

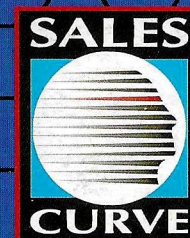


Vertrieb:  
**ToHQ. Inc DEUTSCHLAND GMBH**  
Denninger Strasse 116  
8000 Munchen 81  
Deutschland  
Tel: 49(0) 89-928-080-0  
Fax: 49(0) 89-928-080-30

**SPIELANLEITUNG**



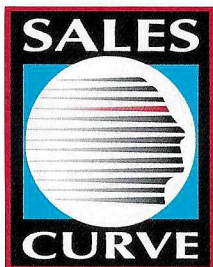
**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

## MITWIRKENDE

Spielentwurf und Kodierung	Simon Pick
Grafik	Robert Whitaker
3D-Grafik	Ned Langman
Musik und Soundeffekte	Alistair Brimble
Soundtrack	REAL
Produktion	Jim Loftus
Co-Produktion	Rob Henderson Jane Cavanagh



Copyright © 1992 Allied Vision Ltd /Lizenziert von  
The Big Red Trading Ltd.

Copyright © 1993, The Sales Curve Ltd.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAART.

LICENSED BY

**Nintendo®**

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

## THE LAWNMOWER MAN – DIE GESCHICHTE

Um die Jahrtausendwende wird eine unter dem Namen "Virtuelle Realität" bekannte Technologie weitverbreitet sein. Virtuelle Realität ermöglicht den Eintritt in mit Computern erstellte künstliche Welten, denen ebenso wenig Grenzen gesetzt sind wie der Phantasie. Die Erfinder der Technologie sagen unzählige positive Nutzungsmöglichkeiten voraus ... andere dagegen fürchten virtuelle Realität als eine neue Form der geistigen Kontrolle ...

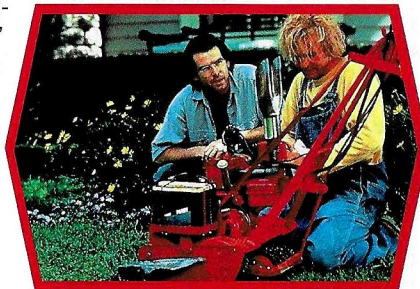
### VRI-Projekt 5 ... Dr Lawrence Angelos Tagebuch

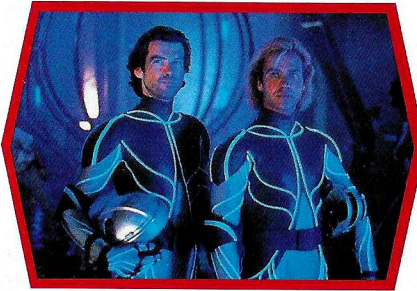
Mein Name ist Dr Lawrence Angelo. Ich bin Wissenschaftler. In den letzten Jahren habe ich mich hauptsächlich mit der virtuellen Realität, ihren Möglichkeiten und Grenzen befasst. Meine Arbeit wird von einer Regierungsorganisation finanziert, die allgemein unter dem Namen "The Shop" bekannt ist. Die Interessen dieser Organisation gehen über die friedliche Nutzung, die ich erforsche, hinaus. Diese Leute wollen die dunkle Seite der virtuellen Realität entwickeln, die militärischen Einsatzmöglichkeiten.

Bis vor kurzem arbeitete ich mit Tieren, Schimpansen. Die ermutigendsten Ergebnisse wurden bisher mit Rosco 1138 erzielt. Roscos geistige Fähigkeiten wurden durch die Behandlung mit virtueller Realität um ein Tausendfaches gesteigert. Er wurde zu einem intelligenten Tier. Er konnte Rätsel lösen und Spiele spielen – und gewinnen.

Sein Geist wurde durch das Training mit virtueller Realität für den Einsatz auf Schlachtfeldern gestärkt, welche für menschliche Soldaten zu hart wären.

Zu der Zeit war meine Arbeit nur Gärtnerei. Alle nannten mich den "Rasenmäher-Mann" (Lawnmower Man). Er war einfältig, vom Verstand eines Kindes. Ich sagte zu ihm, ich hätte Spiele, die ihn intelligenter machen würden. Er liebte Spiele und packte die Gelegenheit beim Schopf.





Wir begannen miteinander zu arbeiten. Zunächst mit einfachen Spielen, die den menschlichen Verstand stimulieren sollten. Seine Reaktion war besser als erwartet. In weniger als einem Monat erhöhte sich seine Gehirntätigkeit um 400%.

Als ich mit ihm zuhause alle mir möglichen Übungen durchgeführt hatte, nahm ich ihn mit in den "Shop", die Regierungsabteilung für virtuelle Raumindustrie. Mit der

hochmodernen Ausrüstung im VRI-Komplex konnte ich das Experiment bis in nie geahnte Dimensionen führen.

Hätte ich nur gewußt, daß der "Shop" seine eigenen Interessen an Projekt 5 hatte. Hätte ich nur ...

