat'em Up-Spaß

SNES/Mega Drive/Beat'em Up/1-2 Spieler

Unter der Schirmherrschaft der bössartigen Shadlaw Organisation findet ein Martial Arts-Turnier statt, das zeigen soll, wer der beste Kämpfer auf dem gesamten Globus ist. Die Teilnehmer kommen aus aller Herren Länder und sind aus den unterschiedlichsten Gründen mit dabei. Sei es aus Rache oder aus Ehrgeiz, alle sind davon überzeugt, als Sieger aus dem Turnier hervorzugehen. Ihr könnt nun einen dieser insgesamt zwölf World Warriors übernehmen und Euch den Weg zum Pokal freiprügeln. Jeder Fighter besitzt drei unterschiedlich harte Schläge (Jab, Strong und Fierce), wobei die Härte Konsequenzen für Eure Verwundbarkeit hat, d.h. je härter der Schlag desto länger die

spielentscheidenden Elemente dar, das andere ist der gezielte Einsatz von sogenannten Combos, das sind ganze Schlagserien, die bei korrekter Ausführung nicht vom Gegner geblockt werden können. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch alle Fighter und deren vielversprechendste Taktiken vor, doch eines sollte Euch von Anfang an klar sein: Den wahren Meister macht erst die Übung, er fällt niemals vom Himmel!



Philipp: Wie oft wurde dieses Spiel schon über alle Maßen gelobt, wie oft haben Redakteure schon versucht den Zauber und die Faszination, die dieses Spiel auf jeden ausübt, in Worte zu fassen, wie oft habe ich meinen Job schon wegen diesem Arbeitsmordkiller sträflich vernachlässigt? Ich habe jedenfalls inzwischen aufgehört zu zählen. Capcoms Jahrhundertspiel hat, allen anderslautenden Gerüchten zum Trotz, nichts, aber auch gar nichts von seinem Charme eingebüßt. Das hochintelligente Gamedesign, die unglaublich perfekte Playability und die schier unendlich anhaltende Motivation machen es auch heute noch zu einem Geniestreich, wie er bisher nur sehr, sehr wenigen Firmen gelungen ist. Wenn bereits der kleinste Fehler über Sieg oder Niederlage entscheidet, wird das Letzte aus Euch herausgeholt. Aber gerade das macht Street Fighter 2 Turbo/Special so überragend: Wer sich richtig reinkniet und alle Special Moves und Combos bis zum Exzeß übt, der fegt auch den härtesten Computergegner von der Matte, doch dann warten immer noch menschliche Gegner, und die stellen sich als wesentlich unberechenbarer heraus. Bei keinem anderen Spiel kann man den Unterschied zwischen Anfänger und Profi so deutlich sehen wie bei Street Fighter 2.

Meinung

Phase, in der Ihr verwundbar seid. Bei den Tritten (Short, Forward und Roundhouse) verhält es sich genauso. Außerdem besteht die Möglichkeit sich zu decken oder einen der Special Moves, die von Figur zu Figur unterschiedlich sind, einzusetzen. Apropos Special Moves: Sie können nur über relativ komplexe Richtungsabfolgen, kombiniert mit abschließendem Knopfdruck durchgeführt werden. Dennoch stellt ihre Beherrschung eines der beiden



Die beiden Redaktionslieblinge im Kampf um Leben oder Tod

Vergleicht selbst

Super Nintendo

Mega Drive



Wohl bekomms!

Mega Drive Only



Der Original-Vorspann und der Group-Battle-Modus sind allein dem MD vergönnt



Super Nintendo

Grafik 91

Sound 88

Fun 93

HERSTELLER: CAPCOM
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: 12

Mega Drive

Grafik 93

Sound 69

Fun 93

HERSTELLER: CAPCOM
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: 12

Geschichtliches

Wie kein zweites Spiel (seit Pac-Man) schlug die ursprüngliche Street Fighter 2-Automaten-Version in Japan und bald darauf auch in den USA ein, und machte damit die bisher sträflich vernachlässigte Sparte der Zweikampfspiele über Nacht zum beliebtesten Genre in den Arcades: Jeder in den Straßen Tokios oder LAs konnte mit den Namen Ryu, Ken, Chun Li oder Guile etwas anfangen, und so dauerte es nicht lange bis die Merchandising-Industrie zu arbeiten begann und bald den Markt mit Street Fighter-Tassen, -Stickern, -Bettbezügen, -T-Shirts und dergleichen mehr überschwemmte. Doch Capcom schlief nicht und feilte beharrlich am Vorzeigeautomaten, um im Laufe des Jahres '92 die Champion Edition heraus-



zubringen. Nun war es möglich geworden, auch die vier Endgegner selbst zu steuern und mit demselben Kämpfer gegeneinander anzutreten. Dann kam die Super Nintendo-Version des ursprünglichen Automaten und wieder etwas später eine Turbo-Variante der Champion Edition für die Spielhalle. 1993 schließlich erschien eine Fassung eben dieser Turbo-Variante sowohl fürs Super Nintendo als auch fürs Mega Drive. In den Arcades ist Capcom schon wieder zwei Schritte voraus: Zuerst kam Super Street Fighter, inzwischen existiert davon bereits eine Turbo-Version, doch keine Bange: Im Juni wird Super Street Fighter in Japan und den Staaten für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen. Bei uns ist der Erscheinungstermin auf September festgelegt worden, wobei Nintendo den Vertrieb speziell dieses Spiels übernimmt, obwohl Capcom mittlerweile unabhängig von Nintendo seine Spiele vertreibt (die werden wissen warum!).



Action Replay Pro-Codes:

- 7E0530B0 Unendlich Energie für Player 1
- 7E0730B0 Unendlich Energie für Player 2
- 7E054C22 Player 1 brennt, wenn er getroffen wird
- 7E074C22 Player 2 brennt, wenn er getroffen wird
- 7E05D001 Für einen Gesamtsieg muß Player 1 nur eine Runde gewinnen (vor dem Stage das Action Replay einschalten und bevor Ihr Euren Gegner fertigmacht, wieder ausschalten).
- 7E07D001 Dasselbe nur für Player 2
- 7E1C880E Turbo Turbo Edition
- 7E05E609 Fast Fireballs und Sonic Booms für Player 1
- 7E07E609 Fast Fireballs und Sonic Booms für Player 2
- 7E05B300 Player 1 sieht niemals Sterne
- 7E07B300 Player 2 sieht niemals Sterne
- 7E05EA00 Player 1 kann alle Special Moves auch in der Luft ausführen
- 7E07EA00 Player 2 kann alle Special Moves auch in der Luft ausführen
- 7E054701 Auto Block
- 7E18AB01 Ihr seht das Ende bereits nach einem Level
- 7E053310 Super Jump für Player 1
- 7E073310 Super Jump für Player 2

KURIÖSES:

Rund um Street Fighter 2 gibt es ein paar Dinge, die Ihr vielleicht noch nicht wißt:



Etwa zeitgleich mit der Turbo-Fassung fürs Super Nintendo kam in Japan auch eine Version für die PC-Engine (Champion Edition) heraus, mit dem für Hu-Cards absolut rekordverdächtigen Speicherumfang von 20 MBit.



Daß die Copyrightgesetze in Taiwan etwas lockerer sind, war Euch sicher schon bekannt, wußtet Ihr aber schon, daß in eben diesem Land eine NES-Version von Street Fighter 2 existiert, die nicht offiziell von Capcom stammt oder lizenziert wurde.



Der erste Street Fighter-Automat war in den Spielhallen eher ein mäßiger Erfolg, dennoch wurde er für die Turbo Duo unter dem Namen Fighting Street (wie originell!) von Hudson herausgebracht.

Schon oft hat ein Leser völlig verunsichert geschrieben, daß bei seiner Version die Namen der Endgegner total vertauscht seien, das ist richtig und hier kommt die Auflösung: In Japan heißt Balrog M.Bison, Vega nennt sich Balrog, Sagat bleibt so wie er ist und M.Bison trägt den Namen Vega.



Wie Ihr links sehen könnt, hat sich Jackie Chan, der Action-Star aus Hong Kong, näher mit dem Thema Street Fighter 2 auseinandergesetzt und es in seinem neuesten Film "City Hunter" (erschienen bei Splendid Video) verarbeitet.



Der Videospielmarkt hat auch vor Hollywood nicht halt gemacht: Trotz des Mario Bros.-Flops hat man jetzt einen Streifen rund um Street Fighter 2 in Angriff genommen. Hauptrolle: Jean Claude Van Damme.

Spielographie:

- 1991 Street Fighter 2 (Arcade)
- 1992 SF2 Champion Edition (Arcade)
- SF2 (SNES)
- SF2 Turbo (Arcade)
- 1993 SF2 Champion Edition (PC-Engine)
- SF2 Turbo (SNES)
- SF2 Special Champion Edition (MD)
- Super SF2 (Arcade)
- 1994 Super SF2 Turbo (Arcade)



Alle zwölf World Warriors im Überblick



Ryu:

Er hat, genauso wie Ken, die Shotokan Karateschule besucht und sich so zum erfahrenen Kämpfer entwickelt. Ryus Leben ist auf einen zentralen Punkt ausgerichtet: Der Kampf. Deswegen benutzt er jede freie Minute seines Daseins zur Verbesserung seiner Fähigkeiten. Die Konsequenz ist hart: Er hat keine Familie und auch keine Freunde, er ist ein rastloser Wanderer, immer auf der Suche nach neuen, härteren Gegnern. Capcom spendierte ihm für die Turbo/Special-Version einen Midair Hurricane Kick, sein normaler Hurricane Kick hat jetzt eine Sekunde der Unverwundbarkeit und sein Feuerball ist das schnellste Projektil im gesamten Spiel geworden.

Die Standard-Technik



Erst ein Feuerball...



...und dann ein Dragon Punch hinterher



Falls der Gegner auf halber Distanz landet, kontert mit einem Foot-Sweep

Ryus Combo:



Kurz bevor Ihr landet, verpaßt Ihr Eurem Gegner noch einen Fierce Punch (1). Sofort nach der Landung setzt Ihr einen Forward Kick hinterher (2) und beginnt schon jetzt mit der Bewegung für den Dragon Punch. Wenn das Timing korrekt war, schließt Ryu die Combo so ab, wie sich das für einen Drachen gehört (3).

Game Over



Ken:

Auch er war auf der Shotokan Karateschule und hat sich dort zum Spitzenathleten entwickelt. Ken ist ein Naturtalent und hat so locker erreicht, wofür Ryu hart trainieren mußte. Sein übersteigertes Selbstbewußtsein läßt er seine Gegner deutlich spüren. Die Liebe seines Lebens hielt ihm dann jedoch letztes Jahr für lange Zeit so gefangen, daß er erst auf eine Herausforderung Ryus hin wieder hart zu trainieren begann. Sein Dragon Punch wurde für die Turbo-Version mit größerer Reichweite ausgestattet und den Midair Hurricane Kick beherrscht er jetzt auch.

Die Standard-Technik



Im Grunde dieselbe Taktik wie bei Ryu: Feuerball...



...und dann ein Dragon Punch oder...



...ein Foot Sweep

Kens Combo:



Die wohl populärste Combo funktioniert nur bei großen Gegnern (Zangief, Balrog und Sagat). Kurz vor der Landung nehmt Ihr Euch mit einem Roundhouse Kick den Magen des Gegners vor (1). Gleich darauf schickt Ihr einen Fierce Punch hinterher (2). Während Ken den Fierce Punch ausführt, beginnt Ihr schon mit dem Fierce Dragon Punch (3). Kens Fierce Dragon Punch trifft zweimal (4), was insgesamt vier Treffer macht.

Game Over



Alle zwölf World Warriors im Überblick



Edmondo Honda:

Seit er ein Kind war, wurde er dafür vorbereitet, einmal der beste Sumoringer der Welt zu werden. Als er dann allerdings den Titel "Yokozuna" (Großmeister) trug, mußte er feststellen, daß Sumoringen nicht als ein Kampfsport, wie Kickboxen beispielsweise, akzeptiert wird. Daraufhin beschloß er an dem Turnier teilzunehmen, um der Welt zu beweisen, daß der beste Sumoringer auch der beste Kämpfer ist. Neu hinzugekommen ist bei ihm der Sumo Smash (um Attacken aus der Luft abzuwehren) und der unverwundbare Head Butt wurde durch die erhöhte Geschwindigkeit gehörig erleichtert.

Die Standard-Technik



Entweder Ihr zermalmt Euren Gegner mit einem Sumo-Smash



Das ist die zweite Phase des Sumo-Smash



Oder Ihr empfangt den Gegner mit Hondas unverwundbarem Head Butt

Hondas Combo:



Springt so auf Euren Gegner zu, daß Ihr knapp hinter ihm aufkommt; bevor Ihr jedoch Boden unter Euren Füßen habt vollführt noch rasch einen Forward Kick (1). Sobald Ihr gelandet seid, setzt Ihr sofort mit einem weiteren Forward Kick nach (2), der zweimal trifft (3).

Game Over



Chun Li:

Ihr Vater wurde von der Verbrecherorganisation Shadlaw getötet und sie ist nun auf der Suche nach dem Verantwortlichen für diese grausame Tat. Ihr Untersuchungen haben ergeben, daß der Mörder wahrscheinlich unter den Kämpfern zu finden ist, also nimmt sie an dem Turnier teil, um ihre Rache zu bekommen. Ihr anmutiges Äußeres dient dabei hervorragend als Deckung für die eiskalte Kampfmaschine, die eigentlich in Chun Li steckt. Mittlerweile ist auch sie in der Lage einen Feuerball zu kreieren, außerdem kann sie ihren Whirlwind Kick jetzt von der Wand aus starten und sie verfügt nun über den äußerst nervtötenden Flipping Neck Breaker.

Die Standard-Technik



Den Flipping Neck Breaker führt Ihr aus, indem Ihr nahe am Gegner den Roundhouse-Kick drückt



Zuerst dem Jab-Fireball hinterherrennen...



...und dann mit einem Fierce Punch nachsetzen

Chun Lis Combo:



Verpaßt Eurem Gegner kurz bevor Ihr auf dem Boden aufkommt einen Fierce Punch (1). Anschließend führt Ihr sofort einen weiteren Fierce Punch stehend aus (2). Noch während Chun Li ihrem Gegner den Magen "massiert", hämmert Ihr schon wie verrückt auf den Roundhouse Kick, woraufhin Chun Li die Combo mit ihrem Lightning Leg abschließt (3).

Game Over



Alle zwölf World Warriors im Überblick



Guile:

Während eines Einsatzes in Thailand wurden Guile und sein bester Freund Charlie, beide Mitglieder einer Special Forces-Einheit, gefangen genommen. Nach langen Monaten harter Gefangenschaft konnten sie entkommen und sahen sich daraufhin der Hölle Dschungel ausgeliefert. Charlie überlebte nicht und Guile hatte von diesem Tag an nur noch einen Gedanken: Rache für Charlies Tod. Guile verfügt jetzt über einen neuen Move, den Knee Thrust, und sein Flash Kick wurde dahingehend erweitert, daß er zweimal trifft.

Die Standard-Technik



Guiles Combo:



Diese Combo ist nicht ganz hundertprozentig: Wenn Ihr einen ausgeschlafenen Gegner habt, wird er in der Lage sein sie zu blocken. Zunächst müßt Ihr einen Jab Sonic Boom losschicken (1) und anschließend hinterherspringen (2). Während Ihr springt, haltet das Steuerkreuz schon mal in die zur Blickrichtung entgegengesetzten. Kurz bevor Ihr landet verpaßt Ihr Eurem Gegner einen Fierce Punch (3). Am Boden schickt Ihr einen Fierce Uppercut hinterher und führt dabei schon die Bewegung für den Sonic Boom fertig aus (4). Unmittelbar nachdem Guile seinen Sonic Boom beendet hat (5), holt Ihr noch mal mit einem Fierce aus und trifft den Gegner damit schon zum fünften (!) mal.

Game Over



Blanka:

Blanka ist eine sehr mysteriöse Gestalt: Gerüchten zufolge wuchs er im Urwald auf. Da er halb Mensch halb Bestie ist, lehrte er die Menschen allein durch sein Außeres, jedesmal wenn er sich zeigte, das Fürchten. Seinen Feinden ist das Lachen schon lange vergangen. Da er in Brasilien keinen würdigen Herausforderer mehr finden kann, hat er sich entschlossen, gegen die größten Fighter der gesamten Welt anzutreten. Neu ist seine Vertical Rolling Attack, mit der er nun in der Lage ist Luftangriffe abzuwehren, ähnlich wie Ryus und Kens Dragon Punch oder Guiles Flash Kick.

Die Standard-Technik



Blankas Combo:



Benutzt die Vertical Rolling Attack so, daß Ihr auf dem Weg nach unten Eurem Gegner erwischt (1). Dabei solltet Ihr schon das Steuerkreuz nach hinten halten. Sobald Ihr am Boden seid duckt Ihr Euch und greift die Beine des Gegners mit einem Forward Kick an (2). Unmittelbar nach dem Kick vollendet Ihr die Rolling Attack (3) und schließt so die Combo ab.

Game Over



Alle zwölf World Warriors im Überblick



Zangief:

Er nimmt zum einen aus Patriotismus an dem Turnier teil, zum anderen will er seine Kraft erproben. Schließlich hat er sich über längere Zeit mit sibirischen Bären im Ringen gemessen. Zangief kann sich nun beim Spinning Clothesline bewegen und nicht mehr tief getroffen werden.

Die Standard-Technik



Zangiefs Spinning Clothesline...



...ist jetzt nicht mehr an einen Platz gebunden



Zangiefs Combo:



Springt auf Euren Gegner zu und trifft ihn kurz vor der Landung mit einem Fierce Body Splash (1). Schickt am Boden knieend zwei Jabs hinterher (2). Steht auf und feuert einen weiteren Jab ab (3), dabei müßt Ihr mit der Bewegung für den Spinning Pile Driver schon beginnen. Vollendet die Bewegung (4) und Euer Gegner ist rund die Hälfte seiner Energie los.



Dhalsim:

Alles, aber auch alles in Dhalsims Leben ist auf das Eine ausgerichtet: Yoga. Um festzustellen, wie weit er mittlerweile mit seinen Bewußtseinsstadien ist, nimmt er an dem Turnier teil. Die wichtigste Neuerung von Dhalsim ist die Fähigkeit zu verschwinden und dann plötzlich neben seinem Gegner wieder aufzutauchen und ihn zu rösten.

Die Standard-Technik



Entweder Ihr verwendet Dhalsims Yoga Spear...



...oder seine Yoga Mummy



Unter Feuerbällen solltet Ihr durchrutschen



Dhalsims Combo:



Der Inder kann eine kleine aber feine Combo ausführen: Wenn Ihr unmittelbar neben Eurem Gegner steht, schenkt Ihr ihm einen Jab Punch oder einen Short Kick ein (1). Noch während Ihr das tut beginnt, Ihr schon mit der Bewegung für eine Yoga Flamme, und -Qualm- röstet Euer Gegner vor sich hin (2).



Balrog:

Er war Boxweltmeister im Schwergewicht und wurde aufgrund von Mißachtung der Regeln vom Ring verbannt. Balrog ist sehr aggressiv und verfügt über jede Menge Kraft und Ausdauer. Um sich über Wasser zu halten, spielt er ab und zu Türsteher für M. Bison. Sein Dashing Punch trifft jetzt auch, wenn sich der Gegner duckt, und der Turn Punch kann jetzt durch die Dauer des Drückens beeinflusst werden.

Die Standard-Technik



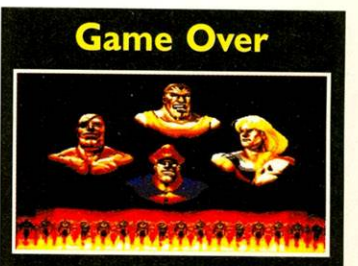
Haltet alle drei Punch-Buttons gedrückt...



...und laßt sie nach max. 60 sec. wieder los



Das Ergebnis ist verheerend!



Balrogs Combo:



Verpaßt Eurem Gegner kurz bevor Ihr landet einen Fierce Punch (1). Duckt Euch und feuert drei Short Kicks ab (2), währenddessen solltet Ihr schon das Steuerkreuz nach hinten drücken. Beim dritten Short Kick vollendet Ihr die Bewegung für einen Dashing Uppercut (3). Zum krönenden Abschluß bearbeitet Ihr Euren Gegner noch mit einem Fierce Punch (4).

Alle zwölf World Warriors im Überblick



Vega:

Er ist ein spanischer Adliger, der die japanische Kunst des Ninjitsu mit den Fähigkeiten eines Stierkämpfers vereint hat. Vega unterliegt seinem fanatischen Schönheitswahn sogar im Kampf: Er trägt eine Maske, damit sein Gesicht nicht in die Gefahr von Narben gerät. Im wesentlichen wurde nur seine Reichweite bei der Claw Roll erhöht.

Die Standard-Technik



Für Vegas unverwundbaren Backflip müßt Ihr alle drei Punch-Buttons drücken



Nach einem Wall Climb könnt Ihr...



...Euren Gegner mit einem Claw Dive überraschen

Game Over



Vegas Combo:



Springt auf Euren Gegner zu und verpaßt ihm einen Fierce Punch oder einen Roundhouse Kick kurz bevor Ihr landet (1). Sobald Ihr steht, traktiert Ihr ihn mit einem Jab (2) und beendet anschließend die Combo mit einem Roundhouse Slide (3).



Sagat:

Er war der Champ und letzte Endgegner im ersten Street Fighter, doch verlor er den Titel an Ryu. Seitdem hat er nur eins im Sinn: Das Turnier gewinnen, um sich wieder "König der Street Fighter" nennen zu können. Sein Muay Thai wurde für die Turbo-Edition überhaupt nicht aufgebohrt, schließlich war Sagat schon in der Champion Edition einer der stärksten Kämpfer.

Die Standard-Technik



Erst zwingt Ihr Euren Gegner mit einem Feuerball zum Springen...



...dann serviert Ihr ihn mit einem Tiger Uppercut ab



Game Over



Sagats Combo:



Bevor Ihr landet, deckt Ihr Euren Gegner mit einem Roundhouse Kick ein (1). Wenn Ihr wieder Boden unter den Füßen habt, beginnt Ihr schon mit der Bewegung für das Tiger Knee. Währenddessen verpaßt Ihr Eurem Gegner einen Short Kick (2). Anschließend vollendet Ihr die Tiger Knee-Bewegung, Sagat trifft damit zweimal (3 und 4).



M.Bison:

Der Kopf der Verbrecherorganisation Shadlaw steht an der Spitze des Turnieres; wollt Ihr den Pokal, müßt Ihr diesen Psycho-Koloss in die Knie zwingen. Normalerweise macht er sich ja nicht selbst die Hände schmutzig, aber wenn alle seine Diener aus dem Weg geräumt sind, ist er wohl oder übel gezwungen, selbst Hand anzulegen. Da er in der Champion Edition bereits übermächtig stark war, wurde ihm für die Turbo-Version nichts Neues spendiert.

Die Standard-Technik



Ihr beginnt mit einem geduckten Forward Kick...