Sie programmierten in mit ihrer eigenen VR-Behandlung. Während ich einen einfältigen Menschen in einen intelligenten Mann verwandelte, verwandelten sie ihn in eine militärische Kampfmaschine. Eine aggressive Kraft, die es mit einer ganzen Armee aufnehmen konnte.



Es ging natürlich alles schrecklich schief. Jobe erreichte eine höhere Intelligenz als jedes andere Lebewesen auf der Erde. Er verbrachte immer mehr Zeit in der virtuellen Realität, in der er der Herr über seine Welt war. Er schwor, daß er von hier aus durch das Telefonnetz fliehen und die Kontrolle über jedes Computer-Terminal der Welt übernehmen könne.

Jetzt ist er außer Kontrolle. Niemand kann ihn aufhalten, nicht einmal der "Shop". Meine einzige Hilfe ist Carla. Sie ist seit Urzeiten meine enge Freundin und Vertraute. Sie ist die einzige Person, die zu mir hielt. Unsere einzige Chance besteht darin, in den VRI-Komplex einzudringen und Jobe zu schnappen, bevor er aus dem Reich seiner virtuellen Realität entflieht und das Telefonnetz erreicht.

Die Steuerung erfolgt wie folgt:

Die Kassette "The Lawnmower Man" in das Super Nintendo einlegen und das Gerät einschalten. Wenn keine Taste gedrückt wird, geht das Gerät automatisch in den "Demo-Modus" über, in dem digitalisierte Bilder des Films und kurze Einlagen aus dem Spiel gezeigt werden.

Um mit dem Spiel zu beginnen, ist die Taste "START" zu drücken. Es erscheint ein Auswahlbildschirm. Der Spieler hat die Wahl, die Rolle von DR ANGELO oder CARLA zu übernehmen. Die Taste "SELECT" drücken, um den Cursor von einem digitalisierten Bild zum anderen zu bewegen. Nach der Wahl der Spielfigur "START" drücken.

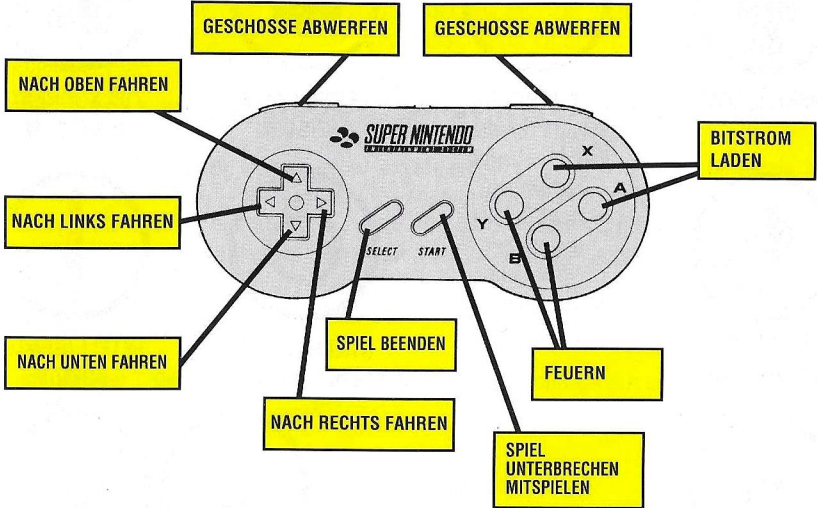
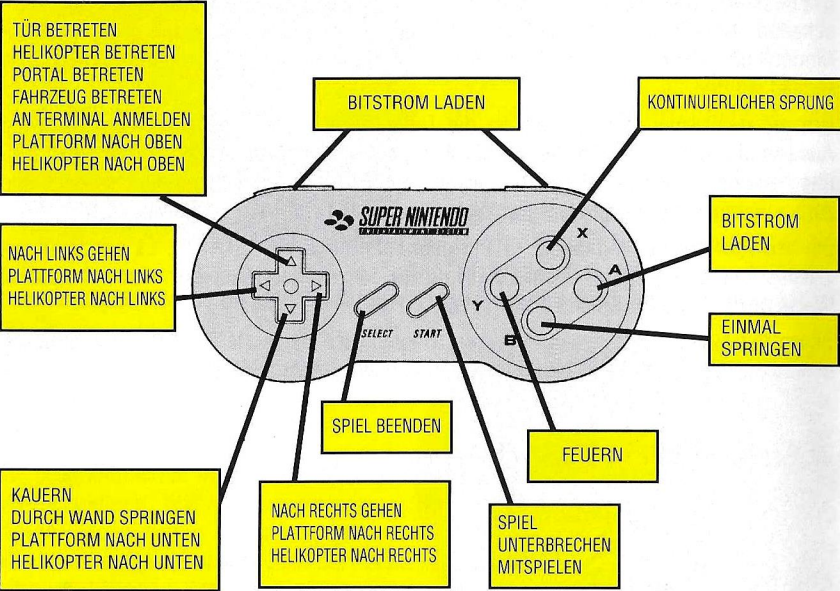
Ein etwaiger zweiter Mitspieler drückt ebenfalls die Taste "START". Es erscheint ein zweites Paar digitalisierter Bilder. Die Figur für den zweiten Mitspieler wird auf dieselbe Weise gewählt wie für Spieler 1 beschrieben.

Bevor der zweite Spieler seine Wahl trifft, kann sich der erste Spieler durch Drücken einer beliebigen Taste noch umentscheiden und eine andere Spielfigur wählen.

## BEGEBBARE PLATTFORMEN

- LINKS – Nach links gehen
- RECHTS – Nach rechts gehen
- RUNTER – Kauern
- Y – Feuern. Für automatisches Feuern Taste gedrückt halten.
- X + B – Springen. Die Spielfigur kann auf Gegenstände und Plattformen springen. Zum Hinunterspringen X oder B und RUNTER drücken.
- R und/oder L – Bitstromwaffe. Die Taste gedrückt halten, bis ein Glanzeffekt erscheint und von der Spielfigur absorbiert wird. Die Taste dann loslassen; die Bitstromwaffe wird abgefeuert.
- START – Mit START kann man sich am Spiel beteiligen und dieses nach Spielbeginn unterbrechen. Der zweite Spieler kann sich auf der Ebene "Suburbia" jederzeit am Spiel beteiligen, indem er auf dem Steuerblock für den zweiten Spieler auf START drückt.
- SELECT – Wird im Pause-Modus die Taste "SELECT" eine Sekunde lang gedrückt, zerstören sich beide Spielfiguren selbst. Nur zu verwenden, wenn der Spieler zum Beginn des Spiels zurückkehren möchte.

# HAUPTSPIELSTEUERUNG

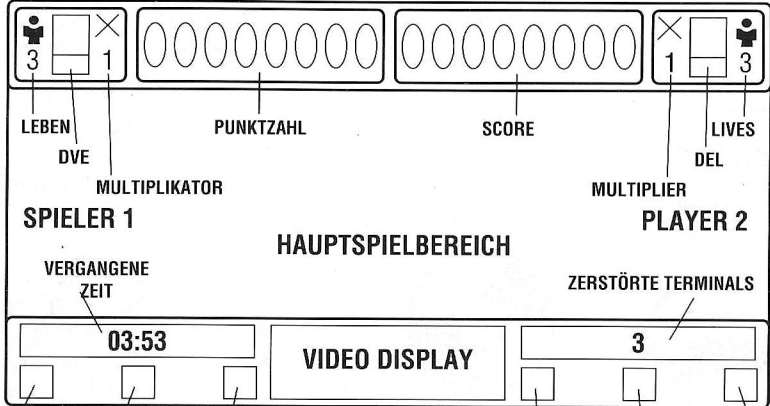


# VIRTUELLE-REALITÄT-EBENEN

- LINKS - Nach links lenken
- RECHTS - Nach rechts lenken
- HOCH - Nach oben lenken
- RUNTER - Nach unten lenken
- Y - Feuern

In die virtuellen Welten gelangt man durch die verschiedenen Portale, die sich überall auf den Realitätsebenen befinden. Der Spieler ist hier nicht bewaffnet. Ziel des Spiels ist hier, sich den Weg durch eine Reihe von Hindernissen zu bahnen und heil zum Ausgang zu gelangen.

Bei einem Zusammenstoß wird ein Leben verloren, gelangt man zum Ausgang, wird ein Bonusleben gewonnen. In den virtuellen Welten ist der Spieler am Ende jeder Ebene (Kyberstrecke, Kyberröhre, Kyberkrieg) bewaffnet.



**BONUSLEBEN** **FEIND** **GRÖSSTER FEIND** **MITSPIELN** **PORTAL** **INFORMATIONEN**

## GEGENSTÄNDE ZUM AUFNEHMEN



ZUSÄTZL. LEBEN



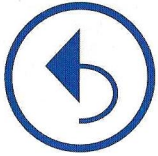
**ENERGIE**  
(Waffe zersetzt Feind und saugt Partikel auf; macht Spieler gegenüber feindl. Feuer unverwundbar)



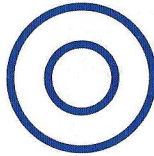
**FEUERKRAFT STEIGERN**



**ZIELSUCHENDE KUGELN**



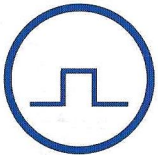
**NACH HINTEN FEUERENDE KUGEL**



**STREIFWAFFE**  
Zielt auf Feind und kreist ihn ein

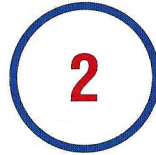


**INTELLIGENTE BOMBE**



**ZIELSUCHENDER LASER**

**PUNKT-MULTIPLIKATOR**  
Vom Spieler erzielte Punkte werden mit der Zahl unter dem "X" multipliziert, bevor sie zur Gesamtzahl addiert werden. Die Zahl wird durch das Sammeln von Kreisen mit Nummern erhöht.



### CDs



Erhöhen die Datenverschlüsselungsebene (DVE), die neben der Punktzahl angezeigt wird. Wenn der grüne Bereich aufleuchtet, morpht der Spieler in seinen virtuellen Kyberanzug. Mit dem Anzug können mehr Angriffe überlebt werden.

## SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

The Lawnmower Man kann von zwei Spielern simultan gespielt werden. Angelos Waffen tun Carla nichts zuleide und umgekehrt. Wenn beide in dieselbe Richtung gehen, holt die langsamere Figur auf. Geht eine Spielfigur über das Bildschirmende hinaus und läßt die andere zurück, verschwindet diese automatisch und erscheint neben ihrem Partner, ohne ein Leben zu verlieren

## DER VERLUST VON LEBEN UND VIRTUELLE KYBERANZÜGE

Wenn eine Spielfigur ein Leben verliert, explodiert sie und löst sich in ihre Einzelteile auf. Verbleiben der Spielfigur noch weitere Leben, nimmt sie von oben links (blau) oder oben rechts (rot) wieder Gestalt an. Wird ein virtueller Kyberanzug gewonnen, blinkt die Spielfigur. Bei Verlust eines virtuellen Kyberanzugs löst sich die Spielfigur auf und formt sich neu.

## PUNKTSYSTEM

Jeder Spieler beginnt mit drei Leben. Verliert er diese Leben, kann er nur weiterspielen, wenn ihm noch Punkte verbleiben.

Der Spieler beginnt bei Dr Angelos Haus und sucht sich seinen Weg durch die Vorstadt. Jobe befindet sich bereits in der virtuellen Realität und verwendet seinen Steuerblock, um alles und jeden in seinem Einflußbereich – sowohl echte Menschen als auch Manifestierungen der virtuellen Realität – gegen den Spieler einzusetzen. Wenn der Spieler das Ende von Suburbia erreicht, muß er zur Überquerung einer zerstörten Brücke einen Helikopter entführen. Bei zwei Mitspielern müssen sich beide Spielfiguren in den Hubschrauber begeben. Der Spieler, der zuerst an Bord geht, steuert den Helikopter über seinen Steuerblock. Um in den Helikopter zu gelangen, wird auf die Aufwärtspfeiltaste gedrückt, während die Spielfigur vor dem Cockpit steht. Ein Absturz bedeutet den Verlust eines Lebens.



Abb. 1

## KYBERKRIEG

Manche Bereiche in der virtuellen Realität sind Kyberkriegsbereiche. Der Spieler muß sich seinen Weg durch den Alptraum einer sich im Krieg befindlichen virtuellen Welt kämpfen.

Die verwüstete Landschaft ist von feindlichen Kampfschimpansen bevölkert, die jede verfügbare Festung besetzen. Der Spieler muß sich seinen Weg durch die Ödnis erkämpfen, bis der das in die reale Welt führende Portal erreicht. Mit Y wird die Waffe abgefeuert.

Die Anzeige auf der linken Seite zeigt den Gesundheitsstatus. Im Gegensatz zu den Realitätsebenen in den virtuellen Welten verliert der Spieler hier zwar an Gesundheit, wenn er an ein Hindernis stößt oder von einem Feind getroffen wird, aber er bleibt in der virtuellen Welt.

## VIRTUELLE WELTEN

Auf der Ebene befinden sich vier Portale (s. Abb. 1), die in die virtuelle Realität führen. Sie befinden sich an einem Punkt, an dem es in der Realität kein Weiterkommen gibt. Man muß daher in die virtuelle Realität eintreten und diese erfolgreich bis zum Ausgangsportal auf der anderen Seite des Hindernisses durchfliegen.



Auf der Anzeige rechts erscheint bei der Vernichtung eines Feindes ein Schimpansensymbol. Sind alle Schimpansen an der Stellung vernichtet und der Spieler im Aufbruch zur nächsten Stelle, blinkt die Anzeige auf.

Wenn eine virtuelle Welt nicht beendet wird, gelangt der Spieler wieder in die Realität zurück und verliert ein Leben.

## COMPUTER-TERMINALS

Über das Spiel verteilt sind zehn Computer-Terminals, die nach der Decodierung zusätzliche Punkte einbringen. Um sich an einem Terminal anzumelden, muß auf dem Steuerblock die Aufwärtspfeiltaste gedrückt werden, wenn die Spielfigur vor dem Terminal steht. Es erscheint ein IQ-Test (s. Abb. 2), bei dem der Spieler innerhalb einer bestimmten Zeit zwei identische Figuren in der oberen und unteren Reihe finden muß, um den Test zu bestehen und das Terminal zu zerstören. Pro Terminal gibt es fünf Tests. Um das Spiel vollständig abzuschließen, müssen alle Terminals zerstört werden.



Abb. 2

Am Ende der Ebene gelangt der Spieler zu Harleys Tankstelle. Hier ist alles, einschließlich der Zapfsäulen, unter Jobes Kontrolle. Wenn die Tankstelle zerstört ist, erscheint ein Portal, das in die virtuelle Realität führt. Über dieses erreicht man den nächsten Teil, die Kyberstrecke. Zum Betreten der Kyberstrecke muß die Spielfigur in das Portal springen.