...dann wiederholt Ihr ihn im Stehen und...



...vollendet die Serie mit einem Scissor Kick

Game Over



M.Bisons Combo:



Springt auf Euren Gegner zu und versorgt ihn kurz vor der Landung mit einem Fierce Punch (1). Duckt Euch und verpaßt ihm einen Strong Punch (2). Zum Abschluß ein Tritt (Forward Kick) in den Sola Plexus (3).

zum Sammeln!

TIPS & TRICKS



Sammelordner-
Bestellschein, auf der
Tips&Tricks-Inhaltsseite
in diesem Heft.

32 Seiten
in allen Heften mit
diesem Zeichen:

COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für
Computer- und Videospielmagazine.





Die Legende lebt, Segas Landstalker zum Trotz
Nintendo/Action-Adventure
1 Spieler



Hyrule, das Land der Legenden. Eine darunter ist diese Geschichte. Das Triforce, Symbol wundersamer Macht, ist das letzte Überbleibsel aus den Zeiten, als noch Götter die Geschicke der Hylia lenkten. Man erzählt sich, daß diese Kraft irgendwo in Hyrule zu finden sei. Viele versuchten bislang verzweifelt, das Triforce, das Wünsche wahr werden läßt, zu finden, aber niemand kehrte von seiner Suche zurück. Mit der Zeit verblaßte die Erinnerung und wurde zur Legende. Eines Tages jedoch geschah es.

Der Dieb Ganon brachte das Triforce in seine Gewalt und verwandelte das Goldene Land in Chaos. Der König von Hyrule schickte nach den sieben Weisen und ließ mit deren Hilfe das Tor zum Goldenen Land, das jetzt Schattenwelt hieß, versiegeln. Da tauchte der Fremde Agahnim, Ganons Helfershelfer, wie aus dem Nichts auf und brachte weiteres Unglück über das Volk. Er erschlich sich das Vertrauen des Königs und brach es dann auf schändlichste Weise, als er ihn von seinem Thron stürzte und die sieben

Nachkommen der Weisen, darunter Prinzessin Zelda, gefangen nahm. Ein unerfahrener Bauersbursche, Link genannt, macht sich auf, ganz unbescheiden die Welt zu retten. Hier kommt Ihr ins Spiel. Ihr steuert unseren kleinen Helden mit der Pudelmütze auf seinem Weg durch die Licht- und Schattenwelt. In Action-Laune kämpft Ihr Euch an Rittern, Skeletten und allerlei Getier vorbei, späht in die finstersten Dungeons und meuchelt Obermotze. Das "Adventure" bei "Action-Adventure" steht allerdings ganz klar im

Vordergrund. Ihr erkundet Raum für Raum, Plateau für Plateau, insgesamt 12 Verließe, macht Euch auf die Suche nach Power Ups, unterhaltet Euch mit kauzigen Hylia, übernehmt bereitwillig waghalsige Aufträge, löst knifflige Rätsel, kurzum ein echtes Abenteuer wartet auf Euch. Die Steuerung wurde denkbar unkompliziert gelöst (Action/Schwert/Gegenstände einsetzen/Inventory/Karte/Abspeichern). Die Bildschirmtexte sind eingedeutscht.

EIN ATMOSPHÄRISCHES INTRO ENTFÜHRT EUCH IN LINKS DRITTES ABENTEUER



ACTION REPLAY-CODES

Die Codes für Dataflashes Action Replay Pro solltet ihr nur einsetzen, falls ihr überhaupt nicht mehr weiterkommt, denn sonst geht erheblich viel Spielspaß den Bach runter; und das hat Zelda wirklich nicht verdient.

7E005EFF	Link läuft durch Mauern
7E005E16	Link läuft schneller als er eigentlich kann
7E001D00	Immer Licht in den Höhlen
7EF34X71	X: Waffenauswahl
7EF36398	Unbegrenzte Rubine
7EF37A7F	Sieben Kristalle
7EF35B0X	X: Rüstung (1-3)
7EF35A0X	X: Schild (1-3)
7EF3590X	X: Schwert (1-3)
7EF35701	Mondperle
7EF35601	Schwimmflossen
7EF35501	Pegasus-Stiefel
7EF3540X	X: Handschuh (1-3)
7EF35301	Zauberspiegel
7EF35201	Zauber-Umhag
7EF35101	Byrna-Stab
7EF35001	Somaria-Stab
7EF34C0X	X: Flöte (1), Schaufel (2)
7EF34F01	Flasche
7EF34E01	Buch Mudora
7EF34B01	Hammer
7EF34A01	Lampe
7EF34901	Erde-Medaillon
7EF34801	Luft-Medaillon
7EF34701	Feuer-Medaillon
7EF34601	Eisstab
7EF34501	Feuerstab
7EF34401	Zauberpulver
7EF34201	Enterhaken
7EF34101	Bumerang
7EF34001	Bogen
7EF36DA0	20 Herzen
7EF34332	50 Bomben
7EF37746	70 Pfeile
7EF36E80	Magische Energie



NEUGIERIG AUF MEHR?

Equinox - Solstice 2	Sony Imagesoft	Super Nintendo
Goof Troop	Capcom	Super Nintendo
Secret Of Mana US	Squaresoft	Super Nintendo
Soulblazer US	Enix	Super Nintendo
Young Merlin	Virgin Interactive	Super Nintendo
Faery Tale Adventure	Electronic Arts/New World Computing	Mega Drive
Landstalker	Sega/Climax	Mega Drive
Golden Axe Warrior	Sega	Master System
Battle Of Olympus	Nintendo	Nintendo NES
Solstice	Nintendo	Nintendo NES
Star Tropics	Nintendo	Nintendo NES
Mystic Quest - FF Adv.	Squaresoft/Nintendo	Game Boy



Dungeon-Karte



Inventar

Meinung

Martin: Zelda, Zelda, nur noch Zelda. Nintendos Action-Adventure verweist in meinen Augen die Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Sicher, technisch kann Nintendos Routinier nicht mit den Squaresoft- und Sega-Konkurrenten mithalten, dafür hat der Zelda-Producer Shigeru Miyamoto, der schon für die Mario-Saga verantwortlich zeichnete, viel mehr Wert auf das Gameplay gelegt, und darauf kommt es letztendlich an. Die ausgereifte Steuerung, die ausgeklügelten Rätsel, das Adventure-lastige Spielprinzip und nicht zuletzt die dichte Atmosphäre suchen selbst knapp zwei Jahre nach der Veröffentlichung noch ihresgleichen und lassen auch beim zweiten Durchspielen nie Langeweile aufkommen; ganz im Gegenteil, man wird förmlich in die Welt von Hyrule hineingesogen, verzweifelt an dem einen oder anderen Puzzle und findet sogar noch einige neue Sachen heraus. Zelda III bleibt für mich das derzeit beste Super Nintendo-Modul und sollte in keiner ambitionierten Spielesammlung fehlen. Schade nur, daß die deutschen Texte sehr kindgerecht, um nicht zu sagen albern geraten sind, obwohl dieses Modul eigentlich mehr die Erwachsenen ansprechen sollte. Für Zelda V (egal ob auf Super Nintendo, 32 Bit- oder 64 Bit-Project Reality) wünsche ich mir allerdings deutlich verbesserte Grafik, Sprachausgabe und mehr Tiefgang bei der Story. Die Rätsel jedenfalls sind schon im dritten Teil sehr gut gelungen.



Legend Of Zelda/Nintendo NES



Zelda II The Adventure Of Link/Nintendo NES



Zelda IV Link's Awakening/Game Boy

SPIELOGRAPHIE

The Legend Of Zelda	Nintendo NES	Juli '90
Zelda II The Adventure Of Link	Nintendo NES	Juli '90
Zelda III A Link To The Past	Super Nintendo	Október '92
Zelda IV Link's Awakening	Game Boy	Februar '94

Grafik 70

Sound 75

Fun 90

HERSTELLER: NINTENDO
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: ENTFÄLLT

VORWORT

Natürlich kann (und soll) dieser Players Guide keine Komplettlösung sein. Wir haben uns auf ein Sammelsurium der Herzstücke, Waffen und magischen Gegenstände, allgemeine Tips und Tricks, Action Replay-Codes sowie Taktiken für die Endgegner beschränkt. Zusätzliche Karten zu den einzelnen Dungeons würden den uns zur Verfügung stehenden Rahmen deutlich sprengen (weitere 15 Seiten); aber die liegen auch gar nicht unbedingt in unserer Absicht. Bei einer Komplettlösung geht nämlich viel Spielspaß flöten, und gerade Zelda III lebt von seinen Adventure-Elementen, d.h. auf eigene Faust Dungeons zu erkunden und die teilweise sehr kniffligen Rätsel zu lösen macht einfach viel mehr Spaß. Möge der Weg des Helden zum Triforce führen.

ALLGEMEINE TIPS & TRICKS

- 1 Legt vor Rissen in den Wänden der Dungeons Bomben; wenn Ihr die Karte habt, bekommt Ihr einen genauen Überblick über alle angrenzenden Räume und könnt so herausfinden, an welcher Stelle Ihr eine Bombe zünden solltet.
- 2 Beseitigt alle Monster in den Dungeons; viele hinterlassen kleine Schlüssel, Schatztruhen oder öffnen Türen.
- 3 Sucht in den Dungeons nach versteckten Schaltern, schießt mit Pfeilen auf Statuen, zieht an ihren Zungen und verschiebt Statuen oder Bodenteile, um letztendlich Türen öffnen.
- 4 Weicht in Räumen mit herumfliegenden Bodenteilen solange aus, bis sich eine Tür öffnet.



5 Brunnen Der Freude

Wenn Ihr fleißig Rubine in den Brunnen der Freude (L-8 L) werft, erscheint eine Fee, die Euch anbietet, mehr Bomben oder Pfeile tragen zu können; sehr sinnvoll, bevor Ihr Euch in einen neuen Dungeon wagt.



6 Schatztruhen-/Tontaubenschießen-Glücksspiel

Falls Ihr knapp bei Kasse seid, könnt Ihr Euch zum einen beim Schatztruhen-Glücksspiel im Dorf der Verbannten (B5-S) die Taschen füllen; eine andere Möglichkeit ist das Tontaubenschießen (D6-S). Der Einsatz beträgt 20 Rupien, gewinnen könnt Ihr bis zu 124 Rupien.



7 Schacht vor der Schmiede

Der Schacht vor der Schmiede (E5-L) ist von einem Pfosten blockiert. Bevor Ihr hineinspringen

könnt, braucht Ihr den magischen Hammer. Drinnen findet Ihr eine seltsame Statue. Sprüht etwas Zauberpulver auf die Statue; es erscheint ein Wesen, das Euch bereitwillig die magische Energie, die Ihr benötigt um etwas anzustellen, um die Hälfte reduziert, damit Ihr wieder verschwindet.

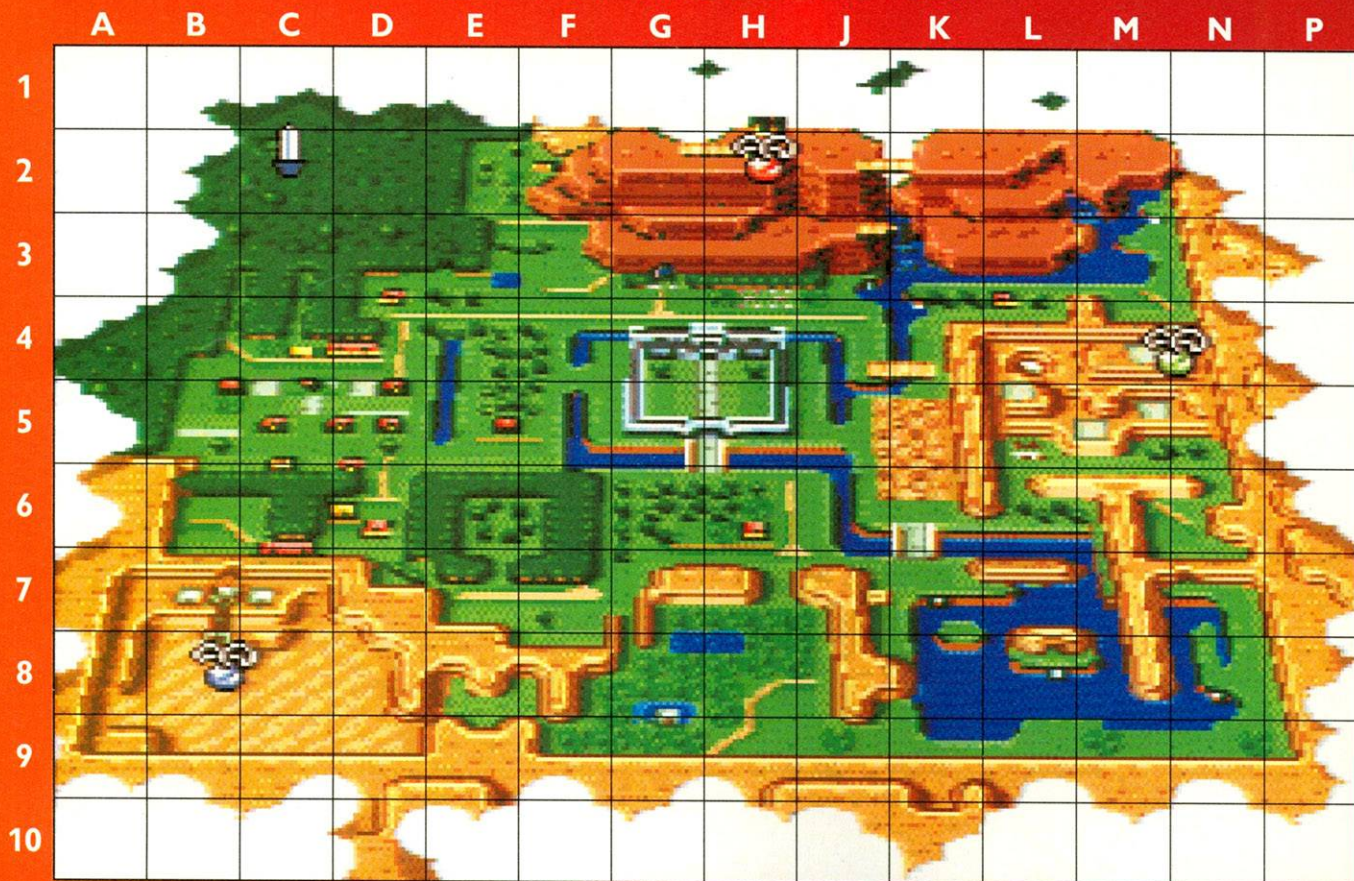


8 Das Haus der alten Hexe

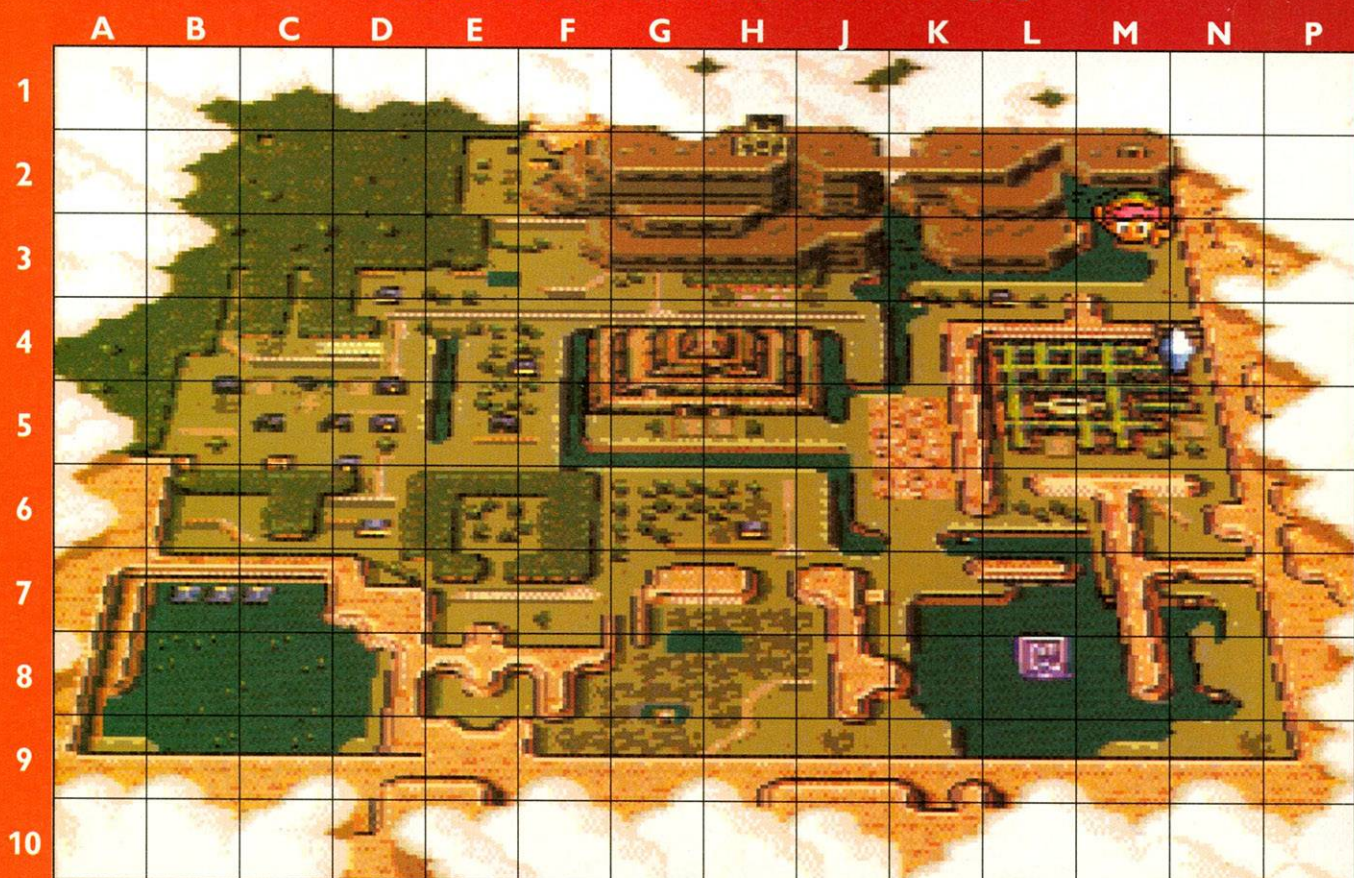
... einer der wichtigsten Orte in der Lichtwelt (L4-L): Hier deckt Ihr Euch mit neuen Elixieren ein, bevor es in den nächsten Dungeon geht. Nehmt immer das Super-Elixier (160 Rupien), das sowohl Eure magische Energie als auch Eure Herzcontainer auflädt.



DIE LICHTWELT (L)



DIE SCHATTENWELT (S)





Die Herzcontainer

Zu Spielbeginn habt Ihr lediglich drei Herzcontainer. Maximal sind zwanzig an der Zahl möglich. Einen Teil bekommt Ihr, wenn Ihr die Level Bosses besiegt, die anderen sind in 24 Teile zerbrochen, welche über die gesamte Licht- und Schattenwelt verstreut sind. Eine Ausnahme bildet der Container, den Ihr als Bonus bekommt, nachdem Ihr Zelda zu Beginn des Spiels aus der Burg von Hyrule befreit und durch die Katakomben zur Kathedrale gebracht habt (H4-L).



1 Verlorene Wälder

Geht zum Haus des Wahrsagers (E-3 L) und in die Verlorenen Wälder, bis Ihr eine 3x3 Gruppe von Büschen findet. Mäht den mittleren nieder und laßt



Euch in das Loch fallen. Ihr landet direkt neben einem Containerteil.

2 Sahasrahas Haus

Betretet das Versteck der Diebe (C-4 L), geht in den Keller und legt eine Bombe vor den Riß in der Nordmauer. Geht durch die Wand und öffnet die Truhe, in der sich ein Herzteil befindet.



3 Dorf Kakariko

Geht zu dem Schacht (B4-L). Steigt auf den Felsvorsprung über dem Schacht, springt hinein und legt eine Bombe vor den Riß in der Nordwand. Lauft durch die Wand und öffnet die Kiste, um an ein Herzteil zu kommen.



4 15-Sekunden-Spiel

Geht zum Haus der zankenden Brüder (C7-L). Bombt Euch durch die Wand in der Mitte des Hauses und sie vertragen sich wieder. Lauft jetzt an der linken Seite heraus, sprecht mit der Frau und spielt das 15-Sekunden-Spiel: Mäht Euch durch die Reihe von fünf Büschen, dann Richtung Nordwesten und gleich drei weitere Büsche weniger. Geht nach Westen zu dem Schild, dann südlich über den Zaun springen; jetzt nach Westen und bei dem Typ Euren Gewinn abholen.



5 Sumpfruine

In der Sumpfruine (G9-L) verschiebt Ihr zunächst die Blöcke auf dem Boden und haltet Euch nordwärts, bis Ihr zu zwei Hebeln kommt. Zieht an dem rechten, um die Ruine zu fluten und den Wasserspiegel im Sumpf zu senken. Jetzt an die frische Luft und Ihr seht westlich ein Herzteil.

6 Wüsten-Kathedrale

In der Wüste findet Ihr eine als Höhle getarnte Kathedrale (D8-L) und unterhaltet Euch mit dem weisen Aginah. Legt eine Bombe an der Südwand und marschierst geradewegs durch das Loch. In einer Schatzkiste im angrenzenden Raum findet Ihr ein Herzteil.



7 Nähe Kathedrale

Sucht westlich der Kathedrale in der Nähe eines großen Baumes nach einem Haufen Felsen (F3-L). Ein herzhafter Sprint und sie sind Geschichte. Am Fuß der Treppe, die zum Vorschein kommt, wartet eine Truhe mit einem Herzteil.



8 Nähe Wüstenpalast

Verlaßt den zweiten Dungeon (B8-L) durch den Westausgang und haltet Euch südlich. Neben einem waschechten Geier findet Ihr ein Herzteil.



9 Zoras Wasserfall

Der Weg zu Zoras Wasserfall ist beschwerlich (M3-L), aber lohnenswert. Falls Ihr noch keine Flossen habt, solltet Ihr erst 500 Rupien zusammensparen und dann Zora aufsuchen. Schwimmt südlich, über den ersten Wasserfall, vor dem zweiten geht's Richtung Westen weiter; den Hang hinauf und weiter westlich. Vor einem Zaun findet Ihr ein weiteres Herzteil.



10 Todesberg

Erklimmt den Todesberg und begeben Euch zum Brillenfelsen (H3-L). Davor findet Ihr eine Felsformation. Stellt Euch auf die westliche Seite und springt auf den Sims darunter. In der Höhle findet Ihr das gewünschte (2S).



11 Brillenfelsen

Der Brillenfelsen scheint zunächst unerreichbar. Über das Warp-Icon kommt Ihr in die Schattenwelt und verwandelt Euch zu einem Hasen, Links eigentlicher Natur. Nur weg aus diesem düsteren Ort. Westlich kommt Ihr zu einem Feld, das dem Brillenfelsen der Lichtwelt entspricht. Beamt Euch zurück und Ihr findet auf der östlichen Seite des Felsens ein Herzteil.



12 Holzfäller-Hütte

Daran kommt Ihr erst, wenn Ihr das Master-Schwert errungen und Agahnim in dem Burgturm bezwungen habt. Marschierst schnurstracks zu E2-L und sprintet auf den seltsamen Baum zu, den die Zwillinge schon die ganze Zeit zu fällen versuchen. Crash! Boom! Bang! Übrig bleibt lediglich der Stamm, hineingehüpft, die Treppen hinuntergeklüffelt und eine Bombe an der Ostseite des Raumes gelegt. Es wartet...



13 Pyramide

Easy. Geht die erste Treppe der Pyramide hinunter (H4-S), die nächste Treppe östlich, weiter östlich halten und vom Sims hinunterspringen. Jetzt ist es nur noch ein kurzer Weg nach Osten und Norden bis zum nächsten Herzteil.



14 Hylia See

Paddelt zu K8-S auf dem Hylia See und haltet nach einem Kreis von Steinen Ausschau. Schwimmt in die Mitte des Kreises und beamt Euch zurück zur Lichtwelt. Auf der kleinen Insel gibt es nur einen Busch und ein Herzteil.



15 Kleines Wäldchen/Hochplateau

Geht in das südwestliche Fleckchen von E9-S und sucht nach einem Kreis von Büschen. Beamt Euch von deren Mitte in die Lichtwelt; so erreicht Ihr ein Hochplateau und findet in der Höhle ein weiteres Herzteil.



16 Schatzgarten

80 Rupien sollte Euch die Schatzsuche schon wert sein (B6-S). Wer lange genug mit der Schaufel buddelt findet ein Containerstück.



17 Nähe Friedhof

Klettert auf das schmale Sims nördlich vom Friedhof (J3-S) und benutzt den Spiegel, um zur Lichtwelt zurückzukommen. In der nördlich gelegenen Höhle befindet sich wieder ein Herzteil (Bombe vorausgesetzt).



18 Nähe Todesberg

Westlich des Todesberges findet Ihr ein Schild (F3-S), auf dem geschrieben steht, daß derjenige, der den magischen Umhang trägt, ein Herzteil geschenkt bekommt. So soll es sein. Geht östlich, lupft den Felsen hoch, hinein in die dunkle Höhle und immer nach Norden; mit dem Enterhaken schwingt Ihr Euch über das Loch (2S), anschließend solltet Ihr Euren Umhang einsetzen, um weiterzukommen. Jetzt nach draußen, denn dort wartet ein Containerstück auf Euch.



19 Dorf der Verbannten

Der Geheimtipp: Falls Ihr knapp bei Kasse seid, könnt Ihr Euch beim Schatztruhen-Glücksspiel im Dorf der Verbannten (B5-S) schnell mal die Taschen füllen und Euch bei der alten Hexe im Magie-Shop mit Super-Elixieren eindecken, bevor Ihr Euch in einen neuen Dungeon wagt. Der Eintritt ist fast frei (30 Rupien). Gewinnen könnt Ihr Pfeile, Bomben, Rupien oder nicht zuletzt ein, aber nur ein Herzteil.



20 Nähe Schmiede

Was hat es nur mit der Unmenge an Pfählen (E5-S) bei der Schmiede auf sich? Rammt einfach alle 22 mit dem Hammer in den Boden und der Baumstumpf macht einigen bislang verborgenen Treppenstufen Platz. Am Fuß der Treppe findet Ihr ein Containerstück.



21 Nähe Wüstensee-Palast

Mit der Flöte laßt Ihr Euch von Eurem geflügelten Freund zur Wüste (6) transportieren. Unter einem schweren Stein auf Eurem Landeplatz ist ein Warp-Teil versteckt, das Euch in die Schattenwelt bringt. Geht nach Norden bis zum Westeingang des Wüstensee-Palastes (B7-S). Flugs in die Höhle geklettert müßt Ihr nur noch die Blöcke wie im Screen Shot verschieben, um an das nächste Herzteil in der linken Schatztruhe zu kommen. No. 22 ist ganz in der Nähe.



22 Nähe Wüstensee-Palast

Ganz im Nordosten des Wüstensees (C7-S) beamt Ihr Euch mit dem Zauberspiegel in die Lichtwelt. Ein großer Stein sollte für Euch kein Hindernis darstellen, um in die Höhle zu kommen. Blöcke verschieben ist angesagt, um an das Herz zu kommen.



23 Schildkrötenfelsen

Ein paar Schritte westlich vom Schildkrötenfelsen entfernt (M2-S) wuchtet Ihr einen großen Stein hoch und entdeckt einen finsternen Höhleneingang. Wagemutig schreitet Ihr langsam in der Höhle nördlich voran. Mit dem Luft-Medaillon könnt Ihr die unsichtbare Brücke für wenige Augenblicke erhalten (kostet allerdings wertvolle Magie) oder Ihr verwendet den Somaria-Stab, um unbeschadet rüberzukommen. Eine Bombe an die Nordwand gelegt, durch die Mauer, weiter im Norden hausen ein paar Feen und dann geht's in Richtung Westen/Süden mit einer Bombe ins Freie. Ein kurzer Blick in den Spiegel und Ihr seid in der Lichtwelt und bekommt ein weiteres Herz.



24 Schildkrötenfelsen-Dungeon

Ihr gelangt immer tiefer in den Dungeon (M2-S). Bei 1K kommt Ihr zu zwei Ausgängen und schleicht Euch am engen Sims entlang. Geht direkt vor die Eingang der rechten Höhle und beamt Euch zurück in die Lichtwelt. In der Höhle, die Ihr dort vorfindet, besiegt Ihr zuerst die grünen, schleimigen Monster und haut den Maulwürfen eins mit dem Hammer drauf. Hinter der Tür erwartet Euch das allerletzte Herzteil.



WAFFEN UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bogen/Pfeile

Der Bogen liegt in der großen Schatzkiste des Ostpalastes (N4-L). Normalerweise könnt Ihr nur bis zu 30 Pfeile mitführen, aber am Brunnen der Freude (L8-L) erhöht Ihr das Limit. Lest in Sachen Silberpfeile den Abschnitt "Schwerter".



Bomben

Mit Bomben sprengt Ihr Risse in Mauern und Böden. Natürlich könnt Ihr sie auch aufheben und werfen (aber die Lunte brennt nur sehr kurz). Am Brunnen der Freude (L8-L) bekommt Ihr zusätzliche Bomben.

Buch Mudora

Zuallererst braucht Ihr die Pegasus-Schuhe. Geht dann in die Bibliothek (D6-L) und wetzt auf das Bücherregal zu; das besagte Buch fällt hinunter. Die Inschriften sind übrigens nicht zu unterschätzen. Ihr braucht sie, um an zwei Medaillons zu kommen und in den Wüstenpalast (B8-L) zu kommen.



Bumerangs

Die reinste Vielzweckwaffe. Der Bumerang lähmt Eure Gegner, eignet sich aber noch besser dafür, weit entfernt liegende Objekte einzuheimsen. In Zelda III gibt es zwei verschiedene Typen:

Blauer Bumerang

Den blauen Bumerang bekommt Ihr ganz am Anfang in der Burg von Hyrule, während Ihr Euch die Hacken nach der Prinzessin abläuft.



Magischer Bumerang

Marschier schnurstracks zum Wasserfall der Wünsche (M3-L), er liegt westlich von Zoras Gebiet, und werft Euren blauen Bumerang hinein. Eine Fee erscheint und tauscht ihn gegen einen besseren um, der schneller und weiter fliegt.



Byrna-Stab

Um an den Byrna-Stab zu kommen braucht Ihr den Hammer und den Krafthandschuh. Über das Warp-Teil bei H3-L gelangt Ihr in die Schattenwelt. Haltet euch südlich und springt vom Rand der Klippe auf das Sims hinunter. In der Höhle erledigt Ihr die Maulwürfe mit dem Hammer, flitzt an den Stacheln vorbei, bis Ihr zu dem großen Block kommt. Hochgelupft und weg damit. Jetzt ist die Schatztruhe nicht mehr fern. Der Byrna-Stab umgibt Euch mit einem (magischen) Schutzschild.



Eisstab

Der Eisstab ist in einer Höhle östlich vom Hylia-See versteckt. Geht rund um den See zu N7-L und haltet nach einem Mauerriß westlich der Höhle Ausschau. Eine fette Bombe und der Weg ist frei; jetzt nach Norden zur Schatzkiste. Der Eisstab betäubt die meisten Gegner, verbraucht aber sehr viel magische Energie.



Enterhaken

Im Sumpfrüfen-Dungeon (G9-S) wartet der Enterhaken in der großen Kiste auf Euch. Abgründe sind jetzt (fast) kein Problem mehr, Gegner lassen sich betäuben und Gegenstände aufsammeln.



Feuerstab

Mit dem Feuerstab zündet Ihr Kerle auch aus der Ferne an und beseitigt einige wenige Gegner. Zu finden ist das Teil in der großen Truhe im Totenkopf-Palast (C2-S).



Flaschen

Mit das wichtigste Rüstzeug auf Eurem Abenteuer. In Flaschen lassen sich Elixire (was am sinnvollsten ist) Feen und Bienen aufbewahren. Insgesamt gibt es vier an der Zahl.

1 Dorf Kakariko

Die erste bekommt Ihr gleich beim Händler im Dorf, nördlich des Wetterhahns (C5-L). 100 Rupien verlangt der alte Wucherer dafür.



2 Dorf Kakariko

No. 2 gibt es ebenfalls im Dorf, und zwar in der Kneipe (D5-L). Allerdings müßt Ihr den Rückeingang benutzen, um die Kiste zu öffnen.



3 Unter der Brücke

Mit Zoras Flippern bestens gerüstet geht Ihr ins Wasser und paddelt unter die Brücke (K6-L). Der Landstreicher schenkt Euch das was ihm noch geblieben ist: Eine Flasche.



4 Nachdem Ihr die Brüder in der Schmiede (Lichtwelt) wieder zusammengebracht habt, geht Ihr zu ihrem zerstörten Haus in der Schattenwelt und schleppt die Kiste, die dort einfach so herumliegt, hinter Euch her; mit dem Zauberspiegel zurück ans Licht und zu dem kauzigen alten Kerl (E8-L), der Euch die Truhe als alter Knacki natürlich gerne öffnet.



Flossen

Mit dem Krafthandschuh reist Ihr zu Zoras Wasserfall (M3-L), die auch gleich böseartig aus dem Wasser lugt. Um 500 Rupien erleichtert bekommt Ihr die Flipper.



Flöte

Vor der Flöte kommt die Schaufel! Wenn Ihr sie erst mal habt, beamt Ihr Euch in die Schattenwelt und gräbt im kleinen Wäldchen (E6-L) nach der Flöte. Zurück in die Schattenwelt und die Flöte dem Eigentümer gebracht, der sie Euch großzügig überläßt und, obwohl Ihr ihm ein Lied spielt, zu einem Baum mutiert. Geht anschließend zum Dorf Kakariko in der Lichtwelt und spielt dem Wetterhahn (C5-L) einen Song. Die magische Ente, die zum Vorschein kommt, transportiert Euch auf Wunsch fast überall hin, aber nur auf der Lichtwelt. Das klappt auch nur, wenn Ihr nicht in einem Dungeon oder Gebäude seid.



Hammer

Der Hammer steckt in der großen Kiste des Schattenpalastes (N4-S). Mit ihm rammt Ihr Pfähle und Maulwürfe in den Boden.



Kleidung

Grünes Wams

Ihr startet Euer Abenteuer mit einem grünen Wams, das Euch fast gar nicht vor Treffern schützt.

Blaue Rüstung

Die blaue Rüstung findet Ihr in der großen Kiste im Dungeon der Eis-Insel (L8-L/S). Sie hält schon etwas mehr aus als das einfache Wams.

Rote Rüstung

Die rote und beste Rüstung bekommt Ihr in der großen Kiste, wie könnte es anders sein, in Ganons Turm (H2-S).



Krafthandschuh

Der Krafthandschuh ist in der großen Schatztruhe im Wüstenpalast (B8-L). Damit könnt Ihr leichtere (und heller gefärbte) Steine hochheben, wie bspw. die Steine, die den Eingang zur zweiten Etage des Palastes versperren.



Lampe

Die Lampe sollte das erste Teil sein, das Ihr bekommt; Ihr findet sie in Links Haus, bevor Ihr Euch aufmacht Euren Onkel zu suchen. Mit der Lampe zündet Ihr Fackeln in den Verliehen an.



Medaillons

1 Feuer-Medaillon

Geht in den Wüstensee E8-S und stellt Euch in die Mitte der Pfosten. Ein Blick in den Spiegel, in die Lichtwelt, westlich zum Monolith und mit dem Buch von Mudora die Inschrift entziffern. Als Belohnung erhaltet Ihr das Feuer-Medaillon, das eine gewaltige Explosion rund um Link hervorrufen kann.



2 Luft-Medaillon

Haltet Euch auf dem Todesberg westlich, vorbei an Heras Turm, über die Brücke bis hin zu einem weiteren Monolith (G2-L). Mit dem Buch von Mudora bekommt Ihr das Luft-Medaillon, das Ihr benötigt, um in den Sumpfpalast eingelassen zu werden.



3 Erde-Medaillon

Am Rande des kleinen Sees (N3-S) befindet sich ein Schild, das auf die kreisförmig angeordneten Steine im See verweist. Zieht es heraus und werft es in den Kreis; ein Seemonster kommt zum Vorschein und schenkt Euch das Erde-Medaillon; nützlich für den Schildkrötenfelsen-Dungeon.



Mondperle

Die Mondperle ist in der großen Schatztruhe in Heras Turm (H2-L). Geht auf das Stern-Icon in S5 und ein Loch erscheint nördlich des Bumpers im Boden. Springt hinein und Ihr landet direkt neben der großen Schatztruhe mit der Mondperle. Ohne sie werden alle, die die Schattenwelt betreten, in rosarote Häschen verwandelt, die sich weder wehren noch angreifen können.



Pegasus-Schuhe

Sahasraha gibt Euch die Pegasus-Stiefel (M5-L), nachdem Ihr den Ostpalast hinter Euch gebracht habt. Mit diesen Schuhen könnt Ihr auf Bäume, Statuen und Felsen zuspringen und versteckte Gegenstände aufspüren.



Pilz

In den verbotenen Wäldern lauern die Pilze, genauer gesagt nur ein einziger (C2-L). Bringt den Pilz zur alten Hexe (L4-L). Wenn Ihr mal wieder vorbeischaut, gibt sie Euch dafür etwas Zauberpulver, über das sich Eure Feinde sehr freuen (besonders einer südwestlich des Hexenhauses).



Schaufel

Bei E7-S verspricht Ihr dem Typ, ihm zu helfen und bekommt als erstes eine Schaufel (vgl. "Flöte").



Schilde

1 Kampfschild

Das Standardschild für jeden normalsterblichen Krieger; rostig, abgenutzt, am besten holt Ihr Euch sobald wie möglich ein anderes.



2 Rotes Schild

Die günstigere Lösung: Stattet dem Wasserfall der Wünsche einen Besuch ab (M3-L) und werft Euer normales Schild hinein. Als Ersatz bekommt Ihr ein besseres; oder Ihr kauft Euch eines für 500 (!) Rupien (E4-S).



3 Spiegel Schild

State Of The Art, hält sogar einem frontalen Laserbeschuss stand; zu finden im Schildkrötenfelsen-Dungeon in der Schattenwelt (große Schatzkiste).



Schmetterlingsnetz

Im Dorf Kakariko findet Ihr nördlich der Kneipe einen kranken Jungen in einem Haus (C5-L), der Euch das Schmetterlingsnetz gibt. Zweckentfremdet läßt es sich ganz gut einsetzen, um Feen und Bienen einzufangen. Allerdings braucht Ihr dafür mindestens eine Flasche.



Kampfschwert

Schon zu Beginn gibt Euch Euer kranker Onkel in der Burg von Hyrule sein Schwert zu treuen Händen.



Master-Schwert

Bevor Ihr zu den verlorenen Wäldern aufbrecht, um das Schwert in Empfang zu nehmen (C2-L), müßt Ihr alle drei Amulette gesammelt haben.



Gehärtetes Schwert

In der Schattenwelt hüpft hinter einigen schweren Felsen ein Frosch mehr oder weniger munter vor sich hin (D6-S). In Wirklichkeit handelt es sich um einen verwunschenen Schmied, der Euch sehr gerecht kommt, um Euer Schwert endlich schmieden zu lassen. Schleppt ihn zur Schmiede (E5-L) und liefert ihn dort brav bei seinem Kollegen ab; raus, wieder rein, das Schwert in Auftrag geben und später wiederkommen um es abzuholen.



Goldenes Schwert/Silberpfeile/Super Bombe

Im Bomben Shop (ehemals Links Heim, H6-S) kauft Ihr Euch eine Super Bombe und laßt sie an der Pyramide bei der Wand mit Rissen (G5-S) hochgehen; marschierst in das Loch und Ihr werdet auf einen Teich stoßen. Werft Euer gehärtetes Schwert hinein und die Fee gibt Euch ein goldenes zurück. Von ihr bekommt Ihr auch Silberpfeile.



Somaria-Stab

Der Somaria-Stab liegt gut versteckt in der großen Schatztruhe im Sumpfpalast (B7-S) und hat gleich etliche Funktionen: Ihr könnt Blöcke herbeizaubern, die man zum einen schieben kann, zum anderen hochheben und werfen. Wenn Ihr den Stab dann noch mal verwendet, explodiert der Block in vier Richtungen (sehr hilfreich, um an Schalter heranzukommen). Gerade im Schildkrötenfelsen-Dungeon (M2-S) ist der Somaria-Stab unentbehrlich.



Titanenhandschuh

Damit könnt Ihr jeden x-beliebigen Stein hochwuchten und werfen; zu finden in der großen Schatzkiste im Dorf der Verbannten (C5-S).



Zauberspiegel

Wenn Ihr zum ersten mal den Todesberg erklimmt, trifft Ihr auf einen gebrechlichen, alten Mann in einer der Höhlen (G3-L). Bringt ihn in Sicherheit und er revanchiert sich mit dem Zauberspiegel. Damit beamt Ihr Euch von der Schattenwelt in die Lichtwelt, umgekehrt funktioniert er leider nicht. Dafür müßt Ihr Euch schon auf die Suche nach den Warp-Tiles begeben.



Zauber-Umhang

Alles trifft sich auf dem Friedhof, also marschierst auch Link dorthin (J3-S) und geht ganz nach Osten. Schaut in den Spiegel und kehrt zur Lichtwelt zurück. Sprintet gegen den Grabstein und eine Treppe tut sich auf. Im unterirdischen Gang findet Ihr in einer Kiste den lange ersehnten Umhang, der Euch unsichtbar und damit auch unverwundbar macht. Das zehrt aber ganz gewaltig an Euren Magie-Reserven. Ihr braucht das Cape, um später einen Herzcontainer zu erreichen.



DIE ENDGEGNER VON ZELDA III

Insgesamt gibt es 13 Level Bosses in Zelda III (die 3 Zwischengegner in Ganons Turm nicht mitgerechnet). Einige sind billig, andere dagegen nur mit der richtigen Taktik zu besiegen.

1 Ostpalast (Armos Ritter)

Versteckt Euch in der linken unteren oder rechten unteren Ecke und schießt auf jeden der sechs Armos Ritter drei Pfeile ab. Der letzte wird ganz schön sauer und hüpfert wie wild in der Gegend rum, also Ausweichen und mit Bedacht Pfeile verschießen.



2 Heras Turm (Moldorm)

Paßt bloß auf, Moldorm wirft Euch zu gern von der Plattform runter. Das kostet Euch zwar nicht viel Energie (ein Stockwerk tiefer könnt Ihr Herzen tanken), aber bis Ihr wieder zu ihm raufdackelt, hat er seine Energie wieder aufgeladen. Echt nett. Einige gezielte Schwerthiebe auf seinen Schwanz und Moldorm ist (fast) Geschichte, denn in Ganons Turm gibt es ein böses Wiedersehen (mit noch kleinerem Plateau). Mega-Dungeon-Tipp: Der große Schlüssel befindet sich im südöstlichsten Raum von S1: Die vier Kelche angezündet und eine Kiste erscheint.



3 Schattenpalast (Helmasaur King)

Reißt dem Schattenkönig die Maske von seinem stacheligen Pelz (Schwert, Bomben, Hammer) und deckt ihn dann mit gezielten Schwerthieben auf das grüne Juwel ein; wenn Helmasaur mit seinem Schwanz ausschlägt, solltet Ihr nach unten ausweichen. Mega Dungeon-Tipp: Das kleine Äffchen Kiki öffnet euch den Zugang zum Palast, 110 Rubine vorausgesetzt.



4 Skelettwald (Mothula)

Weicht den herumirrenden Stacheln aus und setzt Euren Feuerstab gegen Mothula ein. Wenn Eure magische Energie zu Neige geht, müßt Ihr mit dem blanken Schwert kämpfen. Mega Dungeon-Tipp: Legt den Schalter in S1 um, er sieht dem im Sumpfpalast zum Verwechseln ähnlich, und die Südwand löst sich in Rauch auf. Der Weg zur großen Schatztruhe ist frei. Euer Feuerstab ebnet Euch den weiteren Weg.



5 Wüstenpalast (Lanmolos)

Euer Bogen ist eine bewährte Waffe gegen Endgegner; auch gegen die Lanmolos läßt er sich vorzüglich einsetzen. Eine Sprintattacke ist zwar auch möglich, aber wegen der Felsbrocken und den schwer kalkulierbaren Schlangen nicht gerade ratsam. Mega-Dungeon-Tipp: Zündet die vier Kelche mit der Lampe in dem Raum an, der wie eine Sackgasse aussieht (S2), und die Wand geht beiseite.



6 Burgturm (Agahnim)

Agahnim zum Ersten. Mit dem Master-Schwert oder dem Schmetterlingsnetz schickt Ihr seine Energiebälle zurück, direkt in sein fettes, von einer Kutte bedecktes Gesicht. Wenn Ganons Helfershelfer ganz oben oder in der Mitte auftaucht, schnell zur Seite huschen, denn dann schickt er Euch seine Blitzattacke entgegen. Mega Dungeon-Tipp: Geht zu S1 in der Burg von Hyrule, weiter in den Innenhof und laßt Euer Master-Schwert sprechen, um in den Turm zu kommen.



7 Eispalast (Kholdstare)

Mit einigen Super-Elixieren in der Hinterhand geht es Kholdstare mit dem Feuerstab an den Kragen. Acht Treffer und er taut auf, bewirft Euch dafür aber mit Eisbällen. Falls Ihr noch genug Magie in der Reserve habt, verwendet weiterhin den Feuerstab, ansonsten das gute, alte Schwert. Mega Dungeon-Tipp: Begebt Euch zu M9-L und lupft den schweren Stein hoch; ein Warp-Teil transportiert Euch zum Dungeon. In K6 muß ein Schalter gedrückt werden, um weiterzukommen: Legt den Kristallschalter in K6 um, um die blauen Zäune zu senken, geht zu K4, dann zu K5 zurück (ins westliche Loch springen), schiebt den linken Stein ins Loch, springt hinterher und verschiebt den Block auf den Schalter.