Abb 3

Auf der Kyberstrecke bewegt sich die Spielfigur mit hoher Geschwindigkeit durch eine höhlenartige virtuelle Welt. Die Aufgabe lautet hier, die auf dem Weg erscheinenden Hindernisse zu umgehen und die angreifenden virtuellen Feinde (die sogenannten Kampfschimpansen – s. Abb. 3.) zu schlagen. In der Kammer verstreut befinden sich Turboringe (s. Abb. 4), durch die man hindurchfliegen sollte, um



Abb 4

die Geschwindigkeit zu verdoppeln. Am Ende der Kammer ist an der Wand ein rotes Sechseck zu sehen. Der Spieler muß direkt darauf zusteuern und versuchen, es durch Schüsse zu öffnen. Er darf zwölfmal gegen die Wand stoßen, bevor er aus der virtuellen Welt verwiesen wird und ein Leben verliert.

Diese Ebene beginnt bei einem riesigen Warenlager der VRI. Die Aufgabe lautet, sich durch eine Reihe von mobilen Plattformen zu bewegen und dem Feuer der Wächter und anderer, gefährlicherer Feinde, zu entgehen. Es gibt hier vier in die virtuelle Realität führende Portale und weitere Computer-Terminals, die zerstört werden müssen. Außerdem gibt es auf dieser Ebene die sogenannte Spinne (s. Abb. 5). Über den Lift gelangt man auf das Dach des Gebäudes, wo die Spielfigur von einem Hubschrauber angegriffen wird. Wieder im Gebäude muß sich die Spielfigur ans andere Ende des Lagerhauses begeben. Hier befindet sich der Kyberkugelraum, in dem sie Jobe gegenüber treten wird. Um hineinzugelangen muß die Spielfigur unter die Kyberkugel bewegt und der Aufwärtspfeil gedrückt werden.

Zu jeder Plattform gibt es ein Gegenstück. Ein Plattformpaar kann anhand der identischen Symbole identifiziert werden. Die beiden Plattformen bewegen sich analog.

Die Plattformen werden bewegt, indem sich die Spielfigur daraufstellt und der Spieler die Richtungspfeile drückt. Die Plattformen lassen sich nur in jeweils eine Richtung bewegen. Wenn ein Weiterkommen aufgrund einer falsch platzierten Plattform nicht möglich ist, begibt man sich zum Gegenstück der Plattform und bewegt diese in die entgegengesetzte Richtung.

Wenn die Spielfigur auf einer Plattform steht, hält man die B-Taste gedrückt, um die Figur – aber nicht die Plattform – zu bewegen.

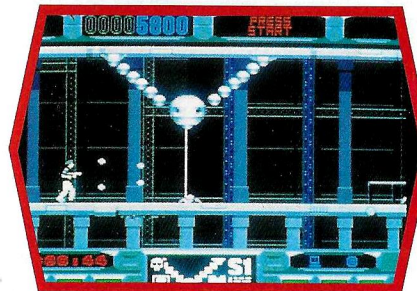
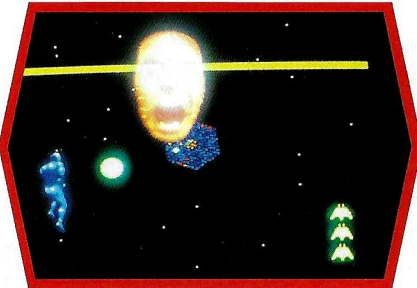


Abb 5

Das VRI-Lager ist mit einem automatischen System ausgerüstet, welches verhindert, daß es bei einem hohen Sturz zu Verletzungen kommt. Wenn eine Spielfigur von einer hohen Plattform springt und fällt, entmaterialisiert sie sich automatisch und nimmt auf der Plattform wieder Gestalt an, ohne ein Leben zu verlieren.

Dies ist der virtuelle Teil für das simultane Spiel mit zwei Mitspielern. Jobe schützt seine einzige Fluchtmöglichkeit vom VRI-Computer in das Netzwerk: sieben sechseckige Portale. Wenn die Spielfigur in Jobes Welt ankommt, sind die Portale grün und tragen die Aufschrift "Access Granted" (Zutritt gewährt). Jobe greift die Figur mit Feuerbällen, Lasern und diversen anderen Waffen an. Er setzt mehr Waffen ein, je mehr er geschlagen wird und je mehr Sechsecke umgewandelt werden. Der Spieler muß sich siebenmal seinen Weg an Jobe vorbei frei schießen, um durch die Sechsecke zu fliegen und die Aufschrift über den Portalen in "Access Denied" (Zutritt verweigert) zu ändern. Die Farbe des Cursors beim Abstieg zeigt an, welcher Spieler die Kontrolle hat. Der Cursor muß über ein grünes Portal bewegt werden, um dieses in Rot umzuwandeln.



Wenn Jobe geschlagen ist, gelingt es ihm noch, durch das letzte Portal zu entkommen, genau in dem Moment, in dem sich dessen Status in "Access Denied" verwandelt.