8 Sumpfpalast (Arrghus)

Arrgh! Schwingt Euren Enterhaken, auf daß die kleinen Arrghi nicht mehr länger an ihrem Muttertier kleben und gebt ihnen mit Eurem Schwert den Rest. Wenn Arrghus ganz auf sich alleine gestellt ist, geht Ihr mit dem Schwert auf ihn los. Mega Dungeon-Tip: Um in das Verlies zu kommen, flutet Ihr sein Gegenstück in der Lichtwelt. In S2 befindet sich eine verborgene Tür (zweiter Wasserfall von rechts), die Euch zu Arrghus führt.



9 Wüstensee (Vitreous)

Feuert Eure Pfeile solange auf die Augäpfel ab und erledigt sie mit dem Schwert, bis nur noch vier übrigbleiben und Vitreous selbst angreift. Weicht den Augäpfeln aus und gebt ihm mit dem Schwert den Rest (in die glitschige Soße am oberen Bildschirmrand solltet Ihr lieber nicht laufen). Mega Dungeon-Tip: Enterhaken und Somariastab einsetzen.



10 Schildkrötenfelsen (Trinexx)

Betäubt Trinexx' linken Kopf mit dem Eisstab und zerstört ihn mit dem Schwert; um seinen rechten Kopf zu betäuben gebraucht Ihr den Feuerstab und schlägt mit Eurem Schwert auf ihn ein. Wenn beide erledigt sind verwandelt sich Trinexx. Trefft ihn mit dem Schwert in der Mitte. Mega Dungeon-Tip: Geht zum kleinen Plateau (M2-L) und rammt die drei Pfähle gegen den Uhrzeigersinn in den Boden. Über das erscheinende Warpteil kommt Ihr zum Schattenwelt-Dungeon.



11 Blinds Verlies (Blind der Dieb)

Zuallererst laßt Ihr Blinds Tarnung auffliegen. Geht in den Raum ganz östlich von 1S und werft eine Bombe auf die Sprünge im Boden jenseits der Mauer. Durch die geschaffene Luke kommt Licht in den ein Stockwerk tiefer gelegenen Level Boss-Raum. "Rettet" das Mädchen (1K) und verschleppt sie in den Raum, in dem eigentlich Blind sein sollte; bei Tageslicht gesehen zeigt sie ihr wahres Gesicht. Ein paar gezielte Schwerthiebe später gibt der König der Diebe den Geist auf (Achtet auf die fliegenden Köpfe, die nicht zerstört werden können).



12 Ganons Turm (Agahnim)

Agahnim fährt bei seiner Rückkehr schwere Geschütze auf: Drei Level Bosses aus den vorangegangenen Dungeons schickt er Euch als Zwischengegner entgegen (Armos Ritter, Lanmolos und Moldorm). Schafft Ihr es bis zu Ganons Handlanger, greift er sogar mit zwei Clones an. Die falschen Typen sind nur schemenhaft zu erkennen, so daß Ihr leicht den richtigen herausfinden könnt. Verwendet Euer Schwert oder das Schmetterlingsnetz, um seine Energiebälle auf ihn zurückzuwerfen. Einen Vorteil hat Agahnim Rückkehr aber doch: Er hat anscheinend seine Blitze in der Burg von Hyrule vergessen. Mega Dungeon-Tip: Feuerstab einsetzen.



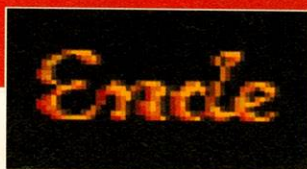
13 Pyramide Der Macht (Ganon)

Showdown in der Pyramide: Zuerst solltet Ihr Euch versichern, daß Ihr die Silberpfeile und genügend grüne Elixiere dabei habt, das Goldene Schwert braucht Ihr nicht unbedingt, um den Oberbösewicht zu besiegen. Mit dem Zauber-Umhang oder dem Byrna-Stab attackiert Ihr ihn solange, bis er sich eine neue Taktik einfallen läßt (oder Eure magische Energie zu Neige geht). Wenn die Lichter ausgehen, zündet Ihr die Kelche mit dem Feuerstab an und verpaßt Ganon einen Schwerthieb. Jetzt verfärbt er sich kurz blau; das ist der Moment, um ihm einen Silberpfeil zu verehren. Der Haken an der Sache ist, daß die Lampen immer wieder verlöschen, so daß Ihr laufend Kelche anzünden, Ganon mit dem Schwert treffen und Silberpfeile abschießen müßt. Vier Treffer mit den besten Pfeilen, die Hyrule zu bieten hat, später und Ganon ist Geschichte; und damit leider auch Nintendos bis dato bestes Action-Adventure. Wann kommt Zelda All Stars?



GESCHAFFT! DER ABSPANN

Das Triforce ist gerettet, das Master-Schwert ruht für immer in den verlorenen Wäldern, Links Onkel ist genesen, die Dorfbewohner jubeln Euch zu, ganz Hyrule ist einfach gut drauf. Eine Tabelle gibt Euch zum Schluß noch Aufschluß über Eure Versuche bei den einzelnen Dungeons.



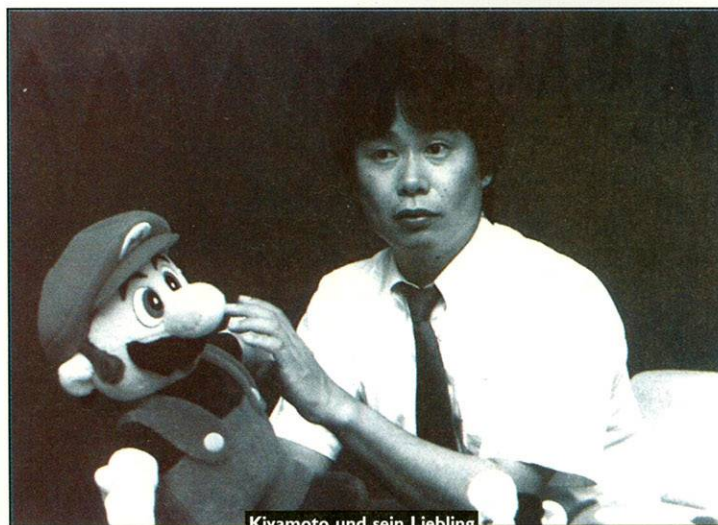
SUPER MARIO ALL STARS



Die beiden Klempner Mario und Luigi, die wohl ältesten Videospielhelden aller Zeiten, versprechen fortwährende Unterhaltung für jung und alt, heute genauso wie vor über zehn Jahren

SNES/Jump'n Run/1 Spieler

Den Ursprung aller Jump'n Runs hat Shigeru Miyamoto begründet, dessen Schöpfung die jedem bekannten Mario-Brüder sind. Marios Karriere begann bereits 1981, als Miyamoto den Spielhallen-Knüller "Donkey Kong" entwarf, in dem ihr durch nur vier, für damalige Zeiten ausreichende Levels dem Affen den garaus machen mußte. Seinen Namen bekam Mario erst ein Jahr später, nachdem "Donkey Kong Jr." erschienen war. Das Affenbaby war nicht gerade entzückt darüber, daß der böse Mario seinen Papa im ersten Spiel in einen Käfig gesperrt hatte, und machte sich darauf durch mittlerweile acht Levels auf den Weg seinen Vater zu retten. Ein weiterer dritter Teil ist auch noch erschienen, der konnte allerdings keinen so großen Erfolg verbuchen. Wieder ein Jahr später, nämlich 1983 folgte Mario Bros., ein Automaten-Spiel, in dem Ungeziefer in der Kanalisation auf Kreuz gelegt werden mußten, um sie dann ins Jenseits zu befördern. Umsatzrekorde hat das aber auch nicht gebracht, denn die fehlende Abwechslung hat stark am Funfaktor gezehrt. Der eigentliche Reiz lag bei diesem Spiel im Zwei-Spieler-Modus, in dem Luigi seinem Bruder zur Seite stand. Miyamoto, bereits seit 1977 bei

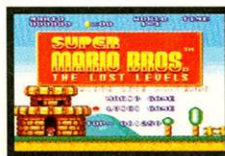


Kiyamoto und sein Liebling

Nintendo beschäftigt, landete als Spieldesigner erst 1984 den "Mario Coup", als er das erste wirkliche Meisterwerk, nämlich Super Mario Bros. herausbrachte. Das brachte die Mariomanie-Lawine ins Rollen und wir durften uns, nach und nach, auch an den Fortsetzungen

die über 100 Millionen verkauften Super Mario Spiele-Kassetten, die seit 1984 viele begeisterte Fans gefunden haben, auch beweisen. Die Forschungs- und Entwicklungsabteilung bei Nintendo Co. Ltd. in Kyoto wird auch heute noch von dem Mann geleitet, der mit seinen tollen Ideen und innovativen Spielkreationen regelrechte Dauerbrenner gezündet hat. Miyamoto meint dazu: "Es gibt eigentlich nur eine Grenze für mich, die Grenze

des technologisch Machbaren". Davon profitiert Mario jetzt in "Super Mario World", der jüngsten Miyamoto-Kreation, in der Marios Abenteuer in einer geradezu fantastischen Qualität auf dem Super Nintendo erschienen sind. Am Erscheinungstermin von "Super Mario All Stars" wurden viele begeisterte Anhänger zufriedengestellt. Die drei NES-Klassiker wurden natürlich grafisch sowie auch akustisch auf den neuesten Stand gebracht und damit dem heutigen Videospielestandard angepaßt. Wider Erwarten beinhaltet dieses Modul auch die 1986 in Japan erschienenen "Lost Levels", welche unter dem Namen "Super Mario Bros. 2" erschienen sind, und von Anfang an nicht für den deutschen Markt geplant waren. Bleibt nur zu hoffen, daß uns weitere Neuerscheinungen nicht vorenthalten werden. Bis dahin viel Spaß mit den bisherigen Mario-Highlights.



Die vier Spiele auf einen Blick

erfreuen, geniale Games wie: Super Mario Land, The Lost Levels oder Super Mario 1 und 2. Damit

Grafik 78

Sound 74

Fun 91

HERSTELLER: NINTENDO
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: 32/28/82/48

Meinung

Gerd: Immerhin hat Mario über acht Jahre auf dem Buckel, der Mario-Boom scheint aber nach wie vor nicht abzuklingen. Nur sehr wenige Spiele erreichen eine solche Langlebigkeit. Den erste Teil habe ich immer noch am meisten gespielt, gefolgt von den Lost Levels, die nach wie vor etliche neue Spiele in den Schatten stellen. Die Grafik ist trotz ihrer Einfachheit angemessen und das Spielprinzip sehr eintönig, aber man muß Mario trotzdem lieben. Der dritte Teil ergänzt das Ganze noch um einiges, was man vom offiziellen zweiten Teil nicht behaupten kann, da er gerade NES-Niveau erreicht. Ansonsten muß man die All Stars einfach haben. Ich jedenfalls habe mir dieses Modul sofort nach Erscheinen gekauft und es bisher nicht bereut.

SUPER MARIO BROS.

Das erste Mario Abenteuer, in dem die Welt die beiden Klemptner bei ihrer Suche nach der Prinzessin bewundern konnte

1984 begann sein Abenteuer in den Spielhallen und wurde Jahre später auf dem NES herausgebracht, und genau das hat die Umsatzzahlen dieser Konsole mit Sicherheit erheblich beeinflusst. Angeblich haben über 50 Millionen Spieler den Helden durch die über acht Levels begleitet, welche jeweils in vier Spielabschnitte unterteilt sind. In der neuesten Version hat sich diesbezüglich zwar nichts geändert, dafür wurden aber Grafik und Sound gehörig aufgemöbelt und überbieten damit sogar die Automatenversion. Ihr könnt als Mario oder Luigi, allein, oder abwechselnd zu zweit die Reise durch das Schwammerl-Königreich antreten, um die liebeliche Prinzessin aus den Klauen des grausamen

Bowser zu befreien. Viele Gefahren sind zu bestehen und einige Geheimnisse zu enträtseln. Auch weiß man nie, wo sich ein unsichtbarer Stein befinden könnte, denn der erscheint erst, wenn Mario dagesprängt. Manche Blöcke öffnen den Weg ins Himmelreich, in dem einiges an Goldstücken zu holen ist, in manche Röhren könnt Ihr hineinklettern, um mehr Gold zu ergattern. Die versteckten Pilze und andere Extras helfen Euch die Welten leichter zu meistern. Das Ziel besteht nach wie vor darin, die Prinzessin zu befreien, um danach in eines der nachfolgenden Spiele einzusteigen, in denen es noch mehr Gefahren, mehr Levels und noch einiges an grandiosen Abenteuern zu erleben gibt.

Die nachfolgenden Bildausschnitte sollen Euch helfen, versteckte Extraleben zu finden, inklusive der drei Warpzonen, die sich in Level 1-2 und 4-2 befinden. Die vier Bonusrunden dürfen hier natürlich auch nicht fehlen.

Level 1-1



Am Anfang des ersten Abschnitts findet Ihr nach der vierten Röhre ein Freileben.



Zerschmetter die Blöcke links und rechts vom 1Up-Block damit der Pilz herunterfällt.

Level 1-2



Wollt Ihr in einem der nächsten drei Levels weiterspielen, nehmt den Aufzug nach oben und springt rechts hoch, um über der Röhre weiter zur Warpzone zu laufen.

Level 2-1



Ihr solltet den unsichtbaren Block erscheinen lassen um an das weiter oben gelegene 1Up zu gelangen



Die erste Bonusrunde findet Ihr ganz einfach, wenn der entsprechende Block zerschmettert wird. Viele Münzen warten darauf eingesammelt zu werden.

Level 3-1



Nachdem die drei Koopas aus dem Weg geräumt sind, könnt Ihr mühelos das dritte 1-Up ergattern.



Benutzt die Sprungfeder auf den Weg in die zweite Bonusrunde. Doch Vorsicht, mit einem großen Mario wird das eine gefährliche Aktion.

Level 4-1



Eine der leichtesten Übungen. 1-Up zum fünften.

Level 4-2



Die dritte Warpzone führt Euch direkt in den fünften Level. Um sie zu erreichen, müßt Ihr über die Röhre am Ende des zweiten Abschnitts laufen.

Level 4-2



Vor der Röhre befindet sich ein unsichtbarer Münzblock, ohne dessen Hilfe die über ihm gelegene Bohnenstange nicht zu erreichen ist. Ist das alles erreicht, klettert Mario hinauf in eine Bonusrunde mit vielen Münzen. Am Ende erreicht Ihr die Warpzone in Level 6 und 7.

Level 5-1



Da fliegen einem die Kugeln um die Ohren, während Ihr Euch um das 1-Up kümmert, also Vorsicht.

Level 5-2



Unterhalb der Bohnenstange befindet sich ein unsichtbarer Münzblock, der Euch das Erreichen des oberen Blocks vereinfacht. Die Bohnenstange führt wieder in einen Bonuslevel voller Münzen.

Level 7-1



Die beiden Hammerbrüder bewachen das 1-Up mit ihrem Leben.

Level 6-1



Der Lakitu, der am oberen Bildschirmrand stachelige Eier herunterwirft, sollte erst aus dem Weg geräumt werden, bevor man sich an das 1-Up

Level 8-1



Ein Bzzzz-Käfer zwischen zwei Röhren kann für Mario gefährlich werden. Aber der einzige Weg, an das vorletzte 1-Up zu kommen, führt am Käfer vorbei.

Level 6-2



Um in die letzte Bonusrunde zu gelangen, findet erst einmal den unsichtbaren Münzblock, der sich zwischen den beiden Röhren befindet. Jetzt könnt Ihr von der Röhre aus an den Block mit der Bohnenstange kommen.

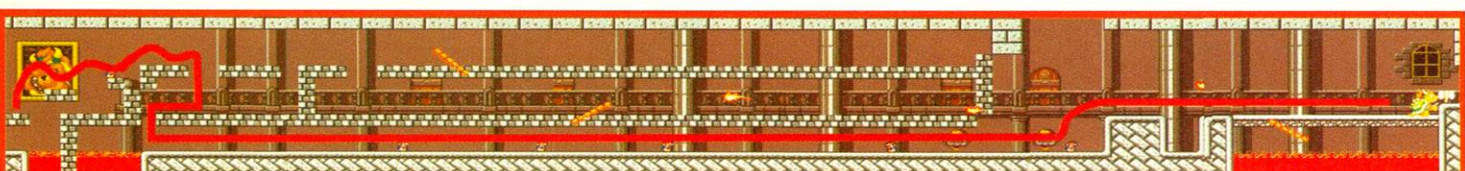
Level 8-2



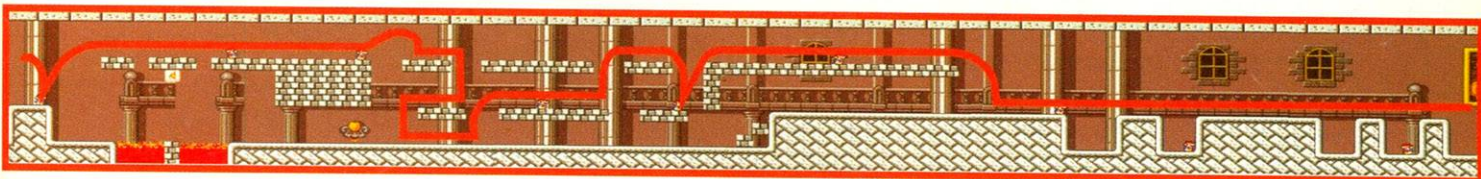
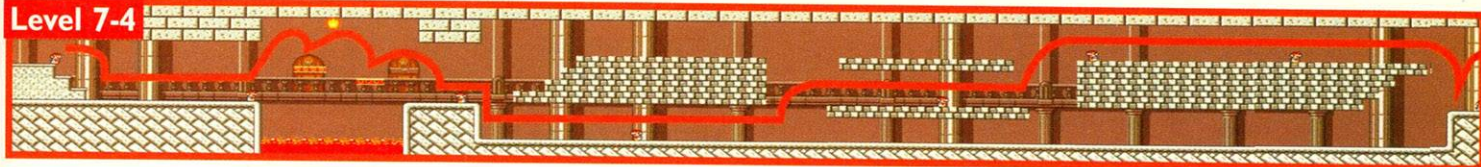
Eine Feder kommt hier gerade richtig. Bevor Ihr dem gefährlichen Bowser gegenübersteht, solltet Ihr dieses 1-Up einsammeln.

In manchen Runden müßt Ihr einen bestimmten Weg laufen, um ans Ziel zu kommen. Ein Fehler und Ihr beginnt wieder von vorne. Haltet Euch also an die rote Linie, die den richtigen Weg markiert.

Level 4-4

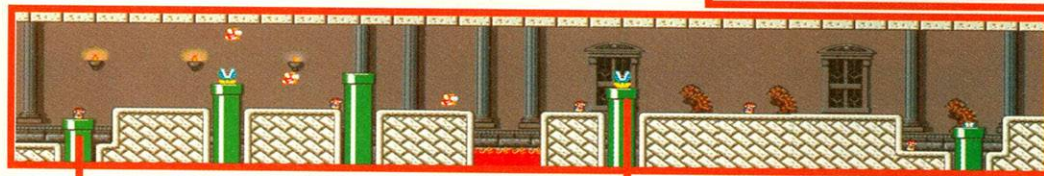
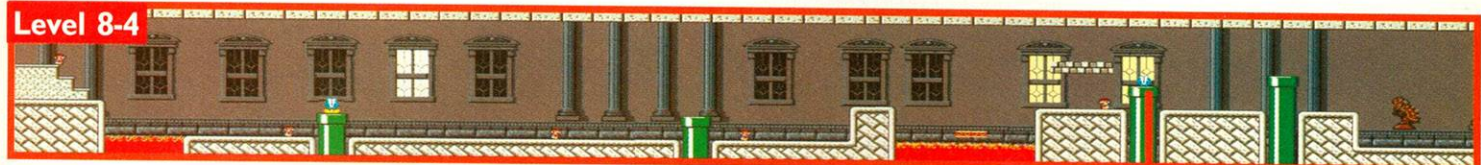


Level 7-4



Bowser verträgt nicht mehr als fünf Feuerbälle, aber auch ohne könnt Ihr ihn besiegen, indem Ihr über ihn springt oder unter ihm vorbeilauft. Ist der Schlüssel erreicht, bricht die Brücke zusammen und Bowser ist vorerst erledigt.

Level 8-4



Das letzte Schloß ist durch zahlreiche Röhren verbunden, nur wenn Ihr in die richtigen einsteigt, findet Ihr auch den Weg zu Bowser Versteck. Die rote Linie soll Euch zum Ziel führen.

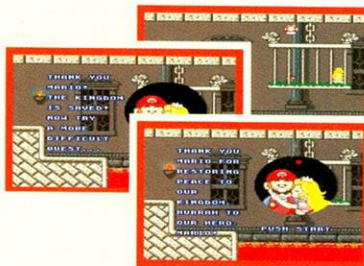


Action Replay Codes

Unendlich Leben für Mario und Luigi: 7E075A04
 Unendlich Leben für Mario: 7E172A05
 Unendlich Leben für Luigi: 7E173605
 Unendlich Zeit: 7E07EB09
 Unendlich Energie: 7E04C33F
 Level anschauen: 7E00BB00



Wußtet Ihr schon, wie man am Ende eines Abschnitts ein Feuerwerk entzündet? Die Zeit bleibt stehen, sobald Mario an die Fahne springt. Wenn nun die Restzeit mit einer 1, 3 oder 6 endet, wird der Himmel mit ebensovielen - meist explodierenden Feuerwerkskörpern erhellt. Es gibt auch noch eine Möglichkeit, an Punkte und zusätzliche Freileben zu kommen. Wenn mehr als 10 Gegner hintereinander vernichtet werden (durch Draufspringen ohne den Boden zu berühren, oder mit einem Panzer in einem Zug umnieten), erhaltet Ihr beim zehnten Gegner ein 1Up.



Super Mario Bros. 2

In Japan gelten die Lost Levels als zweiter Teil, bei der mit Super Mario All Stars endlich auf den Markt gekommenen deutschen Version sind nun auch Prinzess und Toad mit von der Partie

Super Nintendo/Jump'n Run/1 Spieler

Eigentlich ist Mario 2 ein erweitertes Super Mario Bros.-Spiel, das mit Super Mario All Stars endlich auch bei uns erschienen ist. Die offizielle deutsche Version ist nämlich nichts anderes als ein Plagiat eines Spieles namens Arabian Adventures, das anfänglich mit Mario nichts zu tun hatte. Aus diesem Grund trifft Ihr hier auch nicht auf Bowser oder andere bekannte Figuren aus dem vorhergehenden Teil. Aber nun zum eigentlichen Spiel. Eines Nachts träumt Mario von einer ewig langen Treppe, die zu einer Tür führt und ihm eine neue, völlig unbekannte Welt öffnet. Eine Stimme

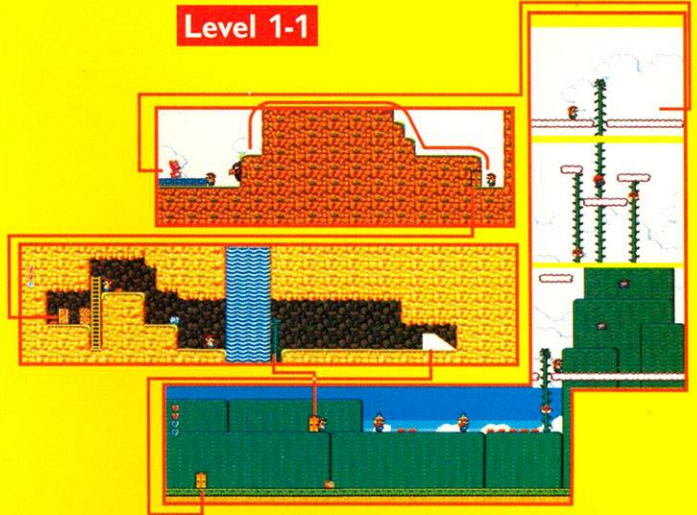
flüstert folgende Worte zu "Willkommen in Subcon, dem Land der Träume. Bitte vernichte Wart und befreie uns. Denk daran, Wart haßt Gemüse. Bitte hilf uns!". Als er am Tag darauf mit seinen Freunden Toad, Prinzess und Luigi zu dem geplanten Picknick geht, entdecken sie eine Höhle, die genau zu dem Land führt, wovon Mario geträumt hat. Der Ausflug ist jetzt natürlich gegessen und die vier Freunde machen sich auf den Weg zu einer gefährlichen Befreiungsaktion. Eure Aufgabe besteht letztendlich darin, die Welt Subcon vor dem Oberkröterich Wart zu retten.

Wie auch im ersten Teil könnt Ihr eine von vier Abkürzungen nehmen, die Euch in höhere Levels befördern. An fünf Stellen könnt Ihr ein IUP finden und teilweise gibt es sogar mehrere Wege zum Ziel. Auf den folgenden Seiten beschreiben wir Euch alle möglichen unklaren Stellen im Spiel.



Das erste IUP findet Ihr gleich nach dem Wasserfall mit den zwei Baumstämmen

Level 1-1

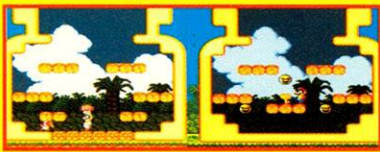


Des öfteren gibt es zwei Wege, um ans Ziel zu kommen. Hier springt Ihr in der Höhle über dem Wasserfall nach links. Als nächstes sprengt Ihr die Mauer und entdeckt eine Tür, die direkt zum Endgegner führt.

Level 1-2



Mit dem fliegenden Teppich fliegt Ihr am besten am unteren Bildschirmrand entlang, denn da kann Euch kein Vogel erwischen. Am Ende Eures Fluges klettert Ihr in die erste Röhre und nehmt das IUP mit. In der zweiten findet Ihr den Schlüssel.



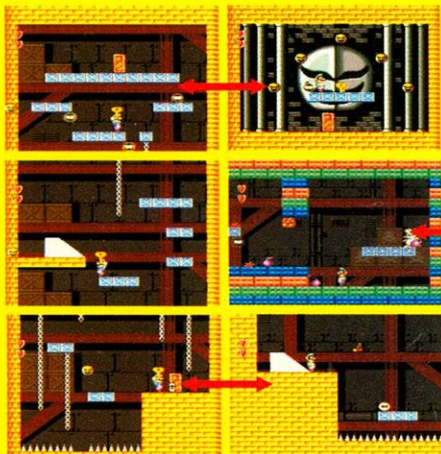
Level 1-3



Ihr müßt den Zaubertrank bis ans Ende des Levels tragen wo er bei der Vase eingesetzt wird. In der Schattenwelt steigt Ihr in das Gefäß und schon befindet Ihr Euch in der vierten Welt.



Level 1-3



Als erstes schnappt Ihr Euch den Schlüssel in dem oberen Raum. Damit geht es weiter zu Mousers Versteck, den Ihr mit seinen eigenen Bomben besiegt. Dazu nehmt Ihr diese auf und werft sie in seine Nähe. Drei Treffer und Mouser ist Geschichte.



Level 2-1



Am Ende des ersten Abschnittes betretet Ihr die Pyramide, in der viel gegraben werden muß. Die richtige Taktik ist hier wichtig. Um nicht von den vielen Gegnern berührt zu werden, sollten die Gräben nicht sehr tief gegraben werden. Unten angelangt geht Ihr zum nächsten Raum, in dem Ihr von Birdo erwartet werdet. Ihr stellt Euch auf die fliegenden Eier, die dann aufgesammelt werden, und werft sie ihm entgegen, um ihn mit drei Treffern zu besiegen.



Level 2-2



Hinter der ersten Tür über dem Treibsand verbirgt sich ein IUP.

Level 2-3



Mit Luigi erreicht Ihr problemlos die obere Tür. Dahinter ist ein Bonusraum, den Ihr aber auch mit den anderen drei Figuren erreicht, indem Ihr auf ein Beezos springt und danach auf die Plattform.

Level 3-1



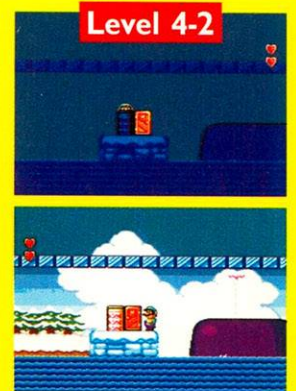
Bevor Ihr den Level durch diese Tür verläßt, setzt doch mal den Zaubertrank an dieser Stelle ein. Wenn Ihr nun in der Schattenwelt in das Gefäß steigt, werdet Ihr in Welt 5 gewarpt.

Level 3-2



Bevor Ihr zum Endgegner geht nehmt in der Schattenwelt links unten den Pilz mit.

Level 4-2



An dieser Stelle könnt Ihr in der Schattenwelt in Welt 6 gebeamt werden.

Level 3-3



Um Euch das Leben zu erleichtern sind die Verbindungstüren durch Pfeile gekennzeichnet.

Level 4-3



Habt Ihr den Schlüssel gefunden, müßt Ihr Euch beeilen zu der verschlossenen Tür zu kommen, denn der Wächter verfolgt Euch. Draußen lauft Ihr nach rechts, wo sich der Eingang zum Endgegner befindet. Fryguy wartet schon in seinem Versteck.



Ist Fryguy mittels Pilzblock besiegt hinterläßt er noch ein paar Junge.

Level 5-1



Auf der fünften Plattform liegen ein 1Up und ein Zaubertrank bereit. Der weitere Weg zu Birdo ist einfach zu finden

Level 5-2



Steigt ins erste Gefäß ein und sprengt mit einer Bombe den Boden. Von da unten nehmt Ihr den Zaubertrank nach oben, damit Ihr Münzen und einen Pilz in der Schattenwelt einsammeln könnt



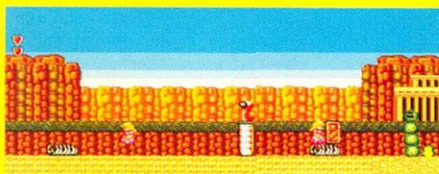
Level 5-3



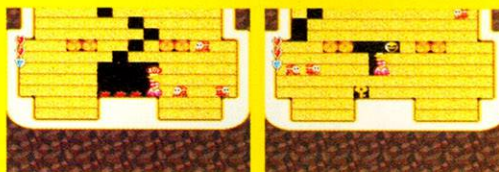
Am Anfang der Oberwelt werdet Ihr ein Gefäß entdecken, das nur mit Luigi erreicht werden kann. Oben angekommen nehmt Ihr den Zaubertrank mit und geht in die Schattenwelt, in der Ihr in das Gefäß steigt, um in die siebte Welt gewarpt zu werden



Level 6-1



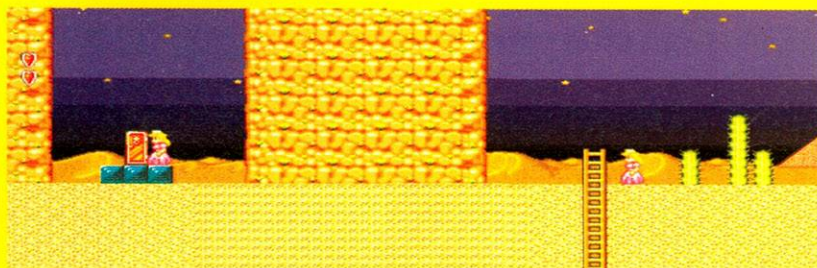
Wenn Ihr nicht aufpaßt, verschwindet der Pilz im Treibsand



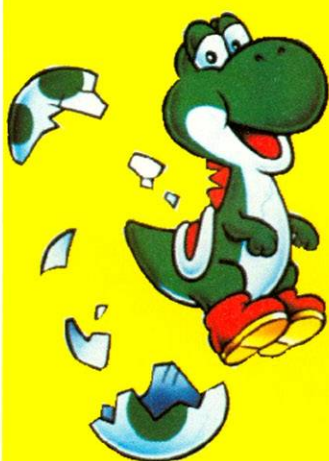
Im dritten Gefäß findet Ihr ein 1Up und im fünften von rechts den Schlüssel für die Tür

Level 6-3

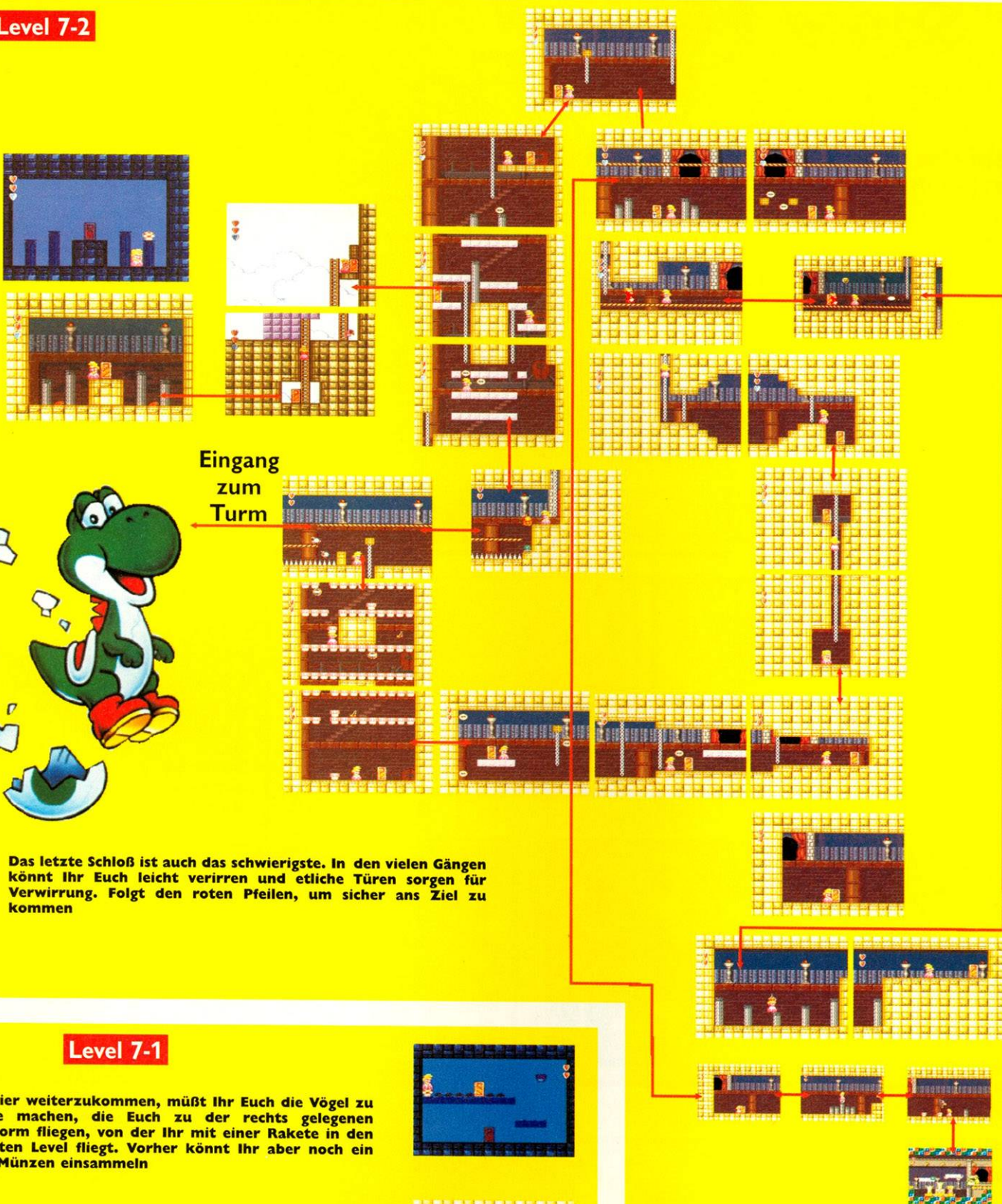
Am Anfang des Levels laßt Ihr Euch im Treibsand versinken. Lenkt nach links und drückt den Feuerknopf, um die versteckte Tür zu finden, die Euch Birdo ein Stück näher bringt



Level 7-2



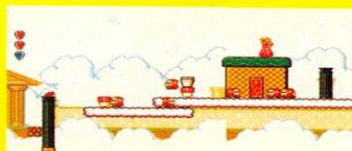
Eingang
zum
Turm



Das letzte Schloß ist auch das schwierigste. In den vielen Gängen könnt Ihr Euch leicht verirren und etliche Türen sorgen für Verwirrung. Folgt den roten Pfeilen, um sicher ans Ziel zu kommen

Level 7-1

Um hier weiterzukommen, müßt Ihr Euch die Vögel zu Nutze machen, die Euch zu der rechts gelegenen Plattform fliegen, von der Ihr mit einer Rakete in den nächsten Level fliegt. Vorher könnt Ihr aber noch ein paar Münzen einsammeln



Super Mario Bros. 3

Bisher brauchte nur die Prinzessin Hilfe, diesmal ist ein ganzes Königreich in Gefahr

Nicht schon wieder dieser Bowser, der reinste Terror! Erst greift er dieses schöne Land an und nun, wo er besiegt wurde, schickt er seine sieben Kinder los, um die Gegend unsicher zu machen. Sie haben sämtliche Zauberstäbe des Königreiches an sich genommen,

um die Könige der Länder in Tiere zu verwandeln. Eure Aufgabe ist es nun, alle Zauberstäbe zurückzuerobern und die verwandelten Könige zu erlösen. Nicht weniger als acht Welten stehen Euch bei dieser Mission bevor.

Welt 1



Das blaue Toad Haus:

Das Haus erscheint, wenn Ihr in gewissen Levels alle Münzen einsammelt. Meistens erhaltet Ihr als Belohnung einen Flügel. In Level 2-2 bekommt Ihr sogar einen Anker.

Welt 1-4 = 44 Münzen
Welt 2-2 = 30 Münzen
Welt 3-8 = 44 Münzen
Welt 4-2 = 22 Münzen
Welt 5-5 = 27 Münzen
Welt 6-7 = 78 Münzen
Welt 7-2 = 46 Münzen



Die zweite Flöte:

Als Waschbär-Mario könnt Ihr die Flöte in einem Geheimraum im Mini-Schloß finden. Vor der letzten Tür beschleunigt Ihr nach links und fliegt über den oberen Bildschirmrand nach rechts. Am Ende des Steuerkreuz nach vorne bewegen, als würdet Ihr eine Tür öffnen und schon seid Ihr im Flötenraum.



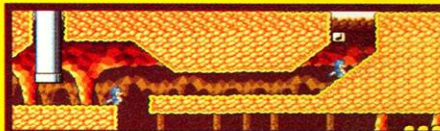
Am Ende des Levels 1-3 ist ein weißer Block, auf dem eine Schildkröte herummarschiert. Stellt Euch auf den Block und duckt Euch für einige Sekunden. Ihr fallt in den Hintergrund und lauft jetzt nach rechts, wo Ihr die erste Zauberflöte findet.

Ihr fallt in den Hintergrund und lauft jetzt nach rechts, wo Ihr die erste Zauberflöte findet.



Magische Flöten bringen Euch in höher gelegene Welten. Wo das nun ist liegt daran, in welcher Welt Ihr sie einsetzt. Von der ersten Welt aus geht es in Welt 2, 3 und 4. Die Welten 5-6 sind beim Einsatz der Flöte in Welt 2-6 zu erreichen. Welt 8 ist nur mit einem Warp aus Welt 7 möglich.

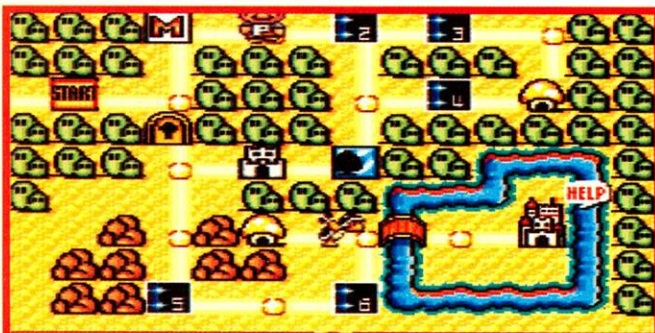
Magische Flöten bringen Euch in höher gelegene Welten. Wo das nun ist liegt daran, in welcher Welt Ihr sie einsetzt. Von der ersten Welt aus geht es in Welt 2, 3 und 4. Die Welten 5-6 sind beim Einsatz der Flöte in Welt 2-6 zu erreichen. Welt 8 ist nur mit einem Warp aus Welt 7 möglich.



In Level 1-5 findet Ihr an dieser Stelle einen unsichtbaren, magischen Notenblock, der Euch ins Himmelreich befördert. Es gibt viele Münzen zu holen. Packen wirs an.

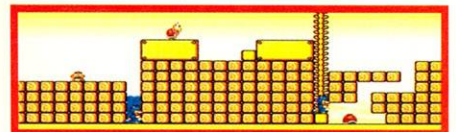


Das Flugschiff: Jetzt wirds schwierig. Um ins Schiff zu kommen muß die Anzahl Eurer Münzen durch 11 teilbar sein, die zweite Zahl Eurer Punktzahl von rechts gesehen muß dieselbe sein wie die der 11er Zahl. Noch dazu muß die übriggebliebene Zeit am Ende des Levels gerade sein (nicht einfach).



Am Anfang des Levels 1-3 befinden sich viele zerstörbare Blöcke. Mitten drin findet Ihr einen Notenblock, der Euch hoch in die Luft springen läßt.

Welt 2



Um hier eine Ranke wachsen zu lassen, müßt Ihr eine Schildkröte packen und links runterkicken. Der Weg nach oben ist nun frei.



Wichtig ist in diesem Level, nur den Block rechts oben zu zerschmettern. Dahinter findet Ihr in Toads Haus einen Froschanzug und eine Flöte. Falls Ihr keinen Hammer habt, bekommt Ihr ihn vor dem Schloß.



Der Hammer-Bruder hat das begehrteste Extra für Euch, eine Flöte.

Welt 3 Die Wasserwelt



Der Froschanzug, den Ihr in Toads Haus findet, ist hier empfehlenswert. Am Ende des Levels 3-1 findet Ihr vor der Röhre zwischen den Münzen ein 1Up. Level 3-2 hat auch eines zu bieten, das sich vor der ersten Röhre befindet. Über der letzten Röhre hoch oben läßt sich das zweite 1Up ergattern. Das erste P des Levels 3-3 macht einen Notenblock frei, der ein 1Up bringt, und das zweite P baut eine Brücke auf. Ganz rechts findet Ihr das letzte Freileben. Im Minischloß nehmt Ihr

die sechste Tür Richtung Endgegner, wollt Ihr allerdings noch ein paar Münzen einsammeln, nehmt Ihr irgendeine Tür und dann in die letzte rechts, hinter der sich der Bonusraum befindet. In Welt 3-5 kommt Ihr mittels Froschanzug in die mittlere Bodenröhre, in der sich drei 1Ups befinden. Natürlich sind in dieser Welt noch mehr Sachen zu finden, aber die bekommt Ihr sicher mit Leichtigkeit selbst heraus.

Welt 4 Das Land der Riesen

Alles ist hier übermäßig groß. Man spricht aber davon, daß es auch die Möglichkeit gibt, alles wieder zu schrumpfen, ob das sinnvoll ist sollte man austesten. In Level 4-6 ist hinter der zweiten Tür ein Geheimnis verborgen.



Welt 5 Das Land des Himmels



Erst befindet Ihr Euch auf dem Boden der Tatsachen; sobald Ihr den Turm hinaufklettert, entdeckt Ihr das Wolkenreich. Wenn hier Extras gefunden werden, dann richtig. Kurioserweise liegen in Level 5-1 gleich vier 1Ups hintereinander, genauso wie im Minischloß, und Level 5-7 ist nur so mit Sternen gespickt.

Welt 6 Die Eiswelt

Der Winter kommt, der Winter geht: In diesem Level solltet Ihr Euch warm anziehen

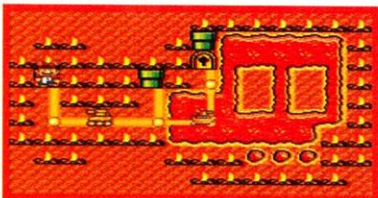


Welt 7 Das Land der Röhren

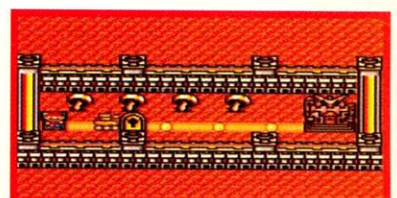


Man hat auch wirklich nichts zu Lachen, erst Sonne bis zum gehnichtsmeer, dann die Sache mit dem Winter, und jetzt? Röhren, nichts als Röhren, aber Ihr müßt hier durch.

Welt 8 Bowlers Welt



Dunkle Welt



Kurz vorm Ziel? Denkste, im ersten Abschnitt werdet Ihr von Kampfschiffen angegriffen und Abschnitt 2 hat jede Menge weitere anzubieten. Welt 8-1 bietet eine Überraschung, wenn Ihr am Anfang den oberen P-Block auslöst.

In Level 8-2 laßt Ihr Euch beruhigt im Treibsand versinken, der Rest bleibt Euch überlassen.