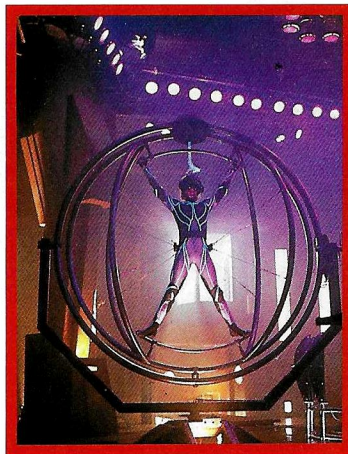
### Angelos Tagebuch. Fünf Jahre später ...

"Jobe war frei ... und sein Geburtsschrei erklang ... Alle Telefone überall ... Genau wie er es vorhergesagt hatte."

"Jobe zapfte alles an. Er hatte Zugriff auf fast alle Daten in der Welt. Wofür er sich auch entscheiden würde, seine nächste Aktion würde die Welt für immer verändern."

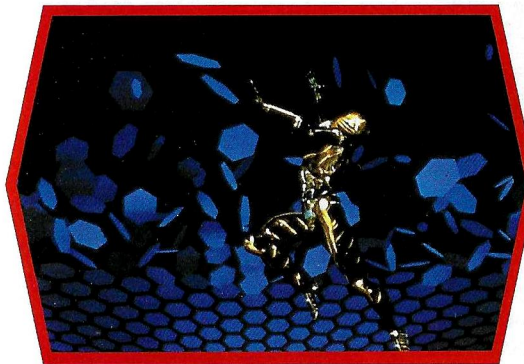


**LÖSCHEN! LÖSCHEN! LÖSCHEN!**



"Jobe verursachte einen totalen Umbruch ... Sämtliche Daten, die das Leben in unserer computerisierten Welt regierten, waren verschwunden ... Staaten gingen unter. Grenzen wurden geändert. Eine Zeitlang herrschte totale Anarchie. Aber diejenigen, die immer an der Macht waren, finden einen Weg, wieder die Herrschaft zu übernehmen. Und irgendwie wird Macht zu Recht ..."

"... Nachdem er das Abstürzen des globalen Datennetzes verursacht hatte, verschwand Jobe ... Ich sagte mir, er müsse tot sein ... ein Geist im Computer."



"Virtuelle Realität wurde zu einem Schlachtfeld. Virtuelle Gladiatoren führten Kämpfe in Welten, in denen es keine Grenzen gab. Die Herrschaft lag bei einem einzigen Mann ... dem Doomplayer! Er war ein Einsiedler. Er lebte in der neuen Manifestation des "Shop" und führte von dort aus seine Operationen durch."

"Um das Chaos, das ich verursacht hatte, wieder in Ordnung zu bringen, mußte ich Zugriff zu seiner Welt finden und ihn aufhalten."

"Beim ersten Versuch konnte ich den Doomplayer nicht finden. Statt dessen fand ich einen Geist im Computer ... Jobe, der vom Doomplayer gefangengenommen wurde, gerade als er sich selbst für den Herrscher der Welt hielt. Er hatte sich in ein Wesen verwandelt, das nur in der virtuellen Realität existieren konnte. Ein Wesen voller Reue, das entschlossen war, den angerichteten Schaden wiedergutzumachen."

"Bis zu diesem Zeitpunkt hatte er von der virtuellen Realität aus gegen mich gearbeitet. Doch von jetzt an würde er mit mir arbeiten, um den Doomplayer zu finden und aufzuhalten. Er begab sich in meinen persönlichen digitalisierten Assistenten, einen tragbaren Computer, und geht jetzt mit mir überallhin, um mir zu helfen."

Sie haben die Wahl zwischen einem Pontiac 1965, GTO und einem Motorrad. Zur Auswahl des gewünschten Gefährts wird die Spielfigur daneben bewegt und der Aufwärtspfeil auf dem Steuerblock gedrückt. Dann geht es auf zu einer Fahrt durch Suburbia zum "Shop". Die Wachen vom "Shop" versuchen ihr Möglichstes, um das Fahrzeug von der Straße abzubringen. Unterwegs können Geschosse aufgenommen werden. Wenn man darüber hinwegfährt, hängen sie sich an die Seite des Wagens an. Die Geschosse werden mit der B-Taste abgefeuert. Befindet sich ein Geschöß bereits an der Wagenseite, wenn ein zweites aufgenommen wird, wird das erste automatisch abgeschossen. Zudem findet man Turbo-Symbole, die beim Durchfahren das Tempo für eine begrenzte Zeit verdoppeln.

## STEUERUNG

- |               |   |        |          |   |                    |
|---------------|---|--------|----------|---|--------------------|
| <b>LINKS</b>  | - | LINKS  | <b>Y</b> | - | FEUER              |
| <b>RECHTS</b> | - | RECHTS | <b>R</b> | - | BITSTROMWAFFE      |
| <b>HOCH</b>   | - | HOCH   | <b>B</b> | - | GESCHOSSE ABWERFEN |
| <b>RUNTER</b> | - | RUNTER |          |   |                    |

Zum Aufnehmen von Gegenständen muß man diese überfahren. Ein Turboverstärker (s. Abb. 6) verdoppelt bei Berührung die Fahrgeschwindigkeit. Ein Geschöß (s. Abb. 6) hängt sich an die Seite des Fahrzeugs an, bis es durch Drücken der B-Taste abgefeuert wird. Wenn bereits ein Geschöß angehängt ist, werden die neu dazugekommenen automatisch sofort abgefeuert.

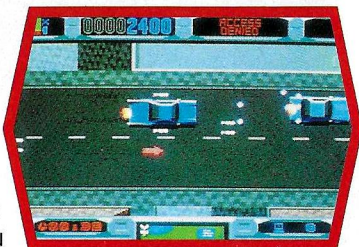
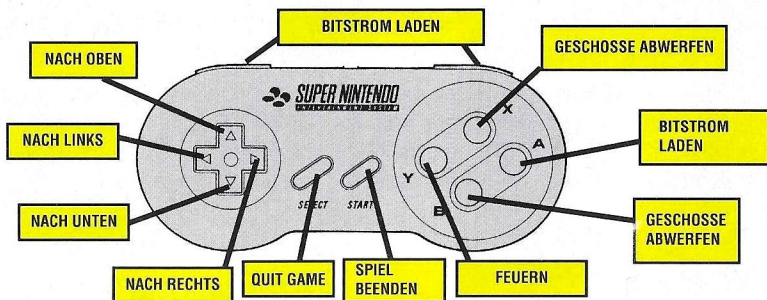


Abb 6



Um den "Shop" betreten zu können, muß man in das Kontrollzentrum gelangen und die Sicherheitsverriegelung deaktivieren. Dies erfordert eine Reise durch die Kyberröhre, welche ein Datenport für die virtuelle Realität ist. Feinde und Hindernisse müssen vernichtet oder vermieden werden. Der gesamte Bildschirm kann gedreht werden, damit man sich entlang der Röhrenkante bewegt. Es gibt diverse Hindernisse:

**Datenringe (s. Abb. 7).** An den Lücken durchfahren.

**Der virtuelle Damm (s. Abb. 8).** Von den Seite weglenken, da bei Berührung Energie verloren geht.

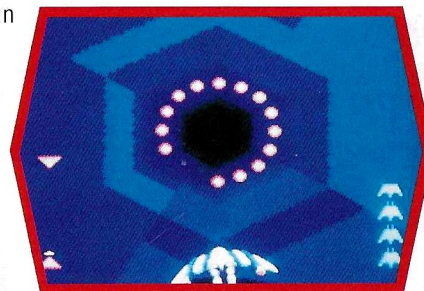


Abb 7



Abb 8

Gelegentlich verläßt die Spielfigur den Port und reist durch den Datenraum. Gegen Ende des Ports erscheinen einige rote Sechsecke, die immer näherkommen. Der Spieler muß sie mit Schüssen vernichten und dann hindurchfahren. Das grüne Sechseck bezeichnet das Ende des Ports.

## EBENE 7 – DER “SHOP”

Auf den ersten Blick sieht der “Shop” wie ein normales Bürogebäude aus. Eine große Eingangshalle mit eleganten Sesseln und Bildern an der Wand. Die Spielfigur bewegt sich an Büros vorbei und vernichtet Wächter und verschiedene Feinde. Um nach oben zu gelangen, muß man eine ausgedehnte virtuelle Welt durchspielen.

Auf dieser Ebene gibt es eine Reihe von Feinden:

Übernatürliche Möbelstücke heben vom Boden ab und fliegen auf die Spielfigur zu.

Dunstige Gespinste schweben auf die Figur zu und müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie zerstört sind.

Ein Automat schießt mit Dosen auf Angelo und Carla.

Zudem gibt es hier vier Portale und die letzten Computer-Terminals, die es zu zerstören gilt.



## EBENE 8 – DER DOOMPLAYER

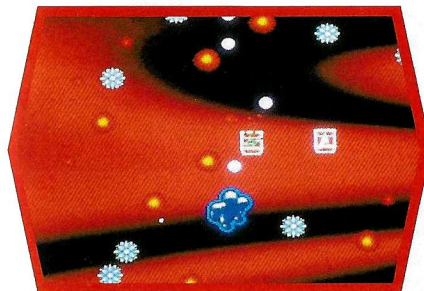


Abb. 9

Die Spielfigur betritt die VR-Kammer, von welcher aus der Doomplayer seine virtuelle Welt beherrscht. Er bemerkt seinen Gegenspieler und entflieht in seine virtuelle Welt. Die Spielfigur muß ihm in die virtuelle Realität folgen.

Die in der virtuellen Realität freischwebende Spielfigur muß den Doomplayer mit seinen Geschützen in die Vergessenheit verbannen. Virtuelle Meteoriten (s. Abb. 9) wirbeln während des Kampfes

über das Schlachtfeld. Durch deren Zerstörung werden aufnehmbare Gegenstände freigesetzt. Außerdem befinden sich unter den Meteoriten virtuelle Waffen (s. Abb. 10), die man für die aktuelle Waffe austauschen kann. Vorsicht: Nicht alle Waffen sind gleich effektiv! Alle Waffen haben nur eine begrenzte Anzahl an Schüssen. Wird eine Waffenart aufgenommen, über die der Spieler bereits verfügt, erhöht sich die Anzahl der verbleibenden Schüsse. Ein Schild ist ebenfalls verfügbar.

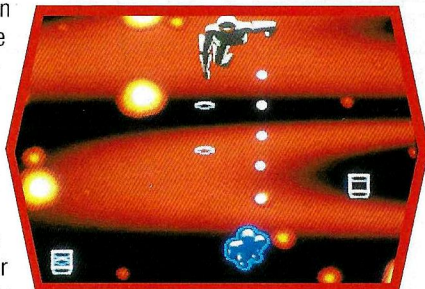
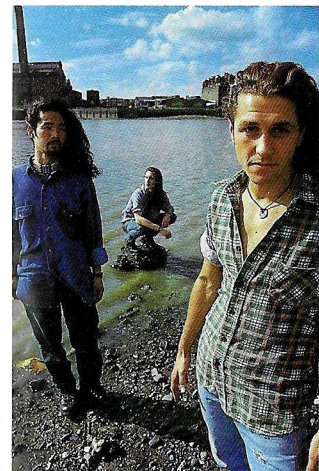
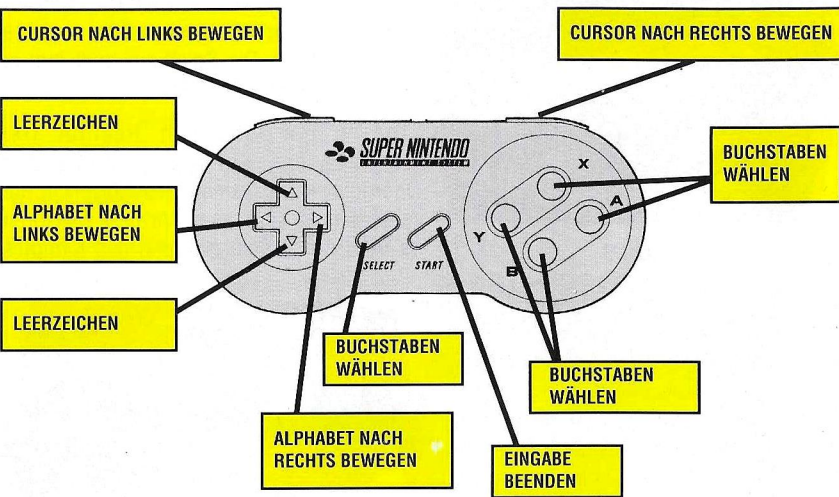


Abb 10



Der Soundtrack zu Ebene 5 stammt von der Band REAL. Die Tonqualität entspricht der bestmöglichen Leistung auf dem Super Nintendo System. Die hervorragende Maxisingle kommt demnächst, der Soundtrack zu The Lawnmower Man auf CD Anfang 1994 auf den Markt.

### Die Band:

REAL ist eine vor 18 Monaten gegründete Londoner Band voller Energie und mit einem neuen Sound.

REAL besteht aus dem Songwriter, Gitarristen und Sänger Grant Nicholas, dem Drummer Jon Lee und dem Bassisten Take Hirose aus Japan. Ihre Musik ist Power Pop und eine Mischung aus alternativem Rock mit melodischen Gesangseinlagen. REAL wird wohl zu den großen Erfolgen der neunziger Jahre gehören.

Die Band befindet sich z. Z. auf Tournee und spielt u. a. als Vorgruppe für INXS, ASIA, U. F. O., Technotronics und Rick Wakeman. Grant arbeitete in den Beethoven Street Studios an den Vorarbeiten für Seals Album mit.

REAL hielt einen rockigen Sound zum Rennen im Spiel für besonders geeignet, um die Freude daran noch zu steigern.

REAL besteht auf Live-Aufnahmen mit traditionellen Methoden und analogem Band. Der Soundtrack zum Spiel liefert eine Kostprobe auf die demnächst erscheinende Maxisingle von REAL, die u. a. Rush, Shade, Burn und Say enthält. Ein echtes Erlebnis.

**Die Folge zum Film  
"Der Rasenmäher-Mann"  
kommt 1994 auf den  
Markt. Ein zweites  
Videospiel für das  
Super Nintendo™ folgt  
unmittelbar.**

THQ. Inc erteilt dem ursprünglichen Käufer eine 90 Tage ab Verkaufsdatum gültige Garantie auf Material und Beschaffenheit dieses Nintendo Game Pak.

Um die Garantie geltend zu machen, muß das Paket mit dem Kaufbeleg an die Verkaufsstelle, oder, im Falle von Schwierigkeiten, direkt an THQ. Inc retourniert werden.

Die Garantie wird nicht wirksam, wenn das Paket durch Unachtsamkeit, Versehen, Mißbrauch oder Änderungen nach dem Kauf beschädigt wurde.

Vertrieb: **THQ DEUTSCHLAND GMBH**

Denninger Strasse 116

8000 Munchen 81

Deutschland

Tel: 49(0) 89-928-080-0,

Fax: 49(0) 89-928-080-30

*Pause in level 1 : BRA select select YABY*

*A u. B Pause*

*→ Cheat : ALL pause*