Super Mario Bros. The Lost Levels

Mit noch mehr Levels, einem höheren Schwierigkeitsgrad und Neuerungen präsentiert sich ein würdiger Nachfolger des ersten Teils

Wie wir es schon aus dem ersten Teil kennen, wird die Prinzessin wieder vom bösen Bowser entführt, nachdem er in das einst so

friedliche Land mit Hilfe seiner bösen Zauberkraft eingedrungen ist und die Einwohner zu Felsen, Steinen und Pilzen verwandelt

hat. Als die Mario-Gebrüder von der Gefangenschaft der Prinzessin Toadstool erfahren, machen sie sich ohne zu Zögern auf den Weg, um Bowser das Handwerk zu legen und die arme Königstochter zu befreien. Doch bis dahin stellen sich ihnen viele Gegner in den Weg. Über 12 Level, die jeweils in vier

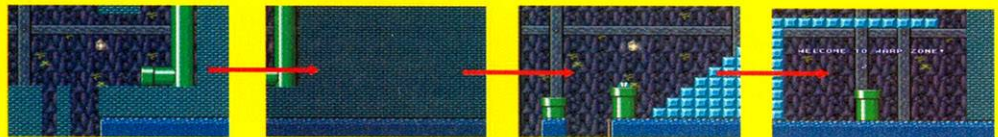
Abschnitte unterteilt sind, müssen sie bewältigen. The Lost Levels ist eine erweiterte Version der

Super Mario Bros. mit neuen Gemeinheiten, wie z.B. dem giftigen Pilz, der Euch ein ganzes Leben kosten kann. Außerdem sind natürlich alle Levels größer und schwieriger, was für Jump'n Run-Profis zu einer echten Herausforderung werden kann.



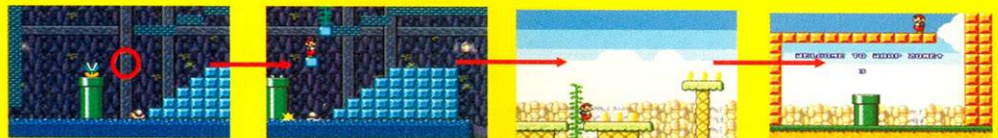
Level 1-2

Warp zur zweiten Welt
Der Weg über die Röhre führt Euch zu dem geheimen Raum, in dem sich die Warp-Röhre befindet.



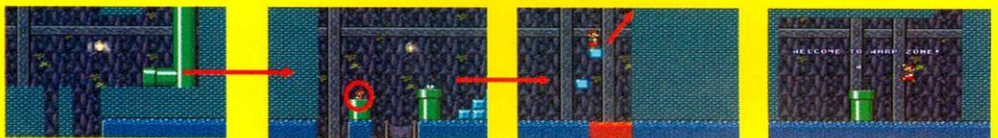
Level 1-2

Warp zur dritten Welt
Findet den unsichtbaren Stein, der Euch den Weg zur Weinrebe öffnet. Klettert nun nach oben und dann nach rechts, wo sich die Warp Zone befindet.



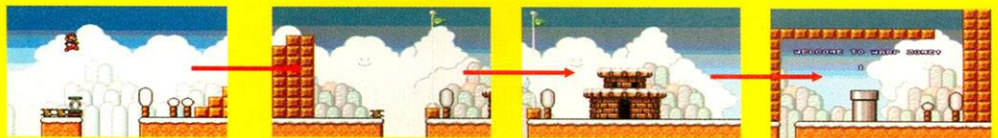
Level 1-2

Warp zur vierten Welt
Ihr geht in die Röhre (Bild 2) und dann nach rechts bis zur Mauer, bei der Ihr die zwei versteckten Blöcke aktiviert, um die Warp Zone zu erreichen.



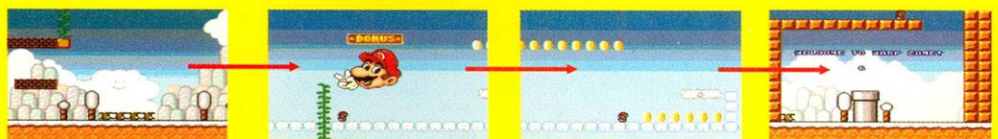
Level 3-1

Warp zur ersten Welt
Die Sprungfeder hilft Mario über die Fahne. Benutzt dazu den Sprung-Knopf und lauft schnell. Mit dem richtigen Timing landet er hinter der Fahne in Richtung Warp Zone.



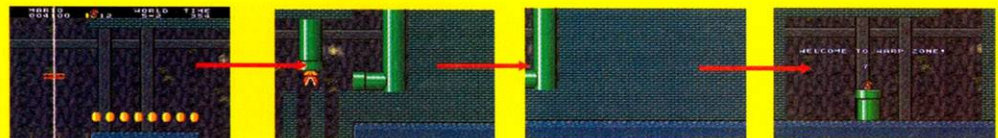
Level 5-1

Warp zur sechsten Welt
Hier sollte Mario groß sein, um leichter auf die Weinrebe zu kommen. Oben werden zuerst einmal reichlich Goldstücke auf dem Weg nach rechts aufgesammelt, bis die nächste Warp Zone erscheint.



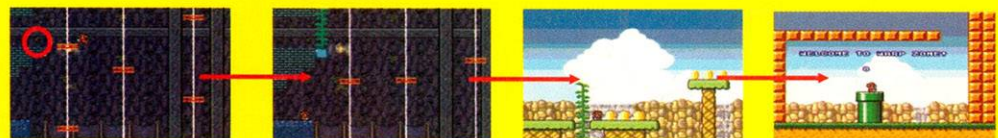
Level 5-2

Warp zur siebten Welt
Über die drei Aufzüge erreicht Mario das oberste Podest. Ist das geschafft, lauft Ihr nach rechts über die Röhre weiter bis zur nächsten Warp Zone.



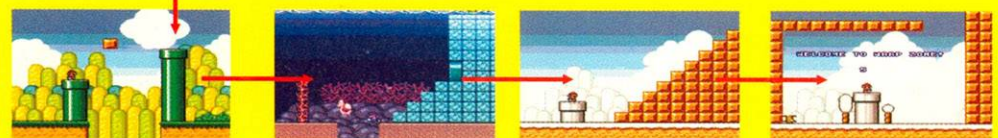
Level 5-2

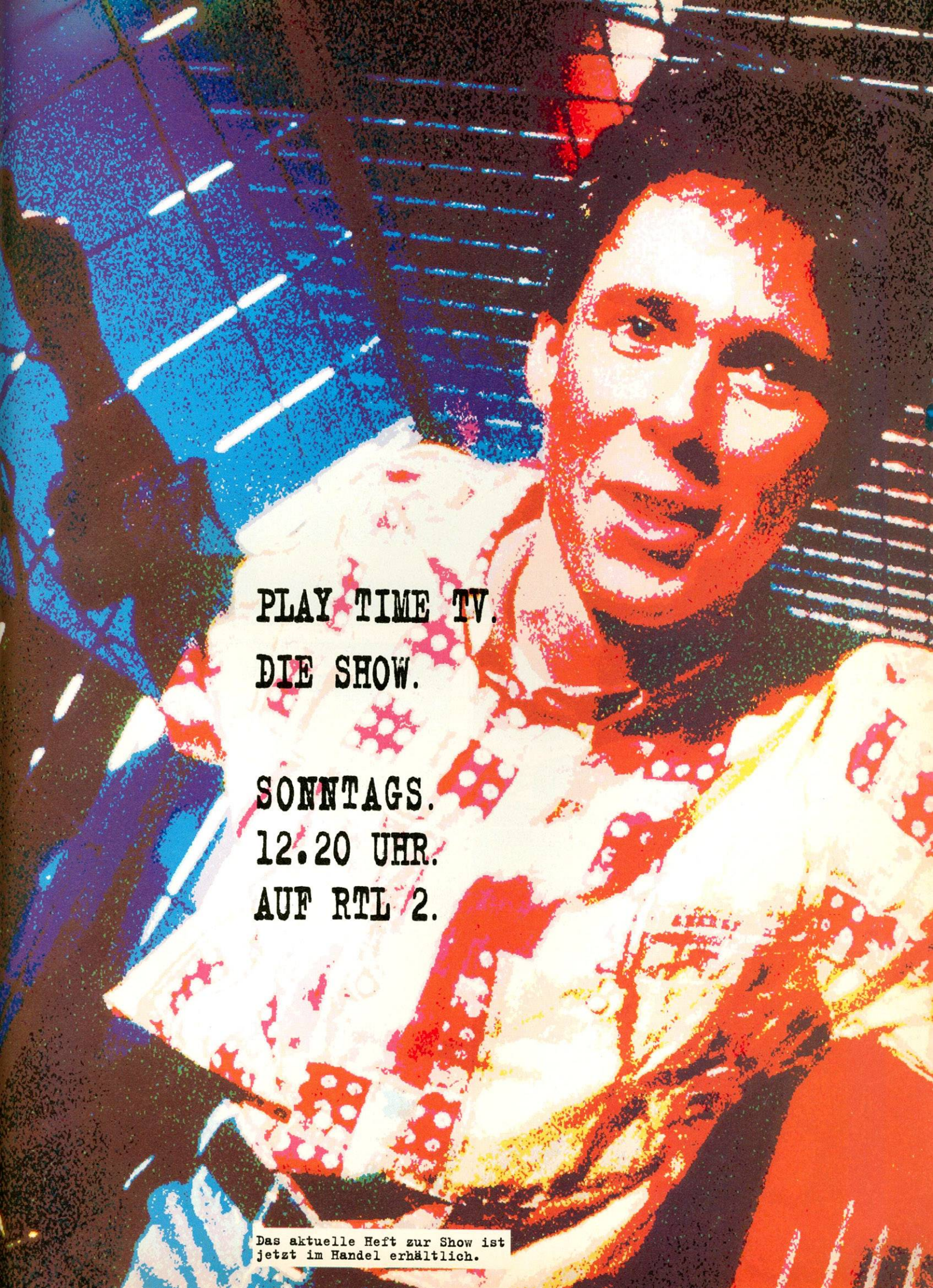
Warp zur achten Welt
Damit die Weinrebe erscheint, müßt Ihr vom Aufzug aus an den gekennzeichneten Stein springen. Dem Warp in den achten Level steht dann nichts mehr im Weg.



Level 8-1

Warp zur fünften Welt
Geht in die Röhre. Unter Wasser geht es dann weiter. Am Ende des Wasser-Abschnitts müßt Ihr wieder eine Röhre betreten, um das Ticket in die fünfte Welt zu bekommen.





**PLAY TIME TV.
DIE SHOW.**

**SONNTAGS.
12.20 UHR.
AUF RTL 2.**

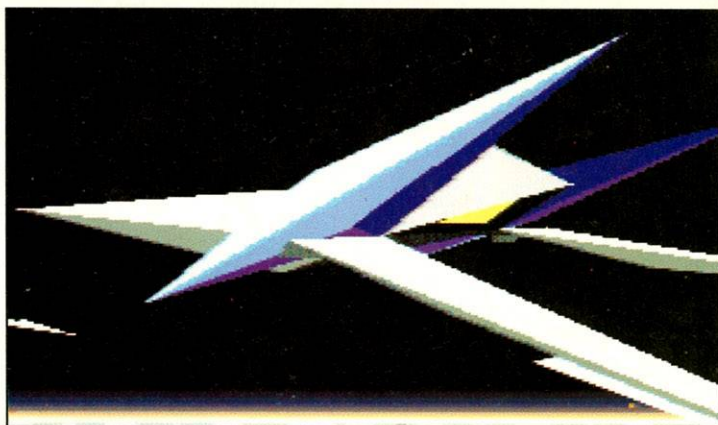
Das aktuelle Heft zur Show ist
jetzt im Handel erhältlich.

STARWING

**Nintendos SFX-Chip hat die SNES-Video-
spielgeschichte neu geschrieben**
Super Nintendo/Shoot'em Up/1 Spieler

Aber die Konkurrenz schläft nicht. Sega spendierte ihrer Virtua Racing Coin-op Umsetzung, die im Juni fürs Mega Drive erscheint, einen eigenen Coprozessor (SVP-Chip) und die Sportspielprofis von EA werkeln nach wie vor fleißig an Wing Commander II mit ASCIS-Chip, bei dem leider noch kein Release feststeht. Nichtsdestoweniger, Nintendo war wieder mal

zuerst auf dem Markt, wie beim Sechs-Button-Pad, den hardwaremäßigen Mode 7-Effekten und Street Fighter II zuvor. Entwickelt wurde der SFX-Chip von Argonaut Software, der britischen Programmiercrew rund um Jez San, die auch für das eigentliche Spiel verantwortlich zeichneten. Koordiniert und produziert wurde es dagegen von Nintendo, eine waschechte britisch-japani-



Euer Arwing in action

sche Coproduktion also. Gegenüber dem japanischen Original Starfox, das im Februar '93 auf den Markt kam, wurde die deutsche Version aus lizenzrechtlichen Gründen in Starwing umbenannt. Zur Story: Fox McCloud, ein jun-

ger, ambitionierter Pilot, wird vom Flottenkommando des Planeten Corneria angeheuert, gegen das Andross-Imperium ins Feld zu ziehen. An die Eigenheiten seiner bunt zusammengewürfelten Wingmen Falco Lombardi, Slippy



Das atmosphärische Intro stimmt würdig auf die 3D-Alienhatz ein. Das Raumschiff in Bild 1 bekommt Ihr auf Corneria noch einmal zu sehen.



Nach jeder Etappe folgt eine große Abrechnung



Öfters müßt Ihr Euren Wingmen aus der Patsche helfen

Meinung

Martin: Die üblichen Horizontal- bzw. Vertikal-Scroller haben (leider) bald ausgedient, denn die zukunftsweisende 3D-Action in Starwing, Cybermorph (JG) oder Total Eclipse (3DO) läßt die traditionellen Titel ganz schön alt aussehen. In Nintendos 8 Megs-Modul ballert es sich jedoch eindeutig am schönsten. Vom Intro bis hin zum Abspann wurde Starwing perfekt durchgestylt, die anfangs vielleicht für manche etwas gewöhnungsbedürftige Polygongrafik ist zwar bis auf den letzten Obermotz nicht mit Textures überzogen wie bei Crystal Dynamics 3DO-Pendant, dafür legt das SNES zu keinem Zeitpunkt die Notbremse an, Ruckeln Fehlanzeige. Ausgetüftelte Extras, versteckte Bonusrunden und nicht zuletzt die vorbildlich in Szene gesetzten Endgegner tragen das ihre dazu bei, daß die Motivationskurve nie abfällt. Die bislang für ein Shoot'em Up einzigartige Atmosphäre rundet den durchweg positiven Gesamteindruck ab: Packende Musik, coole Sprüche von Euren Wingmen (Wing Commander läßt grüßen), Zwischensequenzen und ein würdiger Abspann, das ist das Space Opera-Feeling, wie wir es lieben. Wann kommt Starwing 2?



Das Ende eines Endgegners

Toad und Peppy Hare muß sich Fox allerdings noch gewöhnen. Der arrogante Falco geizt nicht mit Kritik, der vorlaute Slippy gerät von einer haarsträubenden Situation in die nächste, aber auf Peppy ist wenigstens Verlaß; er

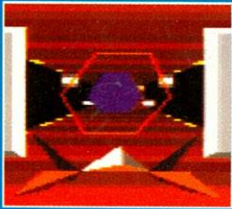
steht Euch mit Rat und Tat zur Seite. Ein exellentes Intro stimmt schon würdig auf die Polygon-Action ein. Eure Bewegungsfreiheit mit dem Arwing-Jäger ist allerdings eingeschränkt, was nicht heißen soll, daß Euer Weg a la Sil-

phed (Mega CD) exakt vorgezeichnet ist. Ganz im Gegenteil, Schwenkmanöver und kleine Exkursionstouren sind absolut kein Problem. 24 Levels, verteilt auf drei Schwierigkeitsgrade, stellen selbst Shoot'em Up-Profis vor

eine harte Herausforderung. Die Extras wurden sinnvoll platziert, Continues müßt Ihr Euch übrigens sogar hart verdienen; die Bildschirmtexte wurden komplett ins Deutsche übersetzt.

POWER UPS

Ein kleiner Tip am Rande: Mit Retro Rockets kommt Ihr trotz der furiosen Action noch an die Power Ups.



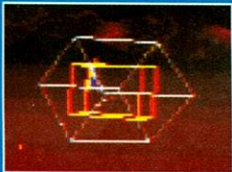
Nova Bombe

Euer Arwing verfügt von Werk aus über drei Smart Bomben. Maximal sind fünf an der Zahl möglich.



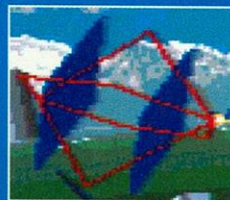
IUp

Bonusleben sind nicht leicht zu verdienen.



Schutzschild

Die nächsten feindlichen Attacken können Euch herzlich wenig anhaben.



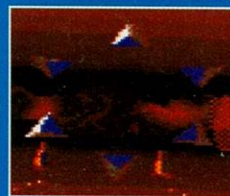
Twin Blaster/Wing Gyro

Euer Jäger ist eigentlich auf zwei Blaster ausgelegt. Der Twin Blaster verhilft Euch zu einer weiteren Laserkanone, die auf Eurem zweiten Wing montiert wird; allerdings nur wenn kein Flügel beschädigt ist, denn dann kommt der Wing Gyro zum Einsatz. Wenn Ihr noch einen Twin Blaster aufammelt, verstärkt sich die Durchschlagskraft Eurer Plasmakanone.



Ringe

Die gelben Ringe powern Euer Schutzschild hoch, während Ihr bei den blauen zusätzlich einen Rücksetzpunkt bekommt, d.h. Ihr braucht nicht mehr neu in den Level einsteigen, wenn Ihr ein Leben verliert.



ACTION REPLAY PRO-CODES

OBE048AD	Unendlich Nova Bomben
OBE0E4D0	Unendlich Energie
OBE7128D	Unendlich Leben
OBD179FF	Kleineres Schiff
1FD1466B	Es fällt kein Schuß mehr
OBE115XX	XX: Andere Waffe

ACTION REPLAY PRO-MARK II-CODES

Unendlich Energie und Nova Bomben	
(0) DEADCODE	(1) 02FC7A06
(2) 08E220A9	(3) 288D9603
(4) A9058DAD	(5) 15286468
(6) 64695C7E	(7) FC020000



AUSBLICK

Vom "Beginn einer neuen Generation von Super FX Chip Videospielen" kann überhaupt keine Rede sein. Außer Starwing wurde, allen Gerüchten zum Trotz, kein weiteres Modul mit der ersten Generation des revolutionären Coprozessors ausgerüstet. Es bleibt wohl bei einem reinen Prestige-produkt, um der Konkurrenz zeigen zu können, was man alles

drauf hat. Die geplanten SFX II-Titel kann man bis dato auch fast an einer Hand abzählen. Hintergrund sind die hohen Entwicklungs- und Produktionskosten, die natürlich auch an die Kunden weitergegeben werden müssen. So wird Elite Systems Powerslide nur 4 Megs haben, um den teuren SFX II-Chip vom Preis her auffangen zu können.

SFX II-PROJEKTE

Titel	Hersteller/Entwickler	Genre	Erscheint
Aftershock	Elite Systems/Motivetime	Hubschraubersimulation	'95
Dirt Racer	Elite Systems/Motivetime	Bleifußrennspiel	1. Quartal '95
Powerslide	Elite Systems/Motivetime	Fahrsimulation	Herbst
Starwing 2	Nintendo/Argonaut Software	Shoot'em Up	Anfang '95
Stunt Race	Nintendo/Argonaut Software	Autorennen	September
Vortex	Electro Brain/Argonaut Software	Shoot'em Up	Juni (USA)

Grafik 85

Sound 86

Fun 91

HERSTELLER: NINTENDO/ARGONAUT
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: 24

ROUTE 1

1 Corneria (Destructor)

Fliegt Ihr durch die vier Tore, wartet beim letzten ein Twin Blaster (sehr hilfreich für das Asteroidenfeld) auf Euch. Für den ersten Obermotz sind die Smart Bombs noch viel zu schade. Einige gezielte Laserschüsse auf die roten Bereiche und er verabschiedet sich schon.



2 Asteroidenfeld (Rock Crusher)

Geschicklichkeit ist bei den Asteroiden alles, die gelben lassen sich wenigstens abschießen. Sammelt unterwegs die Power Ups auf (Retro Rockets einsetzen); die Aufsätze des Asteroiden-Zerstörers könnt Ihr mit Lasern aus dem Weg räumen, wenn der Kern sichtbar wird, empfiehlt es sich, eine Nova Bomb zu zünden, um mit ihm schneller fertigzuwerden.



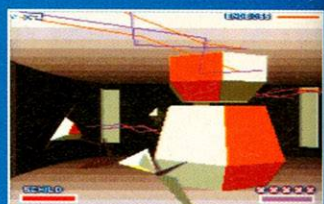
Bonusrunde (Black Hole)

So gelangt Ihr ins Schwarze Loch: Im Asteroidenfeld kommen in kurzen Abständen dreimal fünf zusammenhängende Asteroiden auf Euch zu; den gelben solltet Ihr jeweils kurz vor einem Crash vom Himmel pusten, genauso wie den Asteroiden mit dem Gesicht, der etwas später auftaucht. Im Schwarzen Loch warten neben einigen Extras versteckte Warpzones auf Euch (Route 1 Level 5, Route 2 Level 4 und Route 3 Level 4).



3 Raumflotte (Atomic Core)

Das Innere von zwei Raumkreuzern muß zerstört werden, um dem Endgegner gegenüberzustehen. Drei Energiebündel schützen den Kern des Reaktors. Eriedigt zuerst sie, um darauf Atomic Core mit Nova Bomben den Rest zu geben.



ROUTE 2

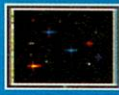
1 Corneria (Attack Carrier)

General Pepper schickt Euch erneut in die heiß umkämpfte Schlacht. Den Anfang macht natürlich wieder Corneria; Euer Heimatplanet ist allerdings lediglich zum Einschleusen gedacht. Der Attack Carrier ist mit der gleichen Billigtaktik niederzumachen.



2 Sektor X (Rock Crusher)

Jetzt wird's kritisch. Andross schickt Euch jeden möglichen Weltraumschrott entgegen. Ausweichen alleine nützt nicht viel, Drehen und Rollen ist angesagt, um weiterzukommen. Für den Endgegner gilt die gleiche Taktik wie bei Route 1 - Level 2.



3 Titania (Professor Hangar)

Die Eiswelt ist auch nicht gerade von schlechten Eltern. Flaks, Walker, Panzer und derlei Installationen mehr nehmen Euch gehörig unter Beschuß. Der Master-Computer gibt sich extrem hart.



4 Sektor Y (Plasma Hydra)

Die Gegner im Sektor Y sind eindeutig die abgedrehtesten und kleben im wahrsten Sinne des Wortes an Eurem Schiff fest. Plasma Hydra fährt am Schluß des Levels ihre gewaltigen Klauen aus, die gleichzeitig ihre schwache Stelle sind.



ROUTE 3

1 Corneria (Destructor)

Flaks, Walker, fliegende Insekten, Corneria rüstet zur Großoffensive. Am Ende des Levels wartet ein fetter Panzer auf Euch, der gleich mit drei Geschützen auf Euch feuert. Nehmt die Geschütztürme unter Beschuß und konzentriert Euch dann auf ihr Innere.



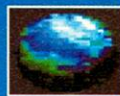
2 Asteroidenfeld (Blade Barrier)

Asteroiden, UFOs, Insekten, Andross' Invasionspläne laufen auf Hochtouren. Wartet bis sich die Blade Barrier-Station zur Abwechslung mal nicht dreht und ihr Kraftfeld einschaltet, und haltet dann Eure Laser auf die blauen Felder.



Bonusrunde (Another Dimension)

Im zweiten großen Asteroiden verbirgt sich ein Ei, dem Ihr hinterherfliegen solltet. Das Ei wird zu einem Vogel, der Euch schließlich in eine andere Dimension mit einem überdimensionalen Slotter entführt. Drei "Sieben" und das "Game Over"-Symbol erscheint.



3 Fortuna (Monarch Dodora)

... die Wasserwelt. Der Dino Dodora schlägt liebend gerne mit dem Schwanz aus, seine Köpfe halten aber nicht allzu viel aus.



4 Sektor Z (Atomic Core II)

Am transparenten Spac Schrott ist alles andere als einfach vorbeizukommen. Das Atomic Core II ist identisch mit Route 1 Level 3.



4 Meteor (Dancing Insector)

Der Bodenkrieg hat schon längst bekommen und teilweise wird es jetzt ganz schön hektisch, bevor Ihr auf die Tarantel trifft. Schießt dem mutierten Insekt zuerst die Beine ab und nehmt dann seine Flügel ins Visier.



5 Venom (Phantron)

Über Venom sammeln sich noch einmal die Streitkräfte des Imperiums und werfen Euch eine Angriffswelle nach der anderen entgegen. Das Phantom trägt seinen Namen nicht zu Unrecht, denn es verwandelt sich nach Lust und Laune in mehrere Clones. Treffen könnt Ihr allerdings nur eines darunter.



6-1 Venom (Phantron II)

Showdown auf Venom: Ein würdiger Gegner ist das zweite Phantron, das sich unerbittlich auf Eure Flotte stürzt und aus allen Rohren ballert. Schießt auf die blauen Dreiecke und der Weg zum finalen Endgegner Andross wird frei.



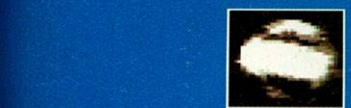
6-2 Venom (Andross)

Der allerdings gibt sich besonders hartnäckig und mutiert von einem überdimensionalen Kopf, der allerlei Einzelteile aus dem Mund spuckt, zu einem mit Textures überzogenen Würfel. Schießt auf seine blauen Augen. Der Würfel ist nur an einer Seite verwundbar.



5 Venom (Metal Smasher)

Ohne Nova Bomben kommt Ihr über Venom nicht weit. Der Metal Smasher ist an seinen gelben Feldern verwundbar.



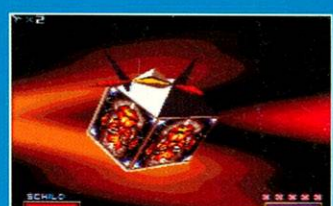
6-1 Venom (Galactic Riders)

Eine Nova Bomb tut Not. Anschließend macht Ihr Euch über die Ladeluke her.



6-2 Venom (Andross)

Andross zum zweiten; Taktik wie bei 6-2 in Route 1.



5 MacBeth (Spinning Core)

Die Schlacht nähert sich dem Siedepunkt. Die Spinning Core verwandelt sich zwar, ist aber beide male in der Mitte zu treffen.



6 Venom (Great Commander)

Bald ist es vollbracht, doch zuvor zieht Andross alle Register. Den Superkreuzer nehmt Ihr am besten vollends auseinander. Seine roten Flächen sollten Euch als Zielscheibe dienen.



7-1 Venom (Great Commander II)

Schon wieder? Und der alte Haudegen hat sogar Unterstützung mitgebracht, aber vorher sind einige halsbrecherische Flugmanöver gefragt.



7-2 Venom (Andross)

Andross will einfach nicht klein begeben. Maske, Dämonenkopf, Würfel, der Verwandlungskünstler schöpft aus dem Vollen.



Der Abspann entschädigt für alle Mühen.



SUPER MARIO WORLD

Marios erster Super Nintendo-Streich ist auch heute noch genial
SNES/Jump'n Run/1 Spieler



Wenn Nintendo eine neue Konsole einführt, darf natürlich ein Abenteuer mit Klemptner Mario und Konsorten nicht fehlen. So war es dann im August 1992 soweit, Nintendo führte ihr Super Nintendo in Deutschland ein, und gleich war Mario mit von der Partie. In seinem bis dato längsten Abenteuer (nur Mario 3 auf dem NES kann von der Länge her noch mithalten) hat es Mario wieder mit allerlei alten Bekannten zu tun, so zum Beispiel mit den Koopa Troopas, Obermottz Bowser und anderen. Im Gegensatz zu den NES-Abenteuern muß Mario

dafür
würde gerade mal das gesamte Sonderheft langen. Deshalb legen wir uns auf einige der vielen Geheimwege fest.



In dieser Bonusrunde müßt Ihr durch geschickte Kombination drei Kreise nebeneinander finden, um an ein Freileben zu kommen

Meinung

Markus: Obwohl Super Mario World ein älteres Spiel ist, macht es mir immer wieder Spaß, mit Mario ein paar Runden zu spielen. Auch heute noch ist die farbenfrohe Grafik bestes Beispiel für die Fähigkeiten des Super NES, zusammen mit dem Sound, der einem nicht mehr aus den Ohren geht. Da das Spiel so umfangreich ist, werdet Ihr kaum beim ersten Durchspielen alle 96 Levels ausfindig machen, dazu müßt Ihr schon jede Runde mehrmals spielen und bis in die letzten Winkel nach anderen Wegen durchsuchen. Auch macht es mit Marios Cape ungeheuer Spaß, die Runden zu durchfliegen und dabei auf allerhand Bonusrunden und Extras zu stoßen. Mir persönlich gefällt Super Mario World um einiges besser als Mario 3 auf dem NES, da es bei dem SN-Titel einfach mehr zu erkunden gibt und zudem dank Batterie abgespeichert werden kann. Ich kann die Leute einfach nicht verstehen, die ein Super NES haben, aber kein Mario ihr Eigen nennen, denn dieses Spiel begeistert über Jahre hinweg.

diesmal nicht Runde nach Runde durchlaufen, sondern sich auf einer riesigen Oberwelt bewegen. Insgesamt gibt es 96 Levels zu erforschen. Neben Marios alten Extras, dem Fliegenpilz, der ihn größer werden läßt, und der Feuerblume, mit der er seine Gegner beschießen kann, hat unser Held auch noch einiges Neues erhalten; so z. B. ein Cape, mit dessen Hilfe er in ungeahnte Höhen fliegen kann, und die Fähigkeit, ein Extra auf Reserve einzusammeln. Originellste Neuerung bei Super Mario World ist natürlich Yoshi, der putzige kleine Drache, der mit seiner langen Zunge einen Feind nach dem anderen verschluckt und Mario als Reittier dient. Aufgrund der Komplexität ist es auf diesen acht Seiten unmöglich, alles bis ins letzte Detail zu beschreiben,

Grafik 78

Sound 82

Fun 90

HERSTELLER: NINTENDO
UMSETZUNGEN GEPLANT: KEINE
LEVELS: 96



Vanilla Dome



Yoshi's Island



Valley Of Bowser



Forest Of Illusion



Star Road



Special Zone



Action Replay Pro-Codes

7E0DC2D7 Level-Skipper: Drückt die Select Taste, sammelt Euer zusätzliches Extra ein, und schon ist der Level beendet

7E0DC204 Ihr habt immer eine Feder in der Reservebox

7E0DC202 Ihr habt immer eine Feuerblume in der Reservebox

7E0DC2C2 Mit diesem Code könnt Ihr Euch mit Yoshi auch in den Geisterhäusern und Palästen aufhalten

7E001902 Mario hat ständig ein Super-Cape

7E001903 Mario hat ständig die Feuerblume

7E0DB405 Unendlich Leben für Mario

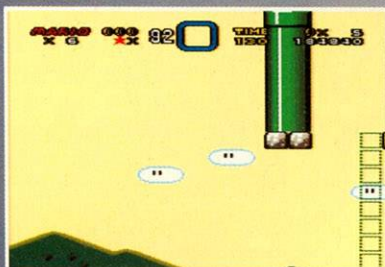
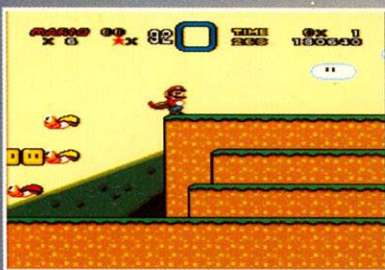
7E0DBE05 Unendlich Leben für Luigi

7E0F3303 Unendlich Zeit

7E0F4899 Nach jedem Level gelangt Ihr in die Bonusrunde

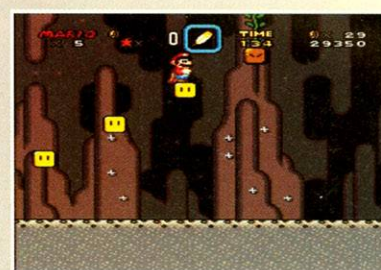


Donut Plains 1: Versteckter Weg zu Donut Secret 1



Wollt Ihr gleich bei Eurem ersten Besuch dieser Runde den versteckten Schlüssel ausfindig machen, geht folgendermaßen vor: Holt Euch gleich zu Beginn der Runde die Feder indem Ihr auf die blinkenden Gegner springt, und spielt dann die Runde, bis Ihr kurz vor Schluß an die gekennzeichnete Stelle kommt. Natürlich müßt Ihr die Feder dann noch haben. Nehmt dann Anlauf, bis Ihr schnell genug seid, um zu fliegen, und startet fast senkrecht in die Höhe. Fliegt dann über die grüne Röhre hinweg nach rechts, und schon seid Ihr beim Schlüssel. Wem dies zu umständlich ist, kann auch erst den Green Switch Palace erledigen, anschließend die Runde nochmal spielen, und dann die kurz vor Schluß erscheinende grüne Mauer hochlaufen.

Donut Plains 2: Versteckter Weg zu Green Switch Palace



Bis auf den Yellow Switch Palace auf Yoshi's Island sind die drei anderen nicht so ohne weiteres zu finden. Für den weiteren Verlauf des Spieles ist es zwar nicht unbedingt notwendig, jedoch sehr hilfreich auch die anderen zu aktivieren. Um den Green Switch Palace zu finden, spielt Ihr in der Höhle bis zur zweiten grünen Röhre, die von der Decke herabhängt. Wichtig ist, daß Ihr zumindest groß seid, denn sonst kommt Ihr nicht zum Schlüssel. Geht in sie hinein und Ihr kommt in einen Raum. Geht dann nach rechts, an dem Rugby-Spieler vorbei (am besten beseitigen), und zerstört mit Eurem Drehsprung die Blöcke zum blauen Schildkrötenpanzer. Nehmt ihn anschließend an Euch, geht ein Stück zurück und stellt Euch unter den obersten Block. Kickt den Panzer senkrecht nach oben, und schon erscheint eine Liane nach oben. Jetzt braucht Ihr nur über die drei weiteren Blöcke zur Liane springen, an dieser hinaufklettern und schon seid Ihr am Ziel.

Donut Ghost House: Versteckter Weg zu Top Secret Area



Wenn Ihr bei diesem Geisterhaus den versteckten Ausgang nehmt, kommt Ihr zu einer Bonusrunde, in der neben Yoshi, Pilz, Feuerblume und Feder auch noch unbegrenzt Freileben holen könnt, indem Ihr Euch in der Runde Yoshi holt und mit ihm immer wieder in die Runde geht. Voraussetzung ist, Ihr habt die Feder. Geht in dem Geisterhaus einfach ein Stück nach rechts, nehmt dann Anlauf nach links und fliegt an der Wand senkrecht nach oben. Oben angelangt, lauft Ihr eine Weile nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht und springt dann nach unten. Hier könnt Ihr Euch noch vier Freileben ergattern, bevor Ihr in die Tür geht und anschließend ins Ziel wandert.

Donut Secret I: Versteckter Weg zu Donut Secret House



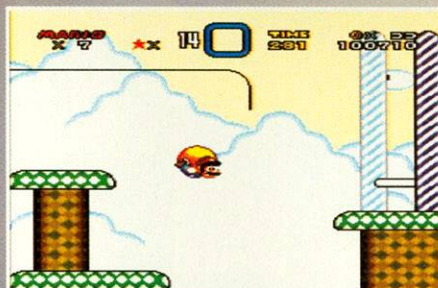
Wenn Ihr einmal beim Donut Secret I angelangt seid, ist es auch nicht weiter schwierig, den Schlüssel zum Donut Secret House zu finden. Schwimmt einfach in der Runde soweit, bis Ihr an einen P-Block gelangt, der am Boden liegt. Nehmt ihn in die Hand und schwimmt damit eine Weile nach rechts, bis Ihr an eine Reihe brauner Blöcke gelangt. Betätigt Ihr dann den P-Block, verwandeln sich die Blöcke in Münzen und Ihr könnt ohne Probleme zu dem Fragezeichen-Block gelangen. Berührt Ihr ihn, erscheint ein Schlüssel, den Ihr in das daneben liegende Schlüsselloch stecken könnt.

Vanilla Dome II: Versteckter Weg zu Red Switch Palace



Damit Ihr zum Red Switch Palace gelangt, müßt Ihr zuerst ein Stück in der Runde nach rechts laufen bzw. schwimmen, bis Ihr an eine "Kreuzung" gelangt. Geht also den ersten Weg nach links oben, bis Ihr zu einem P-Block gelangt. Nehmt diesen und geht mit Ihm noch ein Stück nach links weiter, bis Ihr an eine Mauer von braunen Blöcken gelangt. Aktiviert den P-Block, geht durch die Münzen durch und springt über den ersten Abgrund. Laßt Euch jetzt nach links unten fallen und geht den Weg nach links, bis Ihr zum Schlüssel kommt. Geht dann nach links weiter und schwimmt im Wasser nach unten rechts zum Schlüsseloch.

Cheese Bridge Area: Versteckter Weg zu Soda Lake



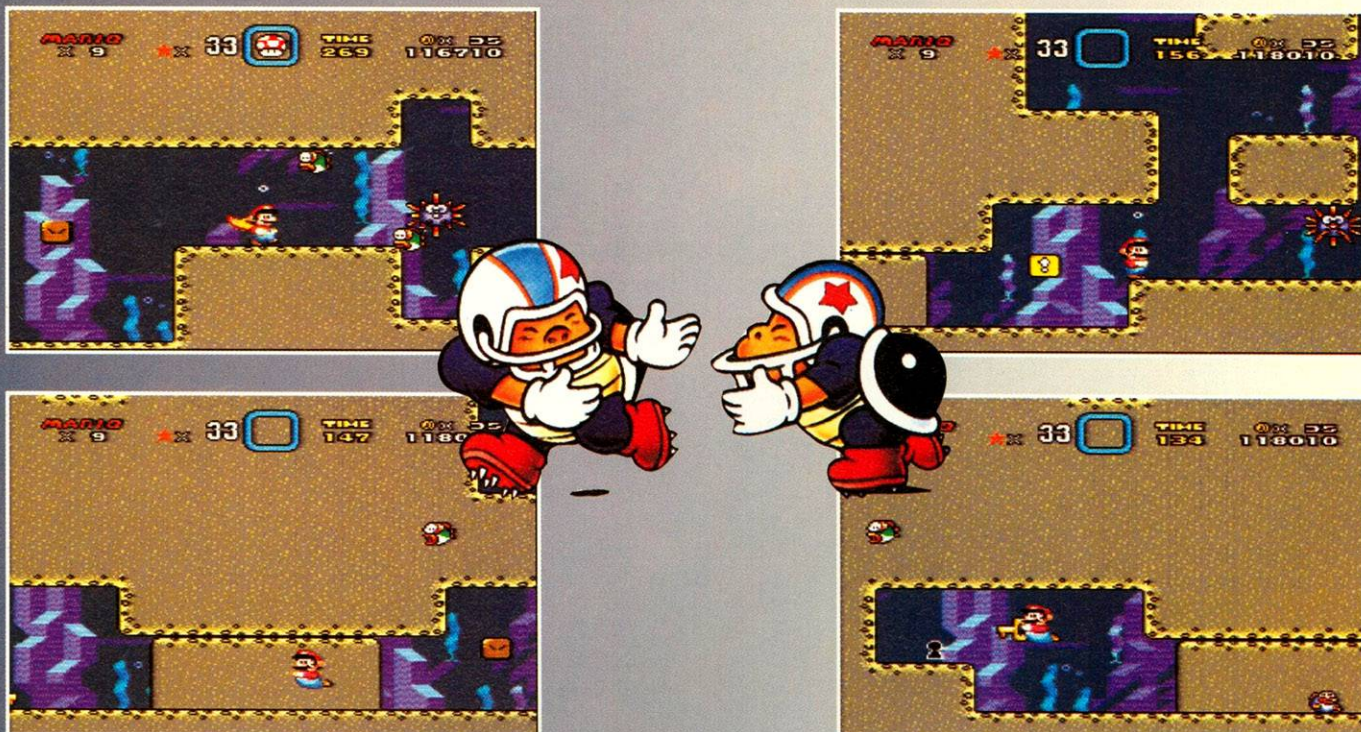
Dieses ist mit Abstand die am schwersten zu erreichende versteckte Runde. Um dorthin zu gelangen, braucht Ihr die Feder, eine Portion Glück und viel, viel Ausdauer. Nehmt an irgendeiner längeren Strecke der Runde Anlauf und fliegt über den Bildschirmrand bis kurz vor Schluß. Habt Ihr die Sägen hinter Euch gebracht und gelangt zu den zwei übereinander stehenden Plattformen, müßt Ziel durch manövrieren. Seid Ihr einzzeitig wieder nach oben ziehen nicht gleich die Flinte ins Korn, klappt, sondern probiert es immer schließende Runde erfolgreich hin-nem Stern-Teleporter.



Der Soda Lake ist zwar etwas schwierig, belohnt werdet Ihr dann mit einem weiteren Zugang zur Star Road

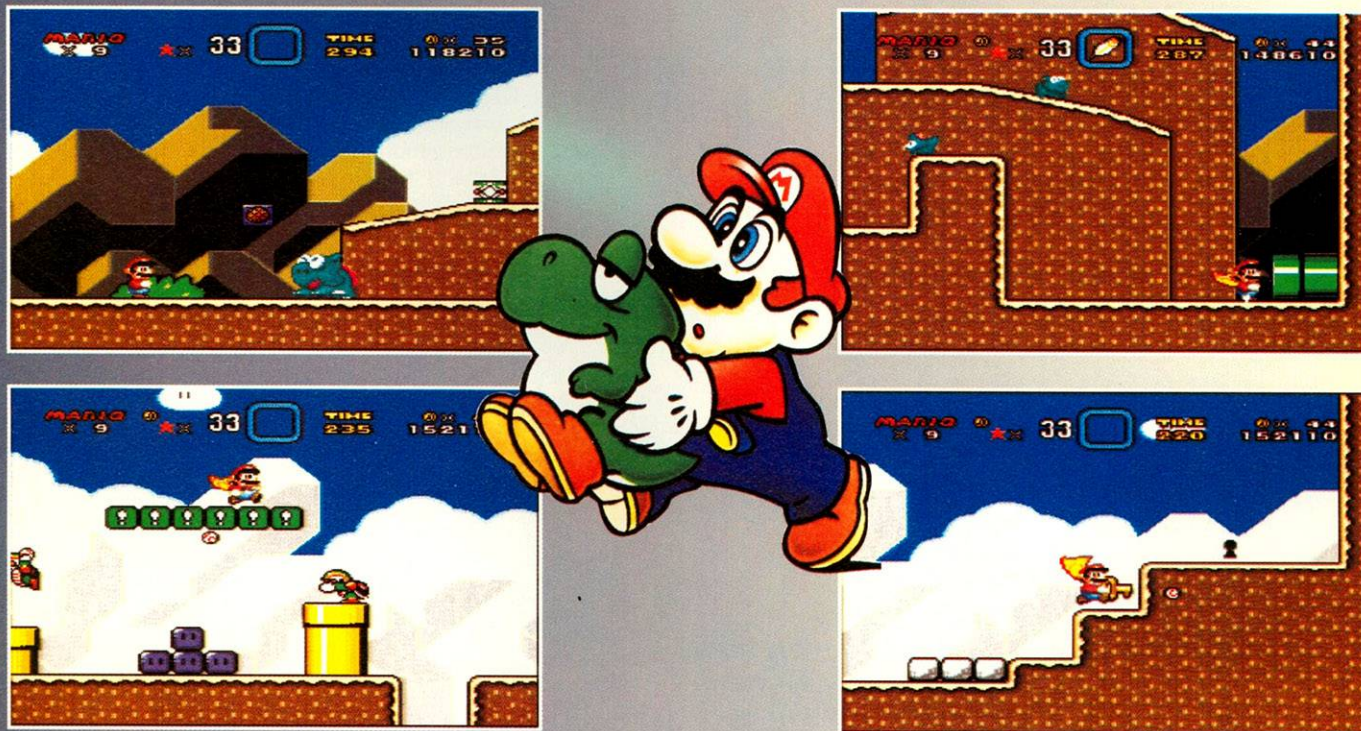


Forest Of Illusion II: Versteckter Weg zu Blue Switch Palace



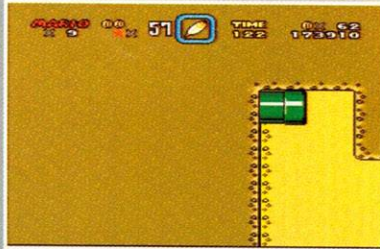
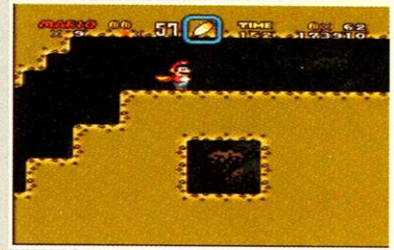
Auch der letzte Switch Palace ist schnell gefunden. Schwimmt in dieser Runde erst einmal eine Weile in Richtung Ziel, bis Ihr links an einer Mauer nach unten gelangt, wo Ihr dann einen Ausrufezeichen-Block erblickt. Der Trick an der Sache ist, daß Ihr links von dem Block durch die Wand gehen könnt, wo Ihr dann den Schlüssel zum Blue Switch Palace findet.

Chocolate Island II: Versteckter Weg zu Chocolate Secret



Wem das gesamte Chocolate Island (nach dem Forest of Illusion) zu schwer ist, sollte es mal mit der Abkürzung versuchen: Alles was Ihr hierfür tun müßt, ist, den ersten Abschnitt der Runde so schnell wie möglich hinter Euch zu bringen, also keine Rücksicht auf irgendwelche Extras oder Feinde zu nehmen. Ihr solltet auf alle Fälle den ersten Abschnitt mit weniger als 20 Einheiten Zeitverlust schaffen, bei dem folgenden Abschnitt könnt Ihr Euch jedoch wieder Zeit nehmen. Im dritten Abschnitt bewegt Ihr Mario einfach nach rechts, weicht den Rugby-Spielern aus und gelangt schließlich zum Schlüssel.

Valley Of Bowser II: Versteckter Weg zu Valley Fortress



Wenn Ihr in dieser Runde den versteckten Schlüssel findet, gelangt Ihr zu einem Palast (sehr schwer!), wenn Ihr auch diesen erfolgreich gemeistert habt, gelangt Ihr zur Hintertür von Bowser's Festung und könnt nach einem kurzen Abschnitt gleich mit Bowser persönlich Kontakt aufnehmen. Um zu dem Schlüssel zu gelangen, spielt Ihr die ersten zwei Abschnitte ganz normal durch, beim dritten Abschnitt geht Ihr folgendermaßen vor: Beeilt Euch mit dem Nach-oben-kommen, da der Boden von unten nach oben auf Euch zukommt. Auf der geraden Strecke angelangt, nehmt Ihr Anlauf und fliegt mit der Feder nach links oben. Über dem Bildschirmrand angelangt, geht Ihr nach links und schon seid Ihr beim Schlüssel. Falls Ihr die Feder jedoch nicht habt, geht wie oben beschrieben vor und lauft jedoch schnell nach rechts weiter. Ist der Boden schließlich zum Stillstand gekommen, könnt Ihr ihn benutzen, um nach links oben springen.

Die Geschichte von Mario

Die Geschichte des Klempners Mario samt seinem Bruder Luigi reicht bis Anfang der Achtziger Jahre zurück, als Mario 1981 in dem Automaten-Spiel Donkey Kong die Aufgabe auferlegt wurde, seine Freundin aus den Händen eines riesigen Affen zu befreien, der Euch auch noch Fässer entgegenrollte, über diese er dann geschickt hüpfen mußte. Da das Jump'n Run-Genre damals noch kaum verbreitet war, und obwohl der Automat keine Abwechslung bot, war er sehr beliebt. Ein weiterer Erfolg war Mario Bros., der Automat, der 1983 in die Spielhallen einzog. Mario hatte hier zum ersten mal Verstärkung von seinem Bruder Luigi bekommen, der ihn auch bis heute in den Abenteuern begleitet. Der richtige Durchbruch gelang Mario aber erst im Jahre 1984 mit Super Mario Bros., einem der ersten Jump'n Runs, das den Spielern sofort gefiel und ein riesiger Erfolg wurde. In Deutschland folgte die Umsetzung 1989 für das NES, womit Nintendo sich endgültig durchsetzen konnte und sich das NES zur Heimspielkonsole schlechthin etablierte. Aufgrund des riesigen Erfolges kam natürlich eine Reihe von Nachfolgern, wie zum Beispiel Super Mario Bros. 2 im Juli 1990, welches jedoch nicht von Nintendo programmiert wurde, sondern lediglich das japanische Famicom-Spiel Doki Doki Panic mit Mario und anderen Charakteren versehen hat. Das ursprüngliche Super Mario Bros. 2, bei uns unter dem Namen Lost Levels nur bei der Mario All Stars-Compilation

fürs Super NES erschienen, kam nur in Japan 1986 auf den Markt, und zwar als Diskette für die damals fürs NES erhältliche Diskettenstation. Als weiterer Nachfolger erschien Super Mario Bros. 3 im September 1991 in Deutschland, das bis dato umfangreichste Mario-Spiel, in dem Ihr Euch erstmals auf einer Oberwelt frei bewegen konntet. Mit der deutschen Markteinführung des Super NES im August 1992 erschien natürlich ein weiterer Mario-Titel, Super Mario World, in dem Mario dank der neuen 16-Bit Technik in ein kunterbuntes Abenteuer geriet und auch alte Bekannte wiedertraf. Doch Mario hat es nicht nur ins Jump'n Run Genre verschlagen, sondern auch als Rennfahrer bei Super Mario Kart oder als Schiedsrichter bei dem Tennis (GB) treibt er sein Unwesen. Hoffentlich erscheinen auch in Zukunft viele weitere Titel mit Mario & Co.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

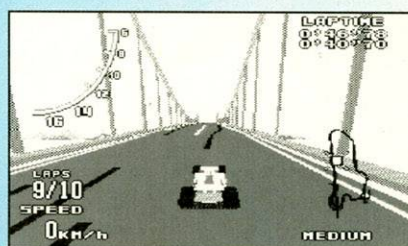


Super Metroid SN 129.-

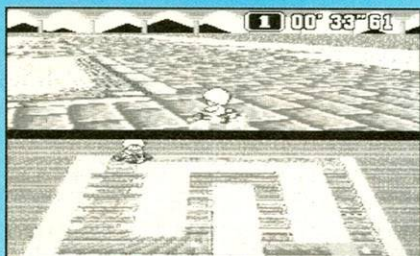


Street Fighter II Turbo SN 119.-

Street Fighter II Special Champion E. MD 129.-



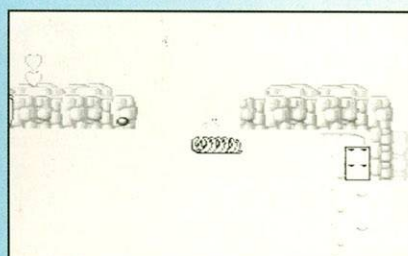
Virtua Racing MD 189.-



Super Mario Kart SN 94.-



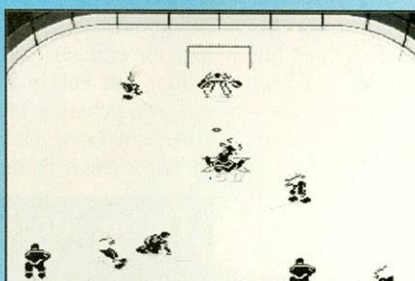
Mortal Kombat SN 129.-



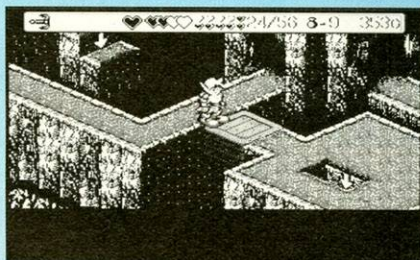
Super Mario All Stars SN 94.-



Zelda III SN 94.-



NHL Hockey 94 SN ; MD 109.-



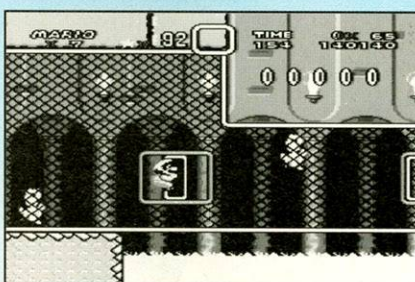
Landstalker MD 129.-



Starwing SN 89.-



FIFA Soccer MD 109.-/ SN 129.-



Super Mario World SN 99.-

Sonderpreise:

Super Nintendo Power 3 Set	299.-
incl. Super Mario World, Super Soccer, F-Zero	
Mega Drive Top Set	299.-
Mega Drive mit einem Top-Spiel aus folgenden Titeln:	
Aladdin; FIFA Soccer; Landstalker; NHL Hockey; Street Fight. Ch.Ed.	
Castlevania MD	89.-
Equinox SN	119.-
Cool Spot SN	99.-
Daffy Duck SN	89.-
Nigel Mansell's W. Champ. SN	99.-
Road Rash MD	49.-
Skyblazer SN	109.-
Tiny Toons MD SN	89.-
Toe Jam & Earl II MD	99.-
Aladdin SN/MD	99.-

In punkto Schnelligkeit:

Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

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

MORTAL KOMBAT



**Test your Might.
Acclaims
Megaseller prügelt
sich an die Spitze**
Super Nintendo/
Beat'em Up/1-2 Spieler



Shang Tsung überwacht im Hintergrund den Spielverlauf

Am 13. September 1993 erschien das, nach Street Fighter 2, erfolgreichste (finanziell gesehen) Arcade-Geprügel auf allen Konsolen gleichzeitig. Der "Mortal Monday" war wirklich ein besonderer Tag, um nicht zu sagen ein Kultdatum. Denn aufgrund einer geschickten Werbekampagne und limitierten Auflagen löste der Hersteller einen regelrechten Run auf die Module aus. Aber Mortal Kombat



Eine schnelle Schlagkombination läßt Sub-Zero keine Möglichkeit zum Kontern

Schatteneffekten, einer glasklaren Sprachausgabe und einer motivierenden, fetzigen musikalischen Untermalung machten das Wonne-Modul schnell zu einem Klassiker. Die Geschichte...

Vor vielen Jahrhunderten kamen jährlich die mächtigsten Kämpfer der Welt zusammen, um im ehrenvollen Shaolin-Turnier in beinhaltenen Zweikämpfen den Titel des "Grand Champion" zu erlangen. Vor 500 Jahren jedoch bemächtigte sich Shang Tsung, ein ehemals besiegt und in seinem Stolz verletzter Teilnehmer, der Kontrolle über dieses Turnier. Mit Hilfe seines Handlangers Goro, einem Jahrtausende alten, unmenschlich starken Halbdrachen, gelang es ihm den Wettstreit für seine eigennützigen Teufeleien zu manipulieren. Bis zum heutigen Tage nimmt der böse Dämon den Verlierern des tödlichen Kampfes nicht nur das Leben, sondern stiehlt ihnen auch die Seele, um durch sie seine Unsterblichkeit zu

wahren. Der Spielablauf... Im Turniermodus stehen Euch insgesamt sieben verschiedene Teilnehmer an diesem Turnier zur Verfügung. Jeder Kämpfer verfügt über verschiedene Attribute sowie über eine Reihe von ausgeklügelten Special Moves. Um zum greisen Endgegner Shang Tsung zu gelangen müßt Ihr erst einmal in der Vorrunde sämtliche sechs Konkurrenten in beinhaltenen Einzelkämpfen ausschalten. Danach habt Ihr es dann zu Eurer Überraschung mit Eurem Spiegelbild zu tun, was sicherlich hinblicklich der Übersicht keine einfache Lösung ist. Nach dieser Prüfung geht es in

mige Goro wird sich Euch dann in den Weg stellen. Wenn Ihr Euch auf keinen In-Fight einlaßt, könnte es Euch sogar gelingen auch dieses Megamonster zweimal auf die Bretter zu schicken. Danach muß wohl oder übel der Großmeister Shang Tsung höchstpersönlich noch einmal ins Geschehen eingreifen. Dieser finale Zweikampf ist besonders interessant, da Shang Tsung jegliche Gestalt annehmen kann und so unberechenbar ist. Mortal Kombat ist übrigens ein sehr faires Spiel, da die vielen Schwierigkeitsgrade auch Greenhorns eine Chance geben. Solltet Ihr zur Garde gehören, die dieses Spiel auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gepackt haben, bleibt Euch immer noch der spannende 2-Spieler Modus übrig.

To be continued...

Nach Mortal Monday folgt logischerweise der Mortal Tuesday. Umsetzungen von Mortal Kombat II sind für SNES, MD und Jaguar geplant. 8-Bit-Versionen folgen später. Übrigens, Mortal Kombat III soll auf Jaguar-Basis für die Spielhalle programmiert werden und eine Project Reality-Version folgt. Neu bei Mortal Kombat II sind zwei neue Frauen, Jax, Kung Lau und Baraka. Es sind insgesamt 12 Kämpfer anwählbar.

zwei "Endurance"-Runden. Hier müßt Ihr gleich zwei Kämpfer hintereinander besiegen, um einen Punkt zu erhalten (es wird übrigens nach dem "Best of Three"-Prinzip gespielt). Solltet Ihr auch diese Prüfung überstanden haben, wird es schließlich ernst, denn kein geringerer als der vierar-

Action Replay Pro

Unendlich Energie Spieler 1: 7E04-B958
Reptil aktivieren: 7E02-C102 +
7E00-DEFF

Grafik 87

Sound 86

Fun 90

HERSTELLER: MIDWAY/ACCLAIM
UMSETZUNGEN: MCD II/JAGUAR
LEVELS: 12

Bonus-Runde



Die Tasten A und B schnell abwechselnd drücken und wenn die Markierung erreicht ist mit L oder R zuschlagen

Meinung

Sandrie: Nun, wer kann dazu schon nein sagen?! Als das Spiel in der Redaktion eintrudelte, konnten sich selbst eingefleischte Prügel-Skeptiker der Faszination, die von diesem Meisterwerk ausgeht, nicht entziehen. Selbst heute, Monate nach Erscheinen, hat es daran nichts eingebüßt. Allein die opulenten Digi-Grafiken erhöhen den Lustfaktor, aber zusammen mit dem verschärften Sound und der guten Spielbarkeit überschlägt sich das Lob ja förmlich. Aber am 13. September 1994 kommt es gleich ganz dicke, denn da erscheint der Nachfolger mit 24 Mbit, 12 Kämpfern und neuen Angriffstaktiken. Ich seh' schon, die Ebbe im Portemonnaie ist vorprogrammiert.

braucht sich wahrlich nicht zu verstecken, ein Game, welches selbst verwöhnte SF 2-Zocker nicht kalt läßt. Auch Spieler, die Mortal Kombat aus der Spielhalle kannten, wurden nicht enttäuscht, im Gegenteil: Midways Automat ist von den fleißigen Programmierern von Probe und Sculptured Software mit viel Mühe und Liebe zum Detail fast identisch, auf die 16-Bit-Systeme gepackt worden. Fein ausgearbeitete, schnelle digitalisierte Grafiken mit eindrucksvollen



SEGA

Belgien bfr 105,-
Dänemark dkr 19,80
Frankreich FF 17,-
Griechenland DR 710,-
Italien Lit 4,800
Luxemburg Lfr 105,-
Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 39
Schweiz sfr 5,-
Spanien ptas 400,-

6/94

7. Ausgabe
Juni '94

DM 5,-

COMPUTEC
VERLAG

HILFREICH!



32 Seiten



**WWF
STAR
IM**

INTERVIEW

GEHEIM!

**MESSENEWS
AUS LONDON**

ENTHÜLLT!

**DIE ACCOLADE HITS!
BUBSY 2, THE NEW BREED**

SONIC TOTAL!

SONIC CHAOS 2 & SONIC SPINBALL FÜR MS/GG - SONIC 3 GELÖST!

**Jetzt im
Handel
erhältlich!**

DOPPELPOSTER!



BATTLETOADS
Kampfkröten
erobern den
Game Gear



STREETS OF RAGE 3
Tolle
Action
für MD



The Fighters

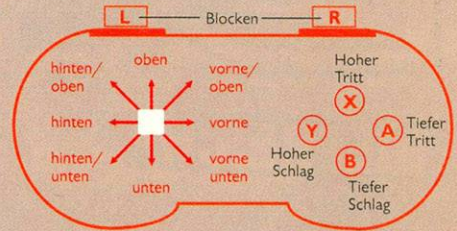
Hinweise:

Alle Moves wurden von links ausgeführt, demnach müssen von rechts die Richtungen vorne und hinten vertauscht werden.

Umrahmte Kombinationen müssen gleichzeitig gedrückt werden.

360 Grad-Drehungen immer zum Gegner ausführen.

L-Taste ist identisch mit R-Taste (Blocken)



Liu Kang

Aus idealistischen Gründen verließ Liu Kang die verschworene Gemeinschaft des Weißen Lotus, um beim Turnier den Tempel der Shaolinmönche zu repräsentieren. Der Bürger der VR China kämpft um die wiederherzustellende Ehre und den Ruhm dieses traditionsreichen Turniers.



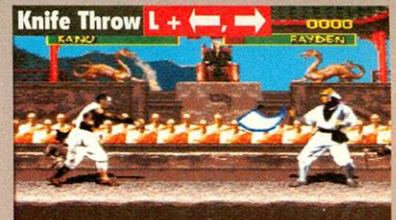
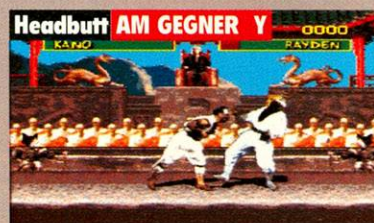
Reptile

Wollt Ihr gegen diesen geheimnisvollen Ninja kämpfen, müßt Ihr in der vierten Runde (The Pit) Euren Gegner zweimal "Flawless" besiegen und den Fatality Move ausführen, und schwuppdiewupp steht Ihr Reptile gegenüber. Gewinnt Ihr gegen ihn mit Fatality Move, setzt es einen satten Bonus von 10.000.000 Punkten.



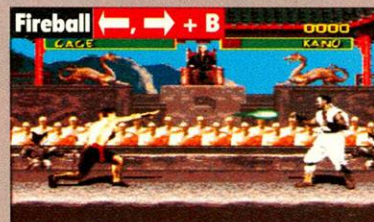
Kano

Als Mitglied der Verbrecherorganisation Black Dragon wird er in vielen Ländern steckbrieflich gesucht. Das Motiv des brutalen Gangsters ist Raffgier, denn er hofft an Shang Tsungs legendäre Schätze zu kommen.



Johnny Cage

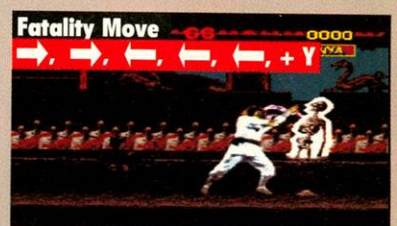
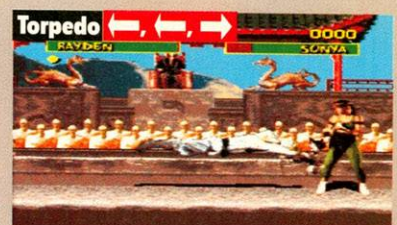
Der Amerikaner Cage ist in Hollywood ein Actionheld mit seinen Prügeldfilmen. Jetzt will er es sich und seinem Publikum beweisen, daß er auch privat einiges auf dem Kasten hat. Ausgebildet von den besten Lehrern, tritt er als vorzüglicher Kämpfer an.





Rayden

Rayden folgt der persönlichen Einladung seines Erzfeindes Shang Tsung. Um am Turnier teilnehmen zu können, mußte der Gott des Donners menschliche Gestalt annehmen. Für seine Attacken benutzt er vor allem gefährliche Blitze.



Sub-Zero

SUB-ZERO ist ein Ninja des terroristischen Liu-Keui-Clans, dessen echte Identität unbekannt ist. Irgendwo in den unendlichen Hügeln der Berge Chinas lebt er, der das Element der Kälte bezwungen hat und es im Kampf nutzt, um seine Gegner einzufrieren und so kurzen Prozeß mit ihnen zu machen.



- Bei den normalen Gegnern sollte man möglichst oft den Fußfeiger einsetzen, bei Sub-Zero aber mit Vorsicht.
- Goro ist zwar stark, aber dumm. Laufen ganz nach rechts, bis es nicht mehr geht. Wenn er fast bei Euch ist, springt weiter nach rechts und drückt "A" oder "X", denn so läuft Euch dieser Simpel jedesmal in Euren Tritt.
- In den Endurances ist es möglich, den zweiten Gegner mit einem einzigen gezielten Tritt aus dem Sprung zu besiegen.
- Wenn Shang Tsung eine andere Gestalt annimmt, ist er am leichtesten zu attackieren; am besten mit einem Move aus sicheren Abstand.



Scorpion

Es heißt, er sei ein gefallener Ninja, der einst vom Liu-Kuei-Clan ermordet worden ist. Er nahm einen anderen Körper an, um sich als Halbtoter noch zu rächen, deshalb ist Sub-Zero sein Todfeind.



Fehler:
In der deutschen Anleitung ist vom Exhibition Mode die Rede. Einige von Euch suchen wahrscheinlich jetzt noch verzweifelt, aber umsonst, denn dies ist ganz einfach ein Übersetzungs-Fehler in der deutschen Anleitung, will heißen, diesen Modus gibt es nicht. High Score-Listen sind zwar eine feine Sache, aber wenn man sich wie beim SNES-Modul nicht eintragen kann, weniger. Ihr könnt Euch so gut kloppen wie Ihr wollt. Eintragen ist nicht.



Sonya Blade

Sonya Blade war mit ihrer amerikanischen Spezialeinheit auf Kanos Fersen, als sie von Shang Tsung geschnappt wurden und sie gezwungen wurde, am Turnier teilzunehmen. Sie kämpft nicht nur für sich, sondern auch um das Leben ihrer Mannschaftskollegen.



Strategy Guide

Angriff

Verteidigung

Goro-Taktik



Liu Kang



Mit dem Flying Kick den Gegner regelrecht niederfegen und im Nahkampf den Fußfeiger zum Einsatz bringen.



Gegnerische Attacken blocken und gleich mit einem Uppercut kontern



Heizt Goro mit Feuerbällen kräftig ein und setzt ein paar Flying Kicks hinterher



Kano



Am besten den Cannonball einsetzen. Aber auch der Knife Throw ist bei den meisten wirkungsvoll



Durch rechtzeitiges Blocken kann man den Special Moves entgehen



Jumping Punches und Jumping Kicks sind ein gutes Gegenmittel



Johnny Kage



Tritt-Sprünge und Shadow Kicks entziehen Eurem Gegner die meiste Energie. Im Nahkampf sind Boxschläge effektiv



Duckt Euch und kontert gezielt mit einem Uppercut



Fußfeiger sind hier fehl am Platz. Beginnt den Angriff mit einem Kick und laßt verwüstende Air Punches folgen



Rayden



Klatscht den Gegner mit einem Torpedo an die Wand und attackiere ihn mit einem Blitz



Bevor der Feind zuschlagen kann, habt Ihr Euch schon teleportiert



Ein Lightning im richtigen Moment zeigt auch gegen den Halbdrachen Wirkung



Scorpion



Angelt Eure Gegner mit dem Widerhaken und verpaßt ihnen eine gekonnte Schlagkombo



Wenn's brenzlig wird, macht Euch mit einem Teleport Punch aus dem Staub



Nachdem Goro Eurer Harpune auf den Leim gegangen ist, schwächt ihn mit einem Uppercut und verflüchtigt Euch mit dem Teleport Punch



Sub-Zero



Mit dem Power Slide bricht man die Blockade des Gegners auf



Lähmt den Gegner mit dem Ice Blast und verpaßt ihm einen Uppercut



Hier funktioniert die Verteidigungs-Taktik auch gut



Sonya Blade



Im Nahkampf erweist sich der Scissor Grab als überaus wirksam



Mit dem leichtgängigen Ring Toss hält man sich den Gegner vom Leib



Wechselt oft Eure Angriffs-Strategie, weil Goro sich sonst schnell anpaßt

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

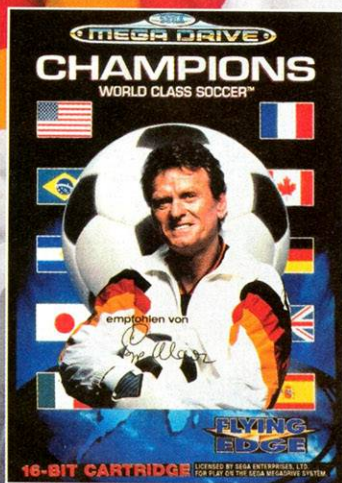
SERVICEPLAN

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, **CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™**. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat **CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™** schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. **CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™** für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.



**FLYING
EDGE**

Acclaim

YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-



Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer...“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93) „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG