

Nintendo

fun vision



3/95

März
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80
Ausgabe Nr. 13

NEU:
Unser
Spiele-
Oscar™



Mit
allen News
von der CES in
Las Vegas!

GAME SPECIAL

Pitfall

GAME GUIDES

Mega Man 3,
Super Adventure
Island 2

UND MEHR ...

NBA Jam T. E.,
Int. Superstar
Soccer, Mr. Nutz,
Super BC Kid,
Super Punch Out,
StarGate

UND DER GAME GUIDE

Zero

The KamikazeSquirrel

Exklusiv!
Geht mit uns
auf Zeitreise:
„Illusion of
Time“!

DIE SCHLÜMPFE

Schlumpfig,
schlumpfiger,
viel Schlumpf!

©INFOGAMES 1994, ©Peyo 1994 Licensed through I.M.P.S.



Schlumpfe sich,
wer kann! Wir
Schlumpfe sind da.
Wir schlumpfen auf dem
Super Nintendo™, NES
und Game Boy™, und überall
mußt Du auf der Suche nach
Deinen Schlumpf-Freunden viele
Gefahren schlumpfen und durchs
ganze Schlumpf-Land ziehen.
Wir sind einfach schlumpfig. Du
kennst uns von Comics, aus dem Fern-
sehen, und wenn Du unseren schlumpfigen
Soundtrack hörst, fliegen Dir
die Ohren weg. Aber Vor-
sicht vor Gurgelhals, dem
größten Schlumpf-Bösewicht!



Nintendo®

Für Super Nintendo™, NES und Game Boy™!

SECRET of MANA™

*Ein sagenhaftes
Action-, aufregendes
Adventure-,
faszinierendes
Rollen spiel!*

*Nur von
Nintendo®*

*In diesem
großartigen
Abenteuer ist nichts so, wie
es scheint. Gut ist auch böse, Freund
auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das
Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle
der magischen Kraft, und bring die Welt wieder
ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten*

*Bedingungen: Monster und
gefährliches Territorium*

*erwarten Dich. Aber Du hast die
Macht des Manaschwertes auf
Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei
Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-
Player-Adapter* gleichzeitig spielen.
Aber nimm Dich in acht – dieses
Super Nintendo™ Spiel, das
Action-, Adventure- und
Rollen spiel zugleich ist, wird
Dir manches Rätsel aufgeben.*



*Spieler-
berater*

**separat erhältlich*

Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater



Nintendo®

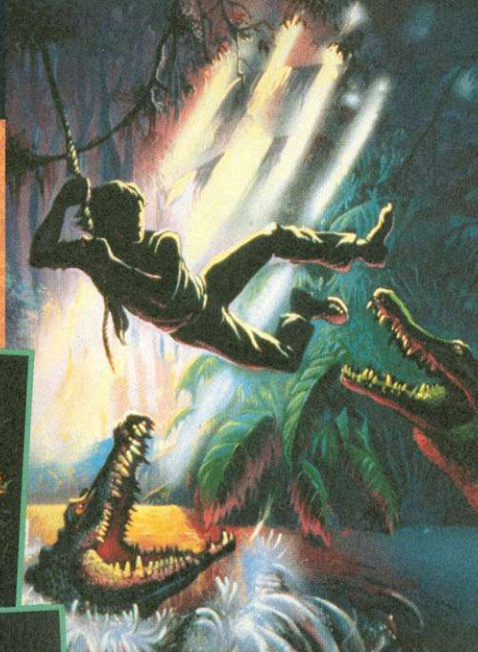
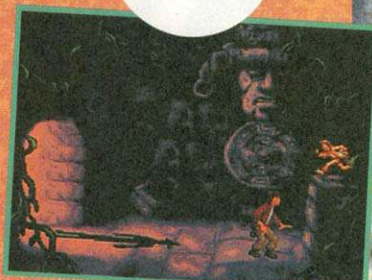
Have more fun!

Kurz vor Redaktions-schluß schlägt die Bombe ein: Erdbeben in Japan mit mehreren tausend Opfern. Die Medien warnen bereits vor einem Seebeben, das noch schlimmeres Unglück bringen kann. Das wirkt sich auch auf unsere Arbeit aus: Capcom, Konami, Mitsui und Nintendo haben in der Krisen-region um Kobe und Osaka ihre Hauptsitze oder Filialen. Und bekanntlich führen alle (Produktions-)Wege für SNES-Module nach Japan. Einen Engpaß wird es wohl nicht geben, aber einige Titel kommen mit Sicherheit verspätet auf den Markt. Wir haben natürlich sofort mit unseren Kollegen in Japan telefoniert und erfahren, daß es allen bei Work House gut geht. In Tokio hat man vom Beben nichts gemerkt. Doch kommen wir zu positiven Nachrichten. In dieser Ausgabe gibt es unseren bisher ausführlichsten Messebericht. Nintendo stellte in Las Vegas offiziell den Virtual Boy vor. Wir besuchten Enix und Quintet, um Infos über „Illusion of Time“ zu bekommen. Wir präsentieren unseren Gold-Funny und verteilen ihn auch gleich dreifach: „Zero the KamikazeSquirrel“, „International Superstar Soccer“ und „NBA Jam Tournament Edition“ werden gekrönt. Das alles (und wie immer noch viel mehr) lest Ihr diesmal in der Fun Vision. Wir freuen uns auf Eure Leserbriefe und Postkarten zu den zahlreichen Wettbewerben.

Euer Fun-Vision-Team

Seite

12



Harry jr. ist wieder da! Lest in unserem Game Special zu „Pit-fall“, wie Ihr Harry durch die Gefahren des Dschungels steuern könnt und mit welchen Tricks Ihr die Endgegner besiegt!

NEWS

Inside6

CES-MESSEBERICHT

report *Aus der Neuen Welt*22
Nintendo: Fast Forward28
Hollywood & Co.30

SPECIALS

background *The Making of „Illusion of Time“*54
Enix, die Firma hinter „IoT“56
 ... und *Ziehung der Gewinner*61 + 68

& MORE

top 545
 tiptime58
 leserbriefe68
 backlist79
 impressum82
 last minute82

Das Wunderkind „Super BC Kid“ hat mit seinem harten Schädel einiges auf Lager. Doch seht es Euch lieber selbst an.

Seite

52



GAMES

SUPER NINTENDO

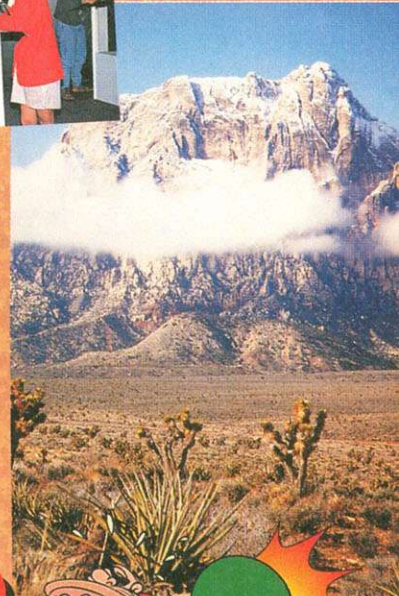
game special	<i>Pitfall</i>	12
game guide	<i>Zero the KamikazeSquirrel</i>	32
	<i>Super Adventure Island 2</i>	46
review	<i>International Superstar Soccer</i>	38
	<i>Super Punch-Out!!</i>	40
preview	<i>ACME Animation Factory</i>	80
	<i>Itchy & Scratchy</i>	80
	<i>NBA Jam Tournament Edition</i>	50
	<i>Pinball Fantasy</i>	78
	<i>Spiderman</i>	78
	<i>Super BC Kid</i>	52

GAME BOY

game special	<i>Mega Man 3</i>	62
review	<i>Jurassic Park 2</i>	76
	<i>Mr. Nutz</i>	72
	<i>StarGate</i>	74
preview	<i>Fatal Fury 2</i>	80
	<i>World Heroes 2 Jet</i>	78



In der Region um Los Angeles hieß es „Land unter“, und auch in Las Vegas schüttete es wie aus Kübeln. Doch in den drei Zelten und der riesigen Messehalle ging es hoch her: Virtual Boy, „Rendering“, 3-D-Grafik und Kinofilme waren die Themen. Lest unseren bisher größten Messebericht ab



Seite **22**



Endlich gibt es einen Nachfolger für „NBA Jam“. Unser Funny spielt sich schon einmal warm für den ausführlichen Test des „Super-Moduls“!

Seite **50**



Seite **32**

Ein Jump'n'Run der Extra-Klasse ist das neue Sunsoft-Spiel „Zero the KamikazeSquirrel“. Begleitet in unserem Game Guide das mutige Ninja-Eichhorn auf seinem abenteuerlichen Weg in den heimischen Wald.

„Mega Man“ erlebt sein drittes Game Boy-Abenteuer. Ob er Dr. Wily besiegen kann und wenn ja, wie, das seht Ihr ab ...



Seite **62**



Dieses Bild zeigt eine Redaktionskonferenz. Im Hintergrund steht der Spieleschrank und das Bett, daß Redakteure mit 24-Stunden-Dienst zehn Minuten lang benutzen dürfen ... Oder ist es doch ein Screenshot aus „Illusion of Time“? Findet es heraus auf ...



Seite **54**

+++ Viacom New Media, deren Rocko's Modern Life wir im Heft 3/94 vorstellten, kommt nach Europa: Der Video-Vertrieb CIC, der bisher nichts mit Spielen zu tun hat, wird dafür sorgen. +++ Konami arbeitet an einem Rollenspiel namens Madara. Man will auch Castlevania, Sparkster und die Animaniacs fortsetzen. +++ Infogrames nennt aus rechtlichen Gründen sein neues Gallier-Spiel nicht Asterix 2, sondern Obelix. Es wurde gerade mit der Programmierung begonnen. ++ Nach Hudson Soft stellt auch Ubi Soft einen Vier-Spieler-Adapter her. Er erscheint zuerst in Frankreich und kostet da ca. 40 Mark. +++ Aero the AcroBat von Sunsoft wird doch kein TV-Star. Saban hat die Arbeit an der Serie eingestellt. +++ Nintendo arbeitet an Super Mario World 2 SNES. +++ Durch die Videospiele-Presse geisterten vor einiger Zeit Bilder von Super Bomberman 3. Das Spiel kommt erst Ende des Jahres in Japan auf den Markt und ist in Deutschland kaum vor 1996 zu erwarten. Bekannt ist aber schon, daß diesmal „Kängurus“ und fünf Spieler an den Start gehen. +++ Die Earthworm Jim-TV-Serie ist fertig. Auch die Spielzeug-Serie kommt im Februar in amerikanischen Läden. Termine für Deutschland sind noch nicht bekannt. +++ Rushware, bisher nur an Computerspielen interessiert, wird einen Videospiel-Vertrieb aufbauen. Es ist dann mit einem Wechsel einiger Hersteller zu rechnen. +++



In der Gnu-Szene sollten die Tiere auch von rechts und links, statt nur von hinten, kommen. Doch aus Speicherplatz-Not beschloß man, darauf zu verzichten. „Wir dachten auch darüber nach, vier verschiedene Reihenfolgen zu machen. Aber das wäre frustrierend gewesen. Wir wollten das Produkt schwerer machen – nicht gemein.“

Warum ist „König der Löwen“ so schwer?

Es beschwerten sich Leser, „König der Löwen“ (SNES) sei ihnen zu schwer. Da wollten wir doch mal wissen, warum das so ist. Wir fuhren in Las Vegas zu den Westwood Studios, keine fünf Minuten vom Strip (der Hauptstraße mit den großen Hotels) entfernt. Westwood wurde – ähnlich wie Factor 5 in Deutschland – 1985 von zwei Schülern, Brett Sperry und Louis Castle, gegründet. Seitdem hat sich die Firma ständig weiterentwickelt, und beschäftigt heute 80 Leute. Hauptsächlich entwickelt Westwood für PC und CD-ROM. Abenteuer-Spiele wie „Legend of Kyrandia“, „Eye of the Beholder“ und „BattleTech“ (RPG) sind vielleicht auch „Nintenditen“ bekannt.

Dank eines eigenen Videofilm-Studios und einer gut ausgestatteten Musik-Abteilung zählt die Firma zu den Marktführern.

„Wir hatten Probleme mit »Aladdin« für das Genesis, das man in zwei Stunden durchgespielt hat. Das sind teure Stunden, wenn man davon ausgeht, daß ein Spiel 100 Mark kostet.“ Darum wurde „König der Löwen“ schwerer gemacht. Disney unterstützte mit schwarz/weiß-Animationsphasen, und ursprünglich hätte das Spiel auf eine 16 Megabit-Cartridge passen sollen. Doch dann waren die Vorgaben zu umfangreich. Sie mußten schon bei den Animationsphasen zurückstecken. „Wir haben dann nach einer Idee gesucht, die Sinn macht. Lustig –

wenn auch nicht für die Leute, die das ausbaden mußten – ist die Geschichte mit den Änderungen. Westwood wurde der Löwenkönig gezeigt, hinterlegt mit Musik aus „Jurassic Park“. Es sollte nur ein Eindruck entstehen, wie der Film werden wird. So setzten sich die Entwickler an die Programmierung, nur um



Die Wasser-Schlitter-Sequenz à la „Bubsy“ war der Wunsch von Disney.



Auch „Young Merlin“ ist von Westwood.

kurz vor dem Abgabetermin zu erfahren, daß sich ganze Sequenzen geändert haben. Zum Beispiel am Ende und am Elefanten-Friedhof. Zu spät war es für Änderungen im Sega-Modul, doch die SNES-Version wurde bereinigt. Die Musik aus dem Film ist auch im Spiel. Als sie Westwood allerdings einbinden sollte, hatten sie keine Endaufnahmen zur Verfügung. Es gab lediglich Noten, einzelne Stimmen und Instrumente, sowie einen Mann, der „Recht gut darin ist, etwas zu hören und dann wieder zusammenzustellen“. Leider arbeiten die Westwood Studios im Moment noch nicht an einem neuen Nintendo-Projekt. Es gab zwar Pläne, die wurden dann jedoch verworfen. Aber vielleicht entsteht ja doch irgendwann ... „Young Merlin 2“!



Produzent Rick „Coco“ Gush.

Unser Goldjunge



Meine Damen und Herren, liebe Nintendo-Spieler, und natürlich auch lieber Rest der Spielewelt. Darauf haben alle gewartet. Um so mehr freue ich mich, Ihnen hiermit den ultimativen Spiele-„Oscar“ vorstellen zu dürfen. Dieses hochkarätige Schmuckstück wird nur an Produkte verliehen, die in jeder Hinsicht begeistern. Es kann nicht viele geben, die den „Gold-Funny“ erhalten. In dieser Ausgabe sind es zum Beispiel nur drei Stück: „International Superstar Soccer“ von Konami, „Zero the KamikazeSquirrel“ von Sunsoft und „NBA Jam Tournament Edition“ von Acclaim.

Funny



0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt 109.00
Addams Family Values	dt 119.00
Adventure Island 2	dt 117.00
Air Cavalry	dt 99.00
Akira	dt 119.00
Al Unser Junior	dt 134.00
Animaniacs	dt 125.00
Ardy Lightfoot	dt 134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt 129.00
Batman and Robin	dt 139.00
Beauty and the Beast	dt 109.00
Biker Mice from Mars	dt 119.00
Blackhawk	dt 109.00
Bombberman 2	dt 109.00
Brainies	dt 134.00
Brett Hull Hockey	dt 129.00
Brutal - Paws of Fury	dt 99.00
Bugs Bunny	dt 125.00
Cannon Fodder	dt 109.00
Carrier Aces	dt 109.00
Chaos Engine	dt 109.00
Clay Fighter	dt 111.00
Clay Fighter 2	dt 109.00
Clay Mates	dt 99.00
Crazy Chase	dt 109.00
Demolition Man	dt 109.00
Demons Crest	dt 129.00
Desert Fighter	dt 119.00
Dino Dini Soccer	dt 59.00
Donkey Kong Country	dt 139.00
Donkey Kong Country & Spielberater	dt 159.00
Double Dragon 5	dt 109.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Dropzone	dt 99.00
Earth Worm Jim	dt 124.00
Equinox	dt 99.00
F1 Poleposition 2	dt 119.00

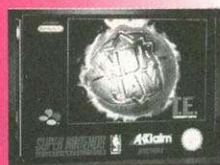
Fievel der Mauswanderer	dt 109.00
Fifa Soccer 95	dt 129.00
Firemen	dt 119.00

Flinstones - Movie	dt 109.00
Full Throttle Racing	dt 109.00
Ghoul Patrol	dt 109.00
Hagane, 16M	dt 119.00
Harrier	dt 119.00
Humans	dt 99.00
Hurricanes	dt 129.00
Impossible Mission	dt 109.00
Incredible Hulk	dt 134.00
Indiana Jones	dt 129.00



Int. Superstar Soccer	dt 119.00
Itchy & Scratchy	dt 109.00
Joe & Mac 3	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 129.00
Jungle Strike	dt 109.00
Jurassic Park 2	dt 119.00
Kick Off 3	dt 109.00
Legend	dt 99.00
Lemmings 2	dt 119.00

Lion King (24 Meg)	dt 124.00
Looney Tunes ACME	dt 137.00
Lord of the Rings	dt 109.00
Luther Mathias	dt 109.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 109.00
Mask	dt 115.00
Machwarrior	dt 129.00
Mickey Mania	dt 99.00
Mickey's Challenge	dt 129.00
Micro Machines	dt 69.00
Night & Magic 2 dt. Texte	dt 129.00
Mighty Max	dt 99.00
NBA Jam	dt 99.00



NBA Jam Tournament	dt 139.00
NBA Live 95	dt 129.00
NFL Quarterback Club 95	dt 139.00

NHLPA Hockey '95	dt 119.00
Newman-Haas Indy Car	dt 129.00
Operation Logic Bombs	dt 109.00
Operation Starfish	dt 129.00
Pac Man 2	dt 109.00
Pac in Time	dt 134.00
Page Master	dt 119.00
Pinball Dreams	dt 99.00
Pinball Fantasies	dt 99.00
Pinkie	dt 99.00
Pirates o.t. Dark Water	dt 129.00
Pinball	dt 69.00
Power Rangers	dt 129.00
Powerdrive	dt 109.00
Punch Out!	dt 109.00
Ren & Stimpy Show	dt 119.00

Rise of the Robots	dt 99.00
Robocop vs. Terminator	dt 109.00
Samurai Shadow	dt 134.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt 109.00
Schneewittchen	dt 117.00
Sequest DSV	dt 119.00

Secret of Mana-dt. Text	dt 109.00
Shadow	dt 109.00
Shao-Fu	dt 109.00
Slam Master (24 Meg)	dt 134.00
Soul Blazer	dt 129.00
Sparkster	dt 109.00
Spectre	dt 129.00
Spider Man (TV)	dt 99.00
Star Flight Academy	dt 129.00
Star Trek: Next Generation	dt 109.00

Star Wars 3	dt 129.00
--------------------	------------------



Stargate	dt 129.00
Street Racer	dt 119.00
Super BC Kid	dt 119.00
Super Battle Tank 2	dt 49.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Pinball	dt 89.00
Syndicate	dt 119.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 39.00
Tetris & Dr. Mario	dt 89.00
Thema Park	dt 109.00
Tiny Toon 2	dt 119.00
Top Gear 3000	dt 119.00
Tray Aikman Football	dt 119.00



True Lies	dt 139.00
Turn and Burn	dt 59.00
Utopia	dt 115.00
Vortex	dt 124.00
WWF Wrestling	dt 109.00
WWF Raw	dt 144.00

WWF Raw incl. Video	dt 154.00
Wario's Woods	dt 89.00
World Cup Striker	dt 59.00
X-Kalibre 2097	dt 99.00
X-Men	dt 129.00
Yogi Bear	dt 105.00

Zero The Kamikaze	dt 129.00
--------------------------	------------------

Super NES-Zubehör	
6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Fighterstick	dt 85.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Cinch Kabel (m. Start)	dt 29.00
Infrarot Joypads	dt 99.00
Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt 36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt 29.00
Program Pad SV-337	dt 69.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00
Spieleh. Donkey Kong Cou.	dt 24.00
Super Game Boy	dt 99.00
S.Nintendo More Fun Set	dt 309.00
S.Nintendo Power 3 Set	dt 349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt 199.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt 139.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt 15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt 24.00

GAME BOY

Akira	dt 59.00
Aladdin	dt 59.00
BC Kid 2	dt 59.00
Beethoven	dt 61.00
Brainbender	dt 45.00
Bubble Bobble 2	dt 59.00
Choplifter 3	dt 55.00

Donkey Kong (SGB)	dt 59.00
--------------------------	-----------------

Dr. Franken	dt 39.00
European Golf	dt 59.00
Fifa Soccer	dt 69.00
Flinstones - Movie	dt 65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt 45.00
Golf Classic	dt 59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt 59.00
Jelly Boy	dt 59.00
John Madden Football 95	dt 59.00
Jurassic Park 2	dt 55.00
Kirby's Pinball Land	dt 49.00
Lemmings 2	dt 69.00
Lion King	dt 65.00

Lucie	dt 59.00
Mega Man 3	dt 59.00
Mickey's Challenge	dt 59.00
Micro Machines	dt 69.00
Milan's Secret Castle	dt 59.00
NBA Jam	dt 65.00
NFL Quarterback Club 95	dt 59.00
Pac in Time	dt 69.00
Page Master	dt 59.00
Pinball Fantasies	dt 59.00
Power Rangers	dt 59.00
Prehistorik Man	dt 65.00
Probotector 2 (SGB)	dt 59.00
Prophecy Viking Child	dt 49.00
Race Days	dt 59.00
Rosenmahr Mann	dt 65.00
Samurai Shadow	dt 59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt 59.00
Sequest DSV (SGB)	dt 59.00
Space Invader (SGB)	dt 59.00
Stargate	dt 59.00
Super Mario Land 3	dt 59.00
Tarzan	dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt 59.00
True Lies	dt 59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt 59.00

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

Wario Blast (Bombern.)	dt 59.00
Winter Gold	dt 59.00
World Cup Striker	dt 59.00
Yogi Bear	dt 59.00

Gameboy-Zubehör

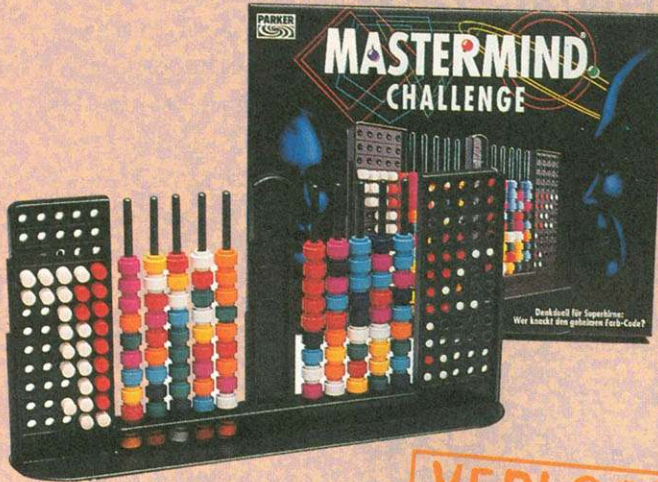
GB + Zeld & Mario Land 2	dt 169.00
Game Boy 3er Set	dt 199.00
Game Boy Special Transpa.	dt 109.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

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

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

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Lehnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

+++ „Die beiden Hälften eines alten Puzzles sind die einzige Hoffnung ...“ Noch ein „Erst-das-Spiel-dann-der-Film“-Titel steht auf der Matte: **Double Dragon**. Imperial Entertainment hat Robert Patrick, Mark Dacascos und ein paar andere (ebenso unbekannte) Schauspieler verpflichtet. Uns erscheint der Martial Arts-Film prädestiniert für eine Video-Premiere ... +++ Nach der Zeichentrick-Serie bringt Bandai nun auch **Mega Man-Action-Figuren** in amerikanische Läden. Es gibt neben Flitz auch einige Gegner, wie Cutman und Bombman. +++ **Star Trek - Voyager** ist auf Tour: Die neue Serie lief im Januar im amerikanischen Fernsehen an. Die U.S.S. Voyager wird von einer Energiewelle weit in den Weltraum hinausgetragen und muß zur Föderation zurückkehren. Es wird also weder Klingonen noch Vulkanier geben, dafür aber einen weiblichen Kapitän ... Produzent ist Michael Piller (Deep Space 9). +++ Silicon Graphics hat eine Firmamens **Silicon Studios** gegründet, die Entwicklungssysteme für interaktive Medien programmiert. „In enger Zusammenarbeit mit unseren Partnern wird SGI ... helfen, langfristige Ziele der Entwickler durchzusetzen und die mächtigsten verfügbaren Plattformen für digitale Medien voll auszuschöpfen“, sagt Mike Ramsay, der Präsident der neuen Firma. +++



UNPLUGGED GAME Mastermind Challenge

„Mastermind“, das starke Spiel um einen Farbcode, kennt Ihr bestimmt. Doch jetzt setzt Parker mit dem Spiel „Mastermind Challenge“ dem noch einen drauf. Zwei Spieler können gleichzeitig (dank des senkrecht stehenden Spielbretts) den Farbcode des anderen erraten. Eine echte Herausforderung für Superhirne. Bei uns gibt es dieses Superspiel 15 x zu gewinnen. Schickt uns bis zum 15. März eine Postkarte, Stichwort „Superhirne“. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

VERLOSUNG
VERLOSUNG

COMIX des Monats

Die Abenteuer von Prinz Eisenherz, dem Ritter mit dem „Singenden Schwert“, lasen schon unsere Eltern. Bereits 1937 veröffentlichte Hal Foster die ersten Folgen. 1788 Seiten umfaßt sein Werk, das Carlsen jetzt in einer Werkausgabe wieder herausgibt. Wir verlosen zehn dieser schönen spannenden Comics. Unsere Frage: Welcher sagenhafte König herrscht zu Eisenherz' Zeiten in Britannien? Schickt uns die Postkarte mit dem Stichwort „Eisenherz“ bis zum 15. März. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Die Sensationen überschlagen sich. Erst kehrt der Mega-Wrestler Hulk Hogan der WWF den Rücken, um an seiner Filmkarriere zu basteln, dann taucht er in der WCW auf. In kürzester Zeit ergattert Hulk den Weltmeister-Titel und bringt jetzt auch noch eine CD heraus. Jimmy Hart, der auch hier nicht fehlt, schrieb Hulk zusammen mit Jim McGuire einige Songs auf den Leib. Eine lustige Mischung aus fetzigem Rock und langsamen Popstücken (Intercord).



Kaum wird davon gesprochen, daß „Street Fighter“ ins Kino kommt, gibt es schon einen Soundtrack. Ice Cube, LL Cool J, Paris und Public Enemy sind nur einige der Top-Interpreten auf dieser heißen Scheibe. Ein Rap- und Hip-hop-Feuerwerk erster Sahne. Ist der Film nur halb so gut wie der Soundtrack, dann ist er bestimmt ein Superhit (Priority Records).



„Non Stop!“, das neue Album von Fun Factory, ist ein einziger Megamix. Alle Stücke auf dieser CD sind fein säuberlich abgestimmt und gehen ineinander über. Hinter Fun Factory stehen Marie-Annett aus Frankreich, Toni aus Italien, Steve aus Deutschland und Rod aus den Vereinigten Staaten. Das ist wohl die beste Voraussetzung für einen internationalen Hit! Bekannt wurde die Fabrik übrigens mit dem Hit „Close to you“ (Regular Records).

Top-Spiele von Sunsoft



Ihr seid auf der Suche nach einem echt coolen Jump'n'Run? Dann könnt Ihr jetzt getrost aufhören, denn ZERO - THE KAMIKAZE SQUIRREL kommt auf Euer Super Nintendo. Ein Spiel der Extra-Klasse - das meint die Fachpresse! Fun Vision zum Beispiel ist er einen Gold-Funny wert.

Wolltet Ihr schon immer einmal einen Zeichentrickfilm herstellen? Nichts ist leichter als das: Mit ACME ANIMATION FACTORY sind Eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Als Trickfilm-Regisseur bestimmt Ihr Bühnenbild, Musik und natürlich die Handlung kinoreifer Cartoons.



Licensed by Nintendo
for play on the



Lizenzen:

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992/1993. HEBEREKE and ZERO, characters, names and all related indicia are trademarks of Sun Corporation, © 1994. SUPERMAN and all related characters and elements are the property of DC Comics TM & © 1994. All rights reserved.



Videos-Videos-Videos-Videos-Videos-Videos-Videos-Videos-Vi

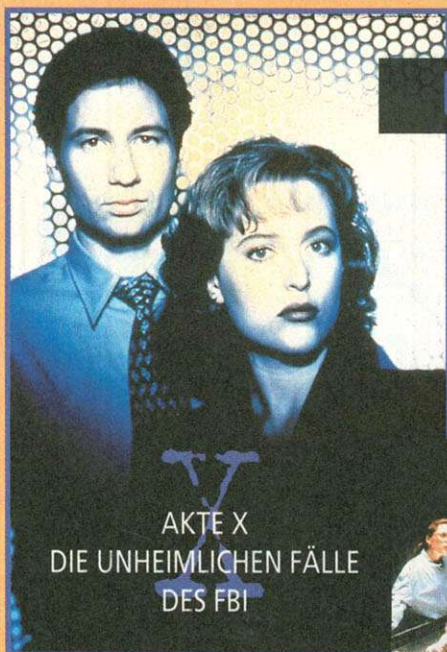
Die bösen Mädchen

Die vier ehemaligen Freudenmädchen planen, in einer ruhigen Stadt eine neue Zukunft zu beginnen. Doch der böse Kid raubt ihnen das Startkapital. Und so beginnt eine stürmische Verfolgungsjagd. (CBS Fox)



Sister Act 2

A photograph of four nuns standing in a row outdoors. They are wearing traditional black and white habits. From left to right: the first nun is smiling and has her hands clasped; the second nun is also smiling and has her hands clasped; the third nun is smiling and has her hands clasped; the fourth nun is smiling and has her hands clasped. They are standing in front of a brick building with a doorway. A person in a blue shirt is visible in the background near the doorway.

[illegible]

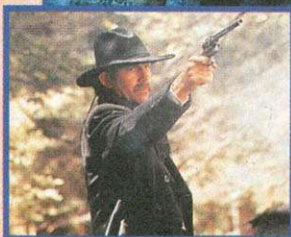
Un glaubliche Phänomene



10



COCHISE COUNTY COURTHOUSE



Wyatt Earp

Kevin Costner spielt wieder einmal in seinem Lieblingsgenre: Western. In diesem Fall schlüpft er in die Rolle

des berühmten US-Marshalls Wyatt Earp: Es wird mit dem Helden-Epos aufgeräumt und gezeigt, daß Helden nicht immer eine rein-weiße Weste haben. Denn Wyatt ist auch ein Mensch mit Fehlern. Trotzdem (oder gerade deshalb) ist der Film spitze. (Warner)

Hino • Hino • Hino • Hino • Hino • Hino



Pagemaster

Richard Tyler (Macaulay Culkin) ist ein total verängstigter Junge. Er hat Angst vorm Radfahren und beim Spielen. Ja, er hat sogar soviel Angst, daß er nicht einmal in das Baumhaus steigt, das ihm sein Vater baute – ist es doch statistisch bewiesen, daß die meisten Unfälle im Haus passieren. In einer stürmischen Nacht geschieht jedoch das Verwunderliche: Der Junge findet Unterschlupf in der geheimnisvollen Bibliothek des Mr. Dewey (Christopher Lloyd). Auf dem Weg zu dessen Telefon rutscht Richard

aus und findet sich plötzlich in einer anderen Welt wieder: die der Bücher und Cartoons. Bewaffnet mit drei Büchern (Abenteuer, Fantasy und Grusel) muß der Junge viele Gefahren meistern. Denn der Ausgang öffnet sich, wenn Richard gelernt hat, mutig zu sein. „Pagemaster“ ist eine interessante Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm. (CBS Fox)



NFL QUARTERBACK CLUB

NICHTS FÜR WEICHEIER.

REAL FOOTBALL FOR REAL PLAYERS!



AIKMAN



CUNNINGHAM



ELWAY



ELIASON



FAVRE



KELLY



KOSAR



MARINO



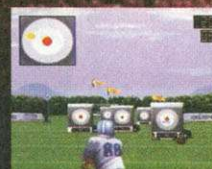
MOON



YOUNG



24 MEG Football-Action



3 Spiele in einem



Über 400 Spielzüge



Unzählige Einstellungen



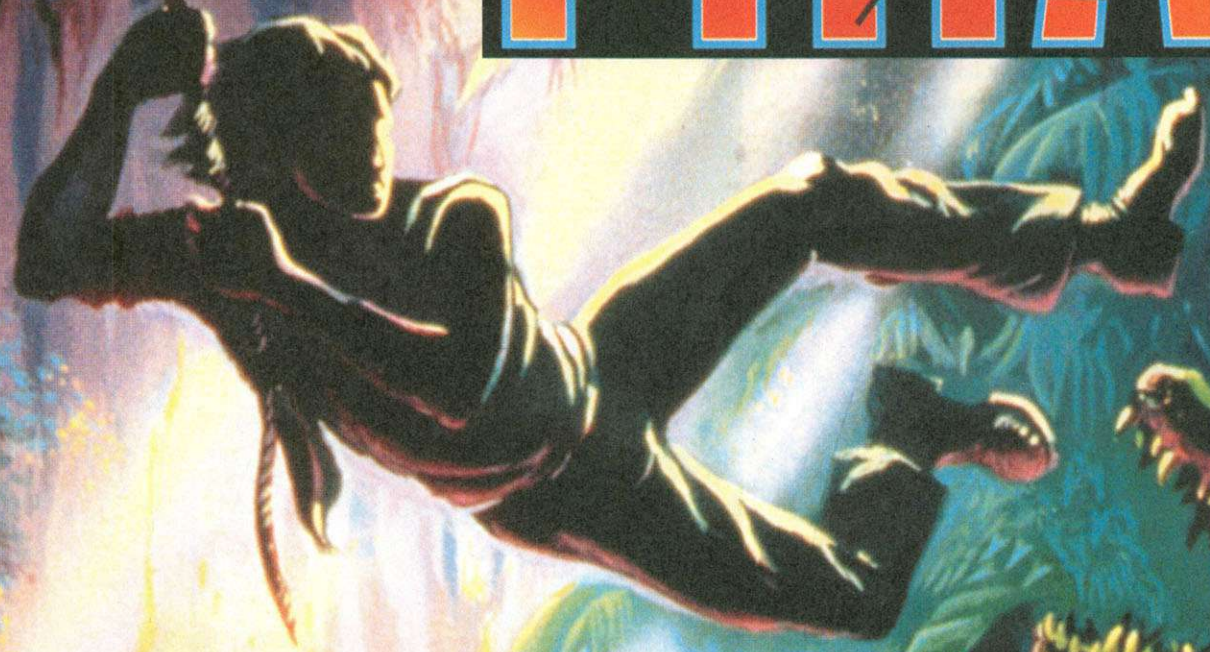
Original Teams der NFL

SNES™ • MEGA DRIVE™ • GAME BOY™ • GAME GEAR™

The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Sega, Mega Drive, and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. UN and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

PITFALL



Auch wenn „Pitfall-The Mayan Adventure“ mit dem alten Klassiker eigentlich nur den Namen gemeinsam hat, so gelang Activision dennoch ein Action-Jump'n'Run der Spitzenklasse. Wir stehen Harry auf der Suche nach seinem Vater in allen elf Leveln zur Seite.

HARRY'S WAFFENARSENAL

Harry verfügt über verschiedene Waffen: eine Steinschleuder, eine Peitsche, Bumerangs und Granaten. Die schwächste Waffe ist die Steinschleuder. Sie hat aber eine hohe Reichweite und Munition dafür findet man überall. Peitschenhiebe haben nur Wirkung im Nahkampf. Die Bumerangs müssen nach jedem Wurf wieder gefangen werden.



Übt die hohen Saltos. Springt an eine Wand und drückt das Steuerkreuz nach oben.



Besonders gegen die Affen sind Steinwürfe eine bessere Technik als Peitschenhiebe.

LEVEL 1: CEIBA-DSCHUNGEL

1 Treibsand

In punkto Kollisionsabfrage hat man es bei den pulsierenden Schlammfallen ziemlich genau genommen. Erst springen, wenn sich diese Sandpfützen wieder schließen.



2 Bungee-Jumping

Wie Harry an dieser Gummi-Liane auf und ab wirbelt, ist unglaublich echt animiert. Am Ende des Laufs loslassen, um katapultiert zu werden.



3 Das erste Extra-Leben



Schon während Ihr die lange Liane herunterrutscht, seht Ihr es golden über Euch funkeln. Erreicht werden kann die 1-Up-Plattform jedoch nur über einen kleinen Umweg. Arbeitet Euch zum ersten Baumloch (3) vor. Von dort aus geht es links über eine Liane weiter.



Die Schlange lauert direkt nach dem Tarzan-Schwung.

Ein Extra-Leben ist in diesem Spiel wirklich Gold wert!



BOSS

Dieses Kätzchen ist alles andere als niedlich. Wenn der Leopard angreift, springt über ihn hinweg und beschießt das Raubtier mit Steinen aus Eurer Schleuder. Habt Ihr übrigens brav Eure explodierenden Steine aufgehoben? Mit ihnen kann der Kampf extrem verkürzt werden.

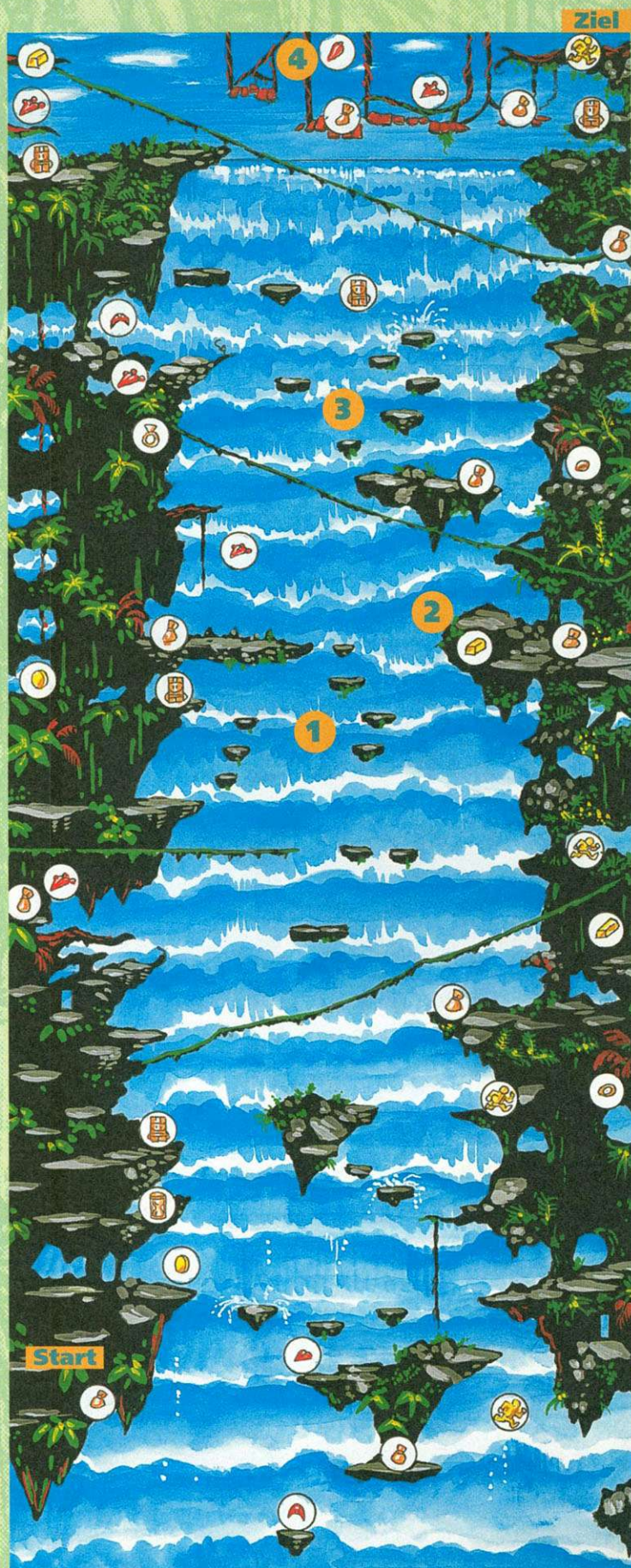


Die Steinbomben schmecken dem Leoparden überhaupt nicht.



Die gute alte Schleuder ist leider nicht ganz so wirkungsvoll.

LEVEL 2: XIBALBA-FALLE



1 Steinbruch



An dieser Stelle habt Ihr die Möglichkeit, Euch von der Gummi-Liane nach rechts katalapultieren zu lassen. Dort winkt ein Extra-Leben. Nach links erreicht Ihr die kleinen Steinvorsprünge direkt über Euch. Aber Vorsicht, die bröseligen Stufen geben schnell nach.

2 Verborgene Wege



Rechts neben dem Goldbarren ist ein verborgener Geheimgang, der Euch automatisch nach links bringt. Von dort aus führen Plattformen zur Levelmarke über Euch. Sie deutet nach links, wo eine Liane zum Weiterklettern herabhängt.



3 Rutschige Stufen

Weiter geht's über steinerne Plattformen den Wasserfall hinauf. Vorsicht! Zwei Felsstufen sind linksseitig mit glitschigem Moos bewachsen. Tretet nur auf die rechte Seite, sonst rutscht Ihr ab. Besonders ein Absturz von der zweiten Stufe wirft Euch weit zurück.



Das ging gerade noch mal glimpflich aus!

4 Adleralarm!

Oben angelangt, habt Ihr Euch den Attacken der aufgeschreckten Adler zu stellen. Wählt als Waffe den Bumerang. Das 1-Up oben rechts erreicht Ihr nur mit dem Super-Extra.



LEVEL 3: TAZAMUL-MINEN

Wie auch im Level zuvor, sind in den Minen viele Extra-Leben und andere Goodies verborgen. Durchsucht auch die entlegensten Winkel nach ihnen, um das Abenteuer bis zum Ende bestehen zu können.

1 Halt!



Wer hätte das gedacht?

Wendet Euch direkt am Eingangspunkt des Levels nach links. Klettert ein Stück das Seil hinab und springt in den Tunnel, der im Fels versteckt ist. Ein bißchen weiter befindet sich ein Extra-Leben, das man sich selbstverständlich nicht entgehen lassen sollte.

3 Bonus-Runde

Wird diese Tonne entfernt, ist der Weg frei in eine Bonusrunde. Dort müßt Ihr die vorgeführten Buchstabensequenzen per Tastendruck wiederholen. Ein gutes Gedächtnis ist dazu erforderlich.



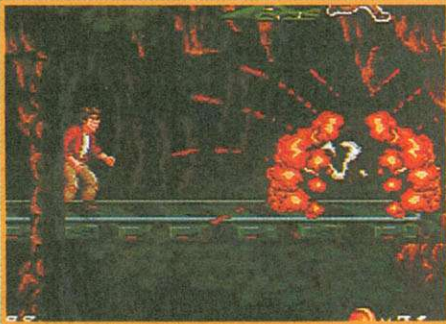
Ein gezielter Schleudermwurf beseitigt die Tonne.



Macht Ihr alles richtig, winkt ein Extra-Leben als Belohnung.

2 Spiel um ein Leben!

Die hölzernen Tonnen zerplatzen bei Beschuß. Diese hier gibt den Weg in eine Höhle frei, in der der Buchstabe „P“ von Pitfall zu finden ist. Wer alle Buchstaben für den Spieltitle einsammelt, sieht am Ende einen erweiterten Abspann.



4 Verkehrsstau

Auf dem letzten Wegstück fühlt man sich wie ein Geisterfahrer im Berufsverkehr. Von den entgegenrasenden Lorens nicht überrollt zu werden, ist mal wieder eine Frage der Fingerfertigkeit.



LEVEL 4: GEISTERSTADT

1 Warpzone

Auf die Plattform über dem Startpunkt des Levels gelangt Ihr über beide Zungen und die darüberliegende kleine Plattform. Beseitigt den Skorpion und betretet durch die Tür den Bonusraum. Schnappt Euch dort den zweiten Buchstaben und springt in die rechte Ecke. Ein Trampolin katapultiert Euch zur Warpzone. Robbt Ihr jedoch unter dem Warbsymbol hindurch, so könnt Ihr auf dem Weg durch verborgene Gänge sogar noch ein Extra-leben erreichen.



2 Die Seelen der Maya

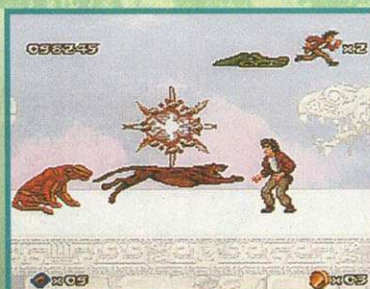
Wie die meisten harten Gegner zerplatzen auch die Skelette schon mit einem einzigen Bumerangwurf. Benutzt auf keinen Fall die wertvollen Sprengsteine, sondern spart sie für die Endgegner auf. Da sind die explodierenden Steine wichtiger.



BOSS

Gleich zwei Raubkatzen tummeln sich in der Arena. Anfangs noch in Ton eingeschlossen, werden sie leider schnell putzmunter. Feuer deshalb sofort alle Eure Sprengsteine. Sonst verläuft der Kampf wie in Level 1.

Die Sprengsteine nehmen Euch die größte Arbeit ab. Andere Mittel sind mühsam.



Während eine Raubkatze angreift, lauert die zweite links auf einem Absatz.

LEVEL 5: COPAN-TEMPEL

1 „Abgefülltes“ Extra-Leben

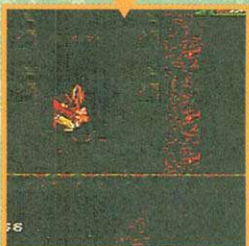
Zerschießt die nach den ersten Stufen herabhängende Empore und sammelt das zu Boden fallende Extra-Leben auf.



2 Sesam, öffne dich



Der Bonusraum zur Linken ist verschlossen. Erst wenn im nächsten Raum der Hebel umgelegt wurde, öffnet sich die Tür. Der Abgrund zwischen den Räumen kann nur mit den Spinnennetzen überwunden werden, die als Trampoline dienen.



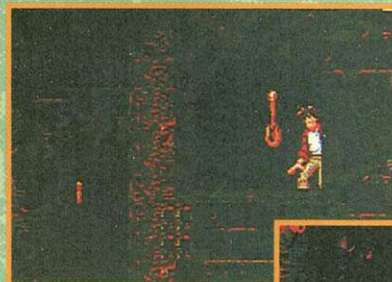
Die Spinne wird Euch den kleinen Sprung verzeihen.



Den Bumerang über dem Ring erreicht Ihr nur mit einem Salto an der Wand.

3 Der dritte Buchstabe

Der Buchstabe „T“ befindet sich unter einer Falltür. Diese öffnet sich nur, wenn Ihr zwei Hebel umlegt. Beide Hebel könnt Ihr zwar vom Seil aus sehen, aber nicht erreichen. Haltet Euch an die folgende Anleitung:



1. Springt in halber Höhe vom Seil in den linken Raum und legt den ersten Schalter um.



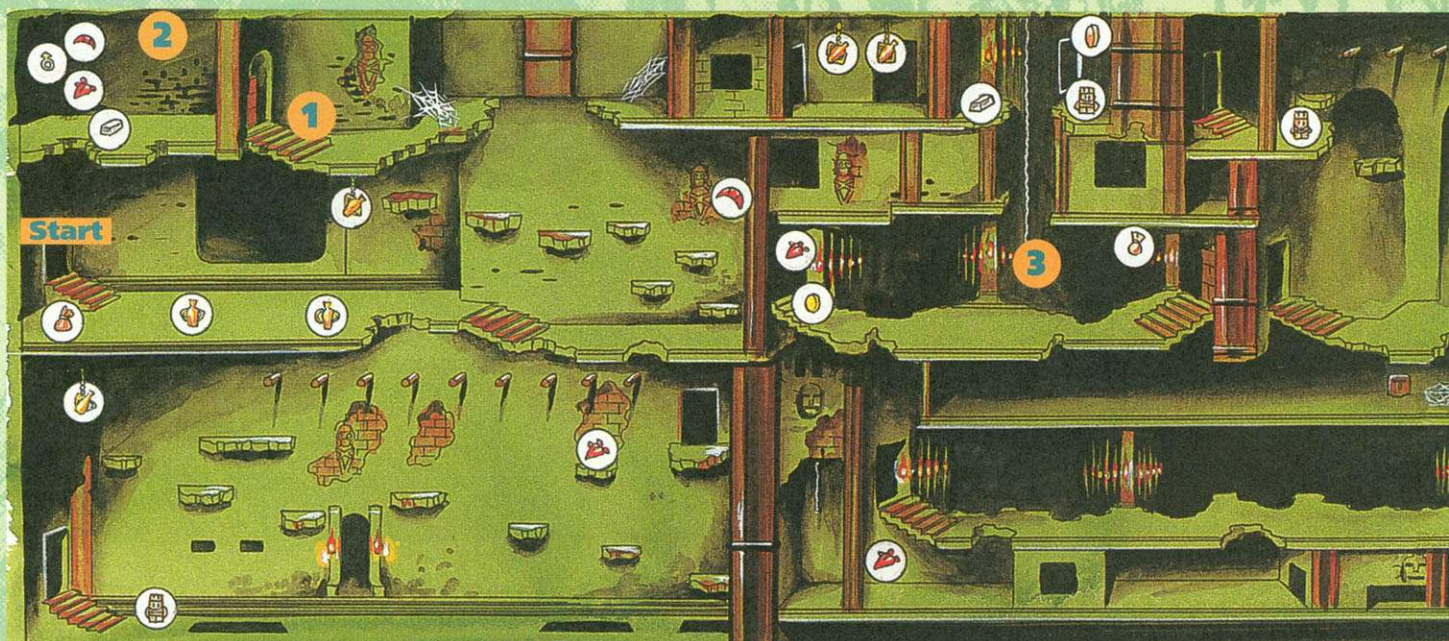
2. Klettert das Seil ganz hinab und läuft nach rechts zum Türdurchgang. Darin hängt ein verstecktes Seil hinunter. Das führt Euch zum zweiten Schalter.



3. Im dem Korridor, der unter den Seilen verläuft, hat sich nun die Falltür geöffnet.



4. In dem Raum darunter findet Ihr den ersehnten Buchstaben.



4 Wer nicht wagt, ...

... ist selbst Schuld. Benutzt das Netz im Boden, um die obere Plattform zu erreichen. Hüpf dann jedoch ohne Verschnaufpause nach links weiter, um nicht abgefackelt zu werden. Zerstört das Spinnennetz.



Wer erinnert sich noch an den „pädagogisch wertvollen“ Spielautomaten „Sensor“?

5 Netz-Werk

Während die Spinnen sich langsam zu wahren Plagegeistern entwickeln, sind ihre tragfähigen Netze jedoch hilfreiche Fortbewegungsmittel. An dieser Stelle muß sogar im Zickzack von Netz zu Netz gesprungen werden, um die obere Plattform zu erreichen. Vergeßt aber nicht, die kleinen Extras aufzusammeln.



„Spiderman“ oder was?



Holt die Extras von der Plattform aus.

6 Hebelele

Um bei den zwei Wächtern weiterzukommen, müssen wieder im wahrsten Sinne des Wortes alle Hebel in Bewegung gesetzt werden. Die beiden Hebel über den Wächtern öffnen Falltüren im Boden. Sie sind leider zu hoch, um sie mit einem Sprung erreichen zu können.



Ein Sprung durch das mittlere Loch führt zu einem Tor. So erreicht Ihr den Hebel oben links.



Zieht am Hebel und ein zweites Loch erscheint.



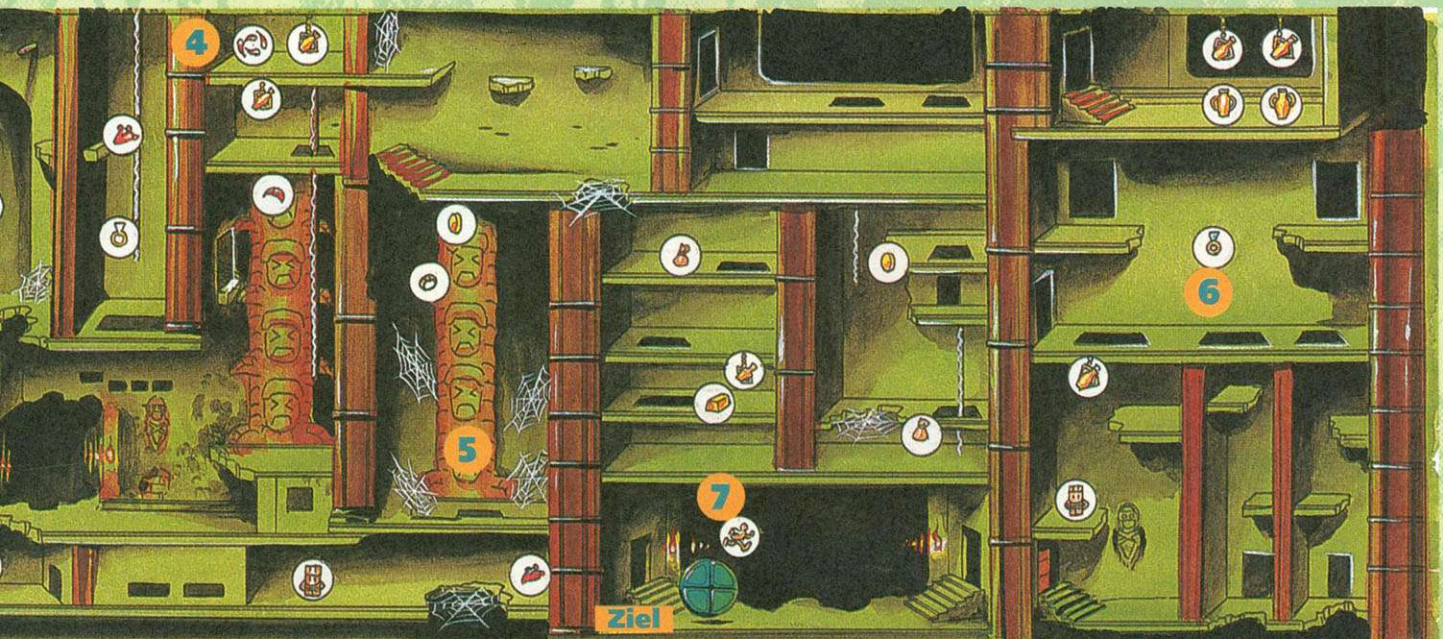
Durch den Gang unter dem neuen Loch erreicht Ihr den zweiten Hebel.



Dieser Hebel öffnet wieder ein Loch. Endlich geht es weiter

7 Das letzte Extra-Leben

Direkt vor dem Levelausgang rollt ein großer Mühlstein hin und her. Jede Berührung mit ihm ist fatal. Wartet, bis er direkt vor Euch ist und springt dann drüber. Bevor Ihr durch das Tor lauft, holt Euch noch das über dem Stein schwebende 1-Up.



LEVEL 6: LAKAMUL-REGENWALD

1 Da geht die Wutz ab

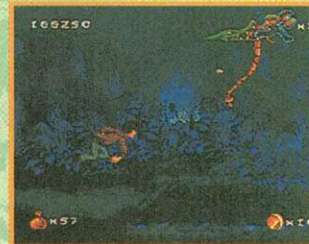
Während man mit den wohlbekannten Äffchen leicht fertig wird, bereiten einem die wilden Eber schon arge Probleme. Ist der Abstand zu ihnen groß, schafft man es noch, sie mit einer Schußsalve zu stoppen. Meist ist aber eine panikartige Flucht sinnvoller. Die scharfen Hauer setzen Euch ansonsten böse zu.



Manchmal ist Rückzug die beste Verteidigung.

2 Tierische Kletterei

Neben den Lianen eignen sich auch die kräftigen Boas vorzüglich als Kletterseile. Zwei kurze Schüsse und die niedlichen Tierchen kriegen gar nichts davon mit, daß sie als Fortbewegungsmittel eingesetzt werden. Beeilt Euch aber, sonst wachen sie vielleicht in einem unpassenden Augenblick wieder auf.



Eine Betäubung mit der Holzhammermethode à la Harry ...



... löst fast alle zischenden Probleme. Oder?



LEVEL 7: YAXCHINLAN-LAGUNE

Dieses Level kommt dem Original wohl noch am nächsten. Zwei Wege gibt es zur Lösung: Entweder mit Krokodilsprüngen über das Wasser

oder nach Tarzan-Art über Land. Auf alle Fälle sind wieder einige Goodies versteckt. Sucht gezielt die oberen Regionen danach ab.

1 Krokodil-Harry

Anfangs kann man sich zwar noch oben herumogeln, aber irgendwann müßt Ihr mal ins kalte Wasser springen, bzw. darüber laufen. Springt jedoch nur auf die Krokodile, wenn ihre Mäuler geschlossen sind. Steht Ihr drauf, kann nichts passieren.



2 Hungerleider

Ein kurzes Wegstück müßt Ihr Euch dicht über der Wasseroberfläche entlanghangeln. Doch Vorsicht! Die sonst so trägen Krokodile bekommen plötzlich Appetit auf frisches Fleisch. Sie werden schlagartig munter und schnappen zu. Also, keine Pausen einlegen. Je schneller ihr seid, desto besser.



Prost Mahlzeit!

3 Versteckte Pfade

Vor dem Wasserfall kurz nach der zweiten Levelmarke hängt ein Seil. Klettert Ihr daran hoch, seht Ihr links ein Stärke-Extra. Rechts davon liegt, in einem Geheimgang verborgen, ein Extra-Leben. Sammelt beides ein.



3 Ohne Fleiß kein Preis



Springt an dieser Stelle auf den kleinen Ast und gleich weiter auf die andere Baumseite. Hinter dem nächsten Baum ist ein Spinnennetz versteckt, das Euch in die Wipfel katapultiert. Links gibt's als Belohnung ein Extra-Leben.



Beeilung, der Zweig hält Euer Gewicht nicht lange aus.



Ein Extra-Leben war die Anstrengung schon wert.

4 Das „F“ von Pitfall



An diesem Ort ist eine Liane hinter dem Baum verborgen. Klettert an ihr bis nach oben und springt nach links ab. Etwas weiter findet Ihr den vierten der begehrten Buchstaben.



Die Programmierer von Activision haben mal wieder keine Mühen gescheut, um die Extras zu verbergen.



LEVEL 8: RASENDE LOREN

Ein automatisch scrollendes Level darf natürlich nicht fehlen. Auf einem rasenden Schienenwagen surfend, muß Hindernissen ausgewichen werden.

Die Hölle auf Rädern

Das bedeutet im Klartext: Ihr müßt mitsamt Eurem Gefährt zwischen drei parallelen Schienensträngen hin und her springen. Die drei Ampeln zeigen an,

auf welcher Schiene demnächst neue Hindernisse zu erwarten sind. Von hinten angreifende Monster erhöhen den Streß zusätzlich.

Geldgierig?



Kamikaze-Piloten sammeln auch noch möglichst viele Münzen.

Spurwechsel

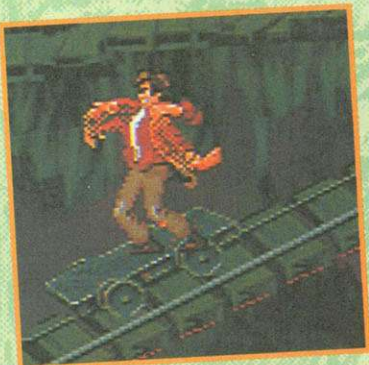


Es gilt die Verkehrsordnung: Bei Rot die Schienen wechseln.

Au, Monsterbacke



Ein Monsterbiß und Harry ist kurzzeitig gelähmt.



LEVEL 9: TIKAL-RUINEN

BOSS

1 Nicht vergessen!



Links neben dem Extra-Leben ist der Schalter verborgen.

Kurz vor Levelende müssen noch eine Reihe nach oben führender Klappstufen überwunden werden. Links von ihnen liegt ein Raum, in dem ein Schalter verborgen ist. Er öffnet den Eingang zu einer Kammer unter der Endgegner-Arena. Dort befindet sich der fünfte Buchstabe von „Pitfall“.



Der Endgegner kann noch warten. Holt Euch erst den Buchstaben.



Rechts neben dem „A“ gibt es sogar noch eine Bonusrunde.

Der Endgegner ist mal wieder ein Leopard, diesmal jedoch mit der kleinen Besonderheit, daß er sich zeitweise in einen Maya-Zauberer verwandelt. Der Kampf gegen die tierische Gestalt verläuft genau wie in den anderen Leveln. Als Zauberer hingegen läßt er hin und wieder mit seinem Stab die Erde beben. Also, kurz vorher in die Luft springen.



Eure Wunderwaffe: Werft jetzt Eure explodierenden Steine.



Beginnt zu springen, wenn der Zauberer seinen Stab hebt.



Nur nicht unten sein, wenn der Stab den Boden berührt.

LEVEL 10: TEMPEL VON TIKAL

Der Tempel ist durch viele fiese Hindernisse geschützt. Besonders durch die rotierenden Morgensterne und die Mühlsteine geht schnell ein Leben verloren. Harry ist aber ein erfahrener Kämpfer.

1 Witzbold

Gerade angekommen und schon in einer Sackgasse? Falsch! Die Programmierer haben spaßeshalber hinter der ersten Säule ein Trampolin verborgen. Darauf springen und es geht weiter.



2 Harte Schläge

Die horizontal schwingenden Morgensterne sind sehr gefährlich. Eine Berührung mit ihnen führt auf schmalen Plattformen unweigerlich zum Absturz. Gutes Timing ist hier gefragt.



3 Auf dem Weg zum „L“



Kommt Ihr an die links abgebildete Stelle, springt nach rechts hinter die Säule. Ihr landet auf einer Plattform mit einer versteckten Tür. Lauft einfach blind drauf los (und hoffentlich durch die Tür) und der vorletzte Buchstabe, ein „L“, ist Euer.



Nur Mut. Der Sprung nach rechts führt Euch zu der verborgenen Tür.



Steuerkreuz nach oben und schon seid Ihr im Bonusraum.

4 Blinde Flucht nach vorn

Jede Berührung des Mühlsteins kostet sofort ein Leben. Rollt Euch ein Stein hinterher, versucht erst gar nicht, ihn zu überspringen, sondern lauft, bis Ihr in Sicherheit seid. Kommt ein Stein von vorne, müßt Ihr notgedrungen eine Stufe suchen und von dort aus über ihn hinweghüpfen.



LEVEL 11: DER KRIEGSGEIST

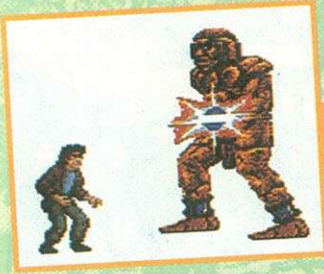
Der Endboss naht: Nur der Sieg über den Kriegsg Geist bringt Euch den letzten Buchstaben. Da er nur am Kopf verwundbar ist und Eure Universalwaffe, die Steinschleuder, bei

ihm nur geringen Schaden anrichtet, kann die Auseinandersetzung extrem lange dauern. Ihr könnt nur als Sieger aus dem Kampf hervorgehen, wenn Ihr seinen Angriffen geschickt aus-

weicht und hartnäckig seinen Kopf bearbeitet. Nur zwei der vier unterschiedlichen Attacken des Monsters sind wirklich gefährlich: der Faustwurf und sein Körperteile-Hagel.

1 Ein schnelles Ende

Verschleudert alle explodierenden Steine, die Ihr habt. Sechs davon reichen schon aus, um den Kampf blitzartig zu beenden.



2 Im Faustkampf

Kniet sich der Krieger hin, so ist das ein Zeichen, daß er gleich seine Fäuste nach Euch schleudert. Versucht, nur mit Sprüngen auszuweichen.



3 Voll zerlegt

Kurz nachdem der Gegner nach oben aus dem Bild verschwindet, läßt er seine Einzelteile genau auf Euch herabregnen. Während die Brocken danach in die linke oder rechte Ecke springen (um sich dort automatisch wieder zu regenerieren), solltet Ihr auf der Seite Deckung suchen.



AM ENDE IST MAN IMMER SCHLAUER!

Wer Probleme hatte, das Abenteuer zu bestehen, sollte jedoch nicht verzagen und beim nächsten Durchspielen alles genauer unter die Lupe nehmen.

Jedes gesammelte Extra bringt Euch dem Ziel ein bißchen näher. Hier muß man eben nicht nur Jäger, sondern auch Sammler sein.

Sprengsteine



Sehr wichtige Extras. Nur für die Endgegner verwenden!

Wertsachen



Für fünfzig Münzen gibt's ein ganzes Continue! Wou!

1-Up-Statuen



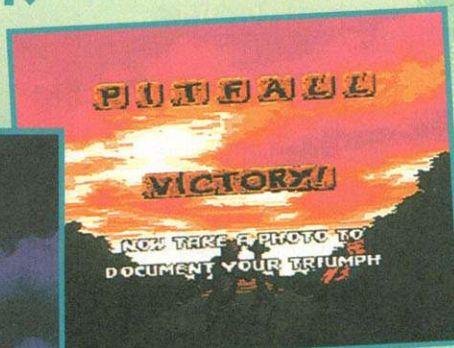
Einen Versuch sind sie allemal wert.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: -
Genre: Jump'n'Run

DIE BESTE ENDGRAFIK

Ihr habt sie nicht gesehen? Dann solltet Ihr es noch mal mit Hilfe dieser Anleitung probieren, wirklich alle „Pitfall“-Buchstaben zu sammeln.



Fazit

Ein hoher Spielwert und lange Motivation gepaart mit super Grafik- und Soundeffekten geben „Pitfall: The Mayan Adventure“ den Flair eines echten Dschungelabenteuers. Schade, daß es keine Paßwörter gibt.

bnz



CES in Las Vegas: Hier sind Neuigkeiten ... Aus der Neuen Welt

Die CES fiel diesmal beinahe ins Wasser: Regen über Regen. Zum Glück stand die Brühe in Vegas nicht meterhoch wie in der Gegend um Los Angeles ... In den Messehallen ging es dafür wie immer heiß her, auch wenn „die“ Attraktion ausblieb. Immerhin wurde der Virtual Boy groß vorgestellt, und mancher Hersteller präsentierte interessante Module: 16 Bit ist noch nicht tot!

Das Gegenteil ist der Fall. Weit über 40 SNES-Titel wurden für dieses Jahr angekündigt. GTE ist neu im Geschäft, Viacom kommt nach Europa (siehe Inside), und die meisten Firmen haben ein paar neue Titel in petto. Schauen wir uns ein paar Höhepunkte der Messe mal genauer an!

Röhrender Motor

Auch alle möglichen Wettbewerbe sind wieder im Kommen. Acclaims **USHRA Monster Truck Wars*** (Game Boy, 2Q**) schickt kleine Autos mit großen Rädern auf die Buckelpiste – eben „Monster Trucks“. Grafisch erinnert das stark an „Micro Machines“ ... Und wo wir gerade bei kleinen Wagen sind: Ocean will auch **Micro Machines 2** herausbringen. Na, da sind wir ja mal gespannt, wer sich das hier schnappt: Arca-

de-Konsolen-Hersteller Williams („Killer Instinct“ U64) hat das 24-Megabit-Autorennen **Kyle Petty's No Fear Racing** vorbereitet. Über 28 Strecken mit S-Kurven und Loopings geht die wilde Jagd gegen (oder mit) Rennfahrer Kyle Petty. Zwölf Wagen stehen für zwei Nintendo-Rennfahrer bereit, und dank 3-D-Hardware, die zur Entwicklung

benutzt wurde, soll alles „schrecklich gute“ Grafiken haben. Wir sind gespannt. Thema Hochgeschwindigkeit: Accolade bedenkt das Rennfahrer-Jump'n'Run **Speed Racer** mit dem Prädikat „Not Available in Europe“ (= In Europa nicht erhältlich).

Zurück auf zwei Räder: **Dirt Trax FX** (hier winkt



* Solange nicht anders erwähnt, handelt es sich um SNES-Spiele.

** Gibt an, wann das Spiel erscheint: 1Q = erstes Quartal, also in den ersten drei Monaten des Jahres.

Electro Brain mit einem ganzen Jägerzaun ...) ist wohl die Fortsetzung von „Stunt Race FX“. Diesmal wird es allerdings etwas realistischer: Es geht um eine Motocross-Simulation. Über 25 Strecken, durch Schlamm, Wasser und über Hügel, fährt ein gezeichneter Motocrosser auf Polygon-Motorrädern. Drei Maschinen sind direkt anwählbar, eine 500 ccm-Version versteckt. Das Spiel ist im 256-Farben-Modus programmiert und unterstützt den FX-Chip.

Hübsche Grafik

An der „Ist ja putzig“-Masche von „Ardy Lightfood“ strickt Titus munter weiter: **Whizz** ist ein blauer Hase, der in einem 3D-isometrischen Spiel dank seiner „Spin“-Wirbelattacke Wände sprengt und Gegner plättet (2Q). Das ganze geht über Strände, durch Eislandschaften und über Spielkarten – natürlich gegen die Zeit.



Hasenfutter: **Whizz** von Titus.



Pocky & Rocky 2 von Ocean/Taito.

Fortsetzung folgt

Ocean hat wieder einmal seine Leute auf Einkaufstour geschickt. Sie wurden diesmal die nicht nur in Japan fündig (**Pocky & Rocky 2**, 2Q), sondern auch in deutschen Landen: **Super Turrican 2** von Factor 5 (2Q) macht einen kurzen Abstecher über England. Auf dem Weg von Japan untergehen wird wohl leider **Aero the AcroBat 2**, die

16-Bit-Fortsetzung des Zirkus-Fledermaus-Spiels. Teil 1 war in Deutschland unverdient mäßig erfolgreich. Vielleicht liegt es am Paßwort-Mangel ... Schade. Eine Fortsetzung ist **The Ignition Factor** von Jaleco eigentlich nicht, und wir wissen auch nicht, wer zuerst da war: Das Spiel erinnert nur stark an **Fireman** von Human, das wir im nächsten Heft genau vorstellen. In beiden Spielen steuert Ihr ein Team von Feuerwehr-Leuten durch brennende Häuser. Die Experten werden von ihren Kollegen per Funkgerät über gefährliche Situationen und deren Lösungsmöglichkeit informiert. Der Vorteil liegt in Deutschland beim putziger gehaltenen **Fireman**: Mitsui bringt das Spiel bereits in den nächsten Monaten. Jaleco hat da – ohne deutschen Vertrieb – das Nachsehen.

Das Spiel Spiel

Was für Sat.1 der FilmFilm, ist für Activision das SpielSpiel: **BattleTech**! Die Brettspiel-Abenteuer wurden zum zweiten Mal aufs SNES geholt, diesmal jedoch in einem 3-D-isometrischen 16-Megabit-Ballerspiel. Ihr steuert einen 75 Tonnen schweren Battle-Mech (Typ „Madcat“ Heavy Omni-Mech; wir wollen uns ja nicht sagen lassen, daß wir wichtige Infos unterschlagen) durch zahlreiche Level. Das Schöne: Die Maschine läuft in die eine Richtung, während ihre Kanonen in die andere ballern. Außerdem darf man sie aufrüsten und im Kooperations-Modus zu zweit steuern.



Andere Leute laßt Ihr in Eurem **Theme Park** spielen: Als Chef eines Vergnügungsparks sorgt Ihr dafür, daß es den (hoffentlich zahlreichen) Besuchern gefällt. „Hire and Fire“ („Einstellen und Rauswerfen“) heißt die typisch amerikanische Methode. Die 8-Megabit-PC-Umsetzung wartet mit 30 verschiedenen, teilweise neuen Attraktionen auf. Ihr könnt Euren Park auch im ewigen Eis einweihen, oder in der Wüste (vielleicht bei Las Vegas?). Ihr könnt Euer Vergnügungsparadies jederzeit sichern und die Preise für Eintritt und Fressalien ändern. Die Simulation für einen Spieler ist das richtige für „Sim City“-Spezialisten.



BattleTech von Activision.

Sport ist Mord?

Nicht wenn die junge Software-Firma GTE am Ball ist. Bewiesen hat sie das bereits mit „Jammit!“ für Virgin. Nun geht **Street Hockey '95** ins Rennen um Liebhaber populärer Sportarten. Bis zu vier Leute treten gegeneinander an, die Figuren sind digitalisiert und das 24-Megabit-Modul so real wie möglich gehalten. Schließlich ist das Spiel exklusiv für das SNES programmiert.

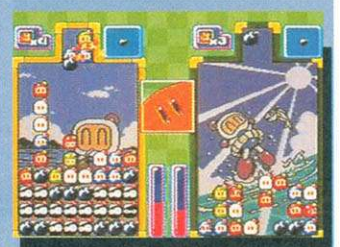
Was anderen Leuten (dem Rest der Welt) „Manchester United Super Soccer“ von Krisalis, ist anderen (nämlich uns Deutschen) **Lothar Matthäus Super Soccer**. Im März will Ocean das 8-Megabit-Modul für zwei Spieler herausbringen. Es gibt Listen der aktuellen Fußballclubs, viele Wettkämpfe (inkl. Europa-Cup), 3-D-isometrische oder „Vogel“-Perspektive, zwischen denen jederzeit gewechselt wird und Kommentare während der Partie. Auch von der strategischen Seite soll „Lothar“

Das „Hebereke“-Syndrom: Alle Welt auf „Tetris“-Spuren!

Vor einem Jahr müssen sich viele Leute gesagt haben: „Ein neues »Tetris« muß her!“ Und jetzt stehen sie an, die „Tetri“*! „Heberkes Popoon“ machte den Anfang, Nintendos „Tetris/Dr. Mario“ und „Wario Woods“ folgen. Ende 95 ist **Kirby's Avalanche** dran, und vielleicht kommt **Panic Bomber** auch über den Teich ...



Kirby's Avalanche von Nintendo.



Panic Bomber von Hudson Soft.

* Von Fun Vision vermutete Steigerung: Ein Tetris, zwei Tetri ...



einiges auf dem Kasten haben. Und wo wir beim „Kasten“ sind: Für den kleinen Game Boy bereitet THQ einiges vor. **FIFA International Soccer** kommt zum Beispiel im März. Probe programmierte 48 internationale Teams, die in je zehn Kategorien Unterschiede aufweisen – keine ist gleich. Die Ansicht ist 3-D-isometrisch. Ebenfalls von Probe (im April) ist **NHL Hockey**. Alle NHL-Teams, die aktuellen Regeln und der Super Game Boy wurden berücksichtigt. Ihr steuert auch den Torwart selbst. Wie wäre es, wenn Ihr ihn beim Üben niedermacht? **PGA European Tour** (3Q) und **PGA Tour III** (4Q, beide auch für das SNES) führen Euch auf den Golfplatz. Für das vierte Quartal ist dann die 1996er-Editionen angekündigt: **FIFA International Soccer 96**, **NHL Hockey 96** und **John Madden Football 96**. Zurück am (amerikanischen) Super Nintendo wartet noch einmal American Football auf uns: **Sterling Sharpe: End 2 End** heißt Jalecos Sportmodul mit 32 Teams und fünf Spielern am Multitap.

NFV: »Warum kommt „Earthworm Jim“ in Amerika nicht so gut an wie in Europa?«

David Perry
(Shiny Entertainment):

»Ich denke, Europäer haben einen besseren Sinn für Humor.«

Rollenspiele

Square Soft hat in Redmond, Amerika, eine Entwicklungsabteilung gegründet. Die arbeitet bereits seit einem Jahr an **Secret of Evermore**. Das 24-Megabit-RPG basiert auf



Der Kampfbildschirm in *Final Fantasy III* von Square. Gebt Feuer!

„Secret of Mana“, wartet allerdings mit SGI-gerenderten* Endgegner-Grafiken auf. Es gibt Mode-7-Sequenzen, batteriegestützte Speicherung und einen Hund, der sich in allerlei hilfreiche Geschöpfe verwandelt. Eine andere neue Idee bietet „Cinema Text“, ein System, das die Texte besonders lesefreundlich auf den Bildschirm zaubert (wahrscheinlich 1996). Ein anderes Square-Wunderwerk ist **Final Fantasy III**. Hironobu Sakaguchi machte das 24-Megabit-Modul zu einem der interessantesten Titel der Messe. Die zahlreichen Charaktere können unabhängig von einander gesteuert werden: Das ist neu im RPG. Ihr reist auf dem Rücken von Chocobos („Straußenvögel“) und in Luftschiffen.

Kampfsport

Natsumes **Ninja Warriors**, Helden des gleichnamigen Automaten, fin-

den dank Titus ihren Weg auch auf das SNES (2Q). Das **Beat'em Up** führt drei Ninja-Roboter gegen den Tyrannen Banglar in den Kampf. Gleich zehn verschiedene Angriffsvarianten pro Kämpfer und zahlreiche unterschiedliche Taktiken würzen die Sache. Manche Hintergrundgrafiken werden einfach gleich mit in die Schlacht einbezogen. Gleich drei Kampfsport-Titel hat Takara auf der Planungsliste: **Fatal Fury Special** (32 Megabit, 2Q), **World Heroes 2 Jets** (Game Boy, 2Q) und **Fatal Fury 2** (Game Boy, 2Q). Schaut auf Seite 68 und 69. Hoffentlich wird an THQs **Shaq Fu** für den Game Boy noch ein wenig gearbeitet, am Super Nintendo war es ja nicht so der Hit. Etwas sonderbar mutet **Ballz** von Accolade an: Der dreidimensionale „Street Fighter“ hat keine menschlichen Helden: 16 (Medizin-)Ball-Männchen prügeln aufeinander ein. Bekannt-klebrig-bunt ist **C2: Judgement Clay**. Die „Clay Fighter“-Fortsetzung präsentiert neun neue Kämpfer und erneut die Superstars Blob und Bad Mister Frosty. Dank einer neuen Technik wurden doppelt so viel Animationen und viel mehr Action mit Geheimcharakteren und Spezial-Attacken verknüpft.



C2: *Judgement Clay* von Interplay.



Hudson Softs umfangreicher Action-Titel **Hagane** präsentiert einen Ninja, der eine „Probotector“-Welt erkundet.

Messe-Top-5:

- Final Fantasy III**
Square/(wahrscheinlich) Nintendo
- Izzy – Quest for the Olympic Rings**
U.S. Gold/Selling Points
- Theme Park**
Bullfrog/Laguna
- Prehistoric Man**
Titus/(wahrscheinlich) Nintendo
- Donkey Kong Land**
(für den Game Boy) Nintendo

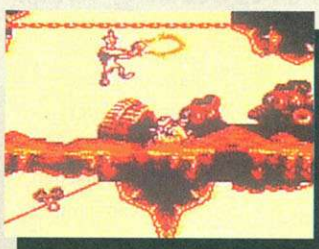
Eigene Kreation

Schon einmal unsichtbar die sieben Zwerge gejagt? Titus' **Oscar** (Arbeitstitel) ist ein Kino-Freak und voll in seinem Element, wenn er in einen Lichtspielhaus in alle möglichen Filme einsteigen kann. Auf der Suche nach Oscars (die Filmtrophäe aus Hollywood) trifft Oscar (der Spielheld) u. a. auf die Aliens und darf sich unsichtbar machen. Auch Sales Curve Interactive (SCI) hat einen neuen Helden an den Mann gebracht: Ocean verkauft Euch **Mr. Tuff**. Der war als Abriß-Roboter angestellt und schlug Gebäude zu Klump. Doch plötzlich ist er mitten in eine 12-Megabit-Schlacht gegen Kampfroboter verstrickt. 40 Level

Fortsetzung auf S. 26

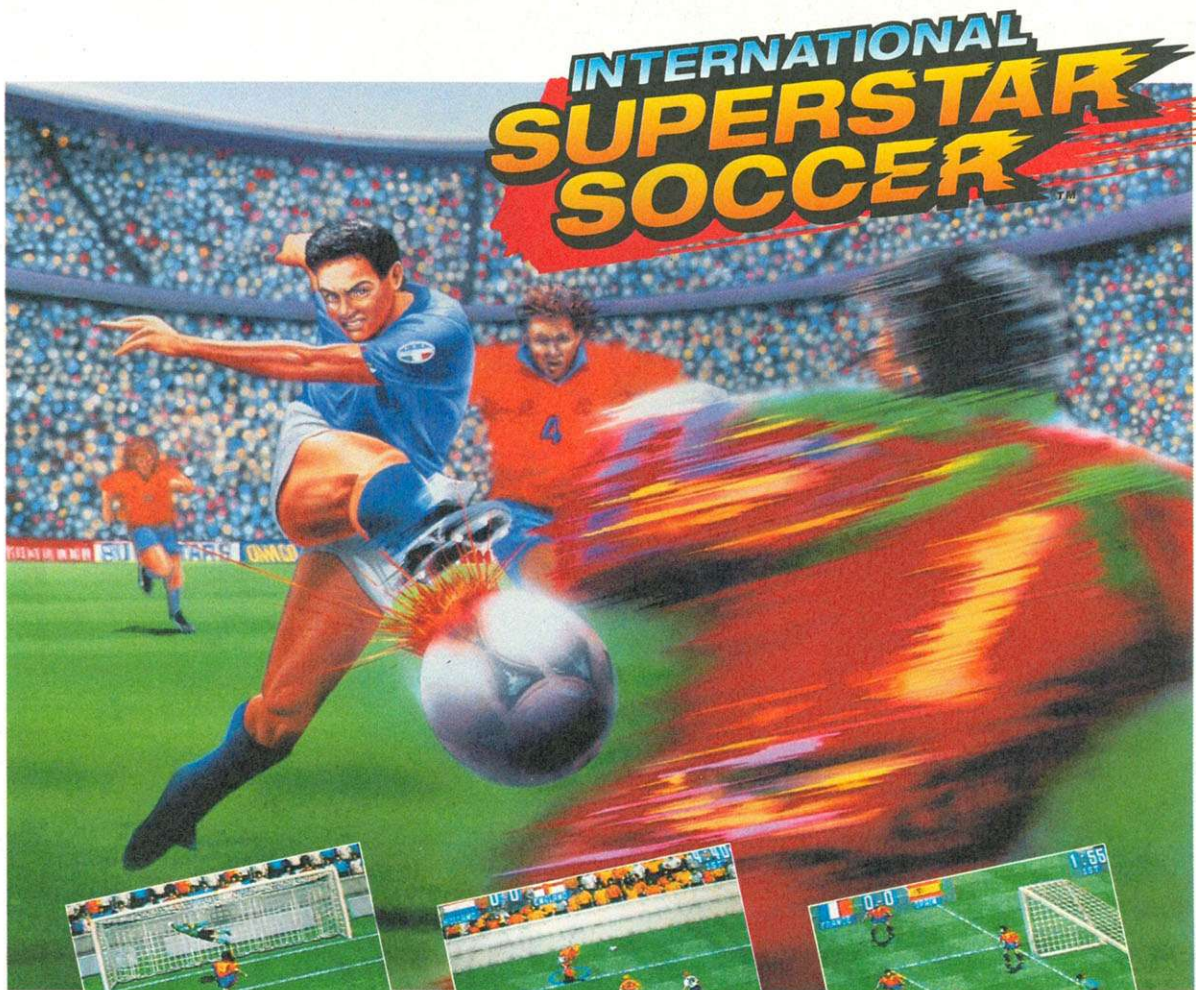


Boogerman von Interplay.



AufREGENT: **Earthworm Jim** kommt auf den Game Boy! Bis auf die Hintergründe ist alles drin, was Ihr vom SNES kennt!

* Wir werden im nächsten Heft ausführlich über „Rendering“ berichten.



KONAMI
Superstarker Videospielspaß



SNES



SNES



SNES

Die SNES-Fußballsensation

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

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer mit Rastalocken, den Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmspitzen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ... Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Szenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die grölenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.

Noch nicht überzeugt?

So urteilt die Fachpresse:

Super Pro 12/ 94 :

"... vergiß jedes Fußballgame, das Du bislang gespielt hast, denn KONAMI hat einen absoluten Superkicker ..."

Mega Fun 2/95:

"... technisch brilliant ... genauso perfekt spielbar, wie es aussieht ... unglaublich realistisch ..."

"... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ..."

"Wer ... schon mal selbst das runde Leder über den Platz gekickt hat, der kommt an INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER nicht vorbei ..."

Wertung: 90%

Game Pro und Total 2/95:

"... zweifellos eine der besten Fußballsimulationen, die sich derzeit auf dem Markt befinden – und zudem die gagreichste."

Dirk Sauer (Redaktion Video Games) 3/95:

"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER fesselte mich Stunden vor dem Bildschirm ... technisch und spielerisch brilliant ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt."



SNES



KARSTADT

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

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



Bye Bye, Las Vegas?

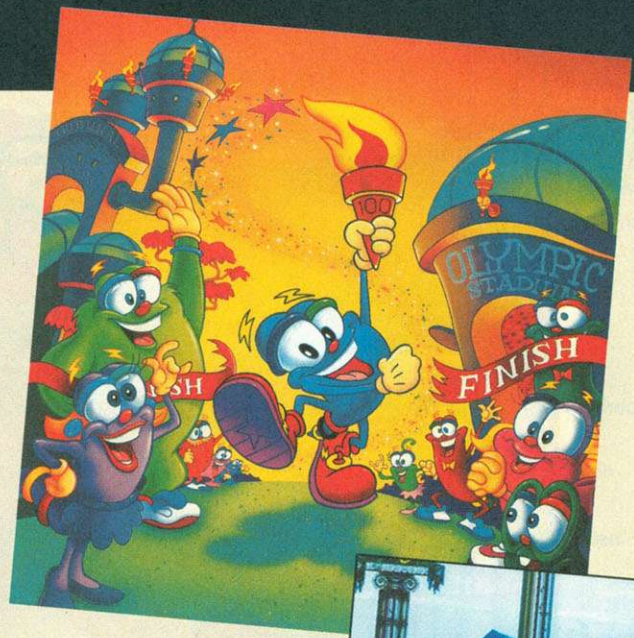
War das ziemlich die letzte CES in Vegas? Folgt die Messe dem Beispiel von Chicago und haucht Ihr Leben aus? Im nächsten Jahr wohl (noch) nicht. Da aber der Ausstellungsbereich South 6 mit einer großen Halle und drei Oktoberfest-Zelten jetzt entgültig erschöpft zu sein scheint, wird darüber spekuliert, ob im nächsten Jahr wohl das Sands Convention Center (nahe Treasure Island) die Heimstatt der Computer- und Videospiele sowie Multimedia wird. Im Mai ist jedenfalls schon wieder eine Messe: Die E³ (Electronics Entertainment Expo) in Los Angeles bietet immerhin 700.000 Quadratfuß (= 210.000 km², = 29 Fußballfelder) Ausstellungsfläche und ist – wegen der zeitlichen Nähe zur CES – eine Kriegserklärung an Las Vegas. Unter den bisher 136 Spiele-Ausstellern werden u. a. Electronic Arts, Konami, Capcom, Virgin sein – eben alle, die Rang und Namen haben. Und Nintendo soll die Ultra-Premiere für diese Messe aufgehoben haben. Es führt also kein Weg an L. A. vorbei ...



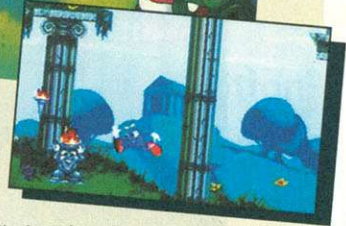
FX Fighter ist ein Polygon-„Street Fighter“. Für Nintendo programmierten hier GTE und Argonaut (Erfinder der FX-Chips) gemeinsam. Dank eines Rendering-Programms namens BRender, das 110.000 Polygone (= Vielecke) in einer Sekunde bearbeiten kann, und dem flotten FX2-Chip, wird an Geschwindigkeit nicht gespart! Das 16-Megabit-Modul ist das erste Polygon-Kampfspiel für ein 16-Bit-System und erlaubt verschiedene Blickwinkel.



Wild Guns ist Titus' Umsetzung des Natsume-Spielautomaten. In einer Art „Schießbude“ treten bis zu zwei Spieler treten miteinander gegeneinander an und ballern auf alles, was sich bewegt. Der Hintergrund erinnert an den SF-Western „Westworld“: Die (End-)Gegner sind als Roboter in Cowboy-Look zu erkennen. Extra-Waffen, weibliche und männliche Helden sowie drei Schwierigkeitsgrade sollen alle zufrieden stellen.



U.S. Gold hat sich die Rechte am Maskottchen der Olympischen Spiele von 1996 gesichert: **Izzy's Quest for the Olympic Rings**. Der kleine blaue Kerl lebt in einer fantastischen Welt innerhalb der Olympischen Fackel und verkörpert die Ideale der Spiele. Izzy verwandelt sich in einen Piraten und fechtet mit seinen Gegnern, oder wird für – sehr – kurze Zeit in eine Art „Superman“, der fliegen kann. „... dank der tollen Animationen wird er richtig lebendig“ verspricht U.S. Gold. Das Spiel hat schon im ersten Level viele von der Vordergrund-Grafik verdeckte Extras. Hier eine Karte zu machen, wird lustig, aber der erste Eindruck war mehr als positiv.



Fortsetzung von S. 24

auf sieben Welten, viele Geheimräume und Boni wird es geben (2Q). Ebenfalls von SCI ist **Putty Squad**, der „Claymates“-Konkurrent. 54 Level will extrem sanftem Parallax-Scrolling („Soft-focus scrolling“) wimmeln nur so von unmöglichen Gegnern, wie Zauberern, Granatwerfern und Pup-Soldaten. Jede Runde hat einen eigenen Soundtrack, Sprachausgabe und nette Effekte. Hier darf man einiges erwarten (2Q). **Prehistoric Man** für das Super Nintendo ist jetzt auch fertig. Titus' Modul, mit dem Nintendo liebäugelt, führt nach zweieinhalbjähriger Programmier-Zeit durch 23 Level und vier Bonus-Welten mit hunderten von Geheimräumen. Es wurde eifrig bei Mario und „Mickey Mania“ adaptiert, aber dafür ist auch ein vielversprechendes Produkt dabei herumgekommen (2Q). Dämonisch wird es mit **Demon's Crest**. Capcoms feuriger Held Firebrand, ein Gargoyle (wörtlich: Wasserspeier), flattert auf seinen Stummelflügeln durch sieben Level einer rätselhaften Unterwelt, sucht nach Juwelen und stellt sich seinem Lieblingsgegner Phalanx..

Avalon bringt das 12-Megabit-Spiel mit Paßwort-Funktion und zahlreichen Sonderwaffen in den nächsten Monaten nach Deutschland. Hudson Soft schließlich mixt einen Ninja in „Super Probotector“. Heraus kommt das Action-Modul **Hagane**. Als Mitglied eines Ninja-Clans mit besonderen Fähigkeiten habt Ihr verschiedene Waffen und Angriffsmethoden zur Wahl. Die helfen Euch durch verwirrende Labyrinth und gegen furchteinflößende Endgegner (2-3Q). Den Abschluß allerdings ist der „ultimate Badezimmer-Superheld“. **Boogerman – A Pick and Flick Adventure** von Interplay stößt an Grenzen des guten Geruchs, die nie zuvor ein Videospiele-Held betreten hat. Dank seiner gigantischen Blähungen und rotem Chilipfeffer wird Boogie zur Rakete oder bläst Gegner vom Bildschirm. Da darf man froh sein, daß das Geruchs-Nintendo noch nicht erfunden ist ... In acht irren Jump'n'Run-Leveln taucht **Boogerman** in Toiletten, sammelt Gummiballreiniger und macht ähnliche Dinge, von denen Mario nicht mal alpträumt.

In den Messehallen aufgeschnappt:

* **Revolution X** von Acclaim (3Q) wird revolutionär: Aerosmith steht hinter der Musik des Spielhallen-Ballerspektakels. Versprochen sind flüssige, digitalisierte 3D-Grafiken und viele Geheimräume.

* **Realm** (Arbeitstitel) von Titus wird ein Weltraum-Shoot'n'Jump mit Adventure-Elementen (4Q oder 1996). Man hat sich für die fünf Welten einiges vorgenommen ...

* Ob es **Mr. Nutz 2** für das SNES geben wird, hat Ocean noch nicht entschieden.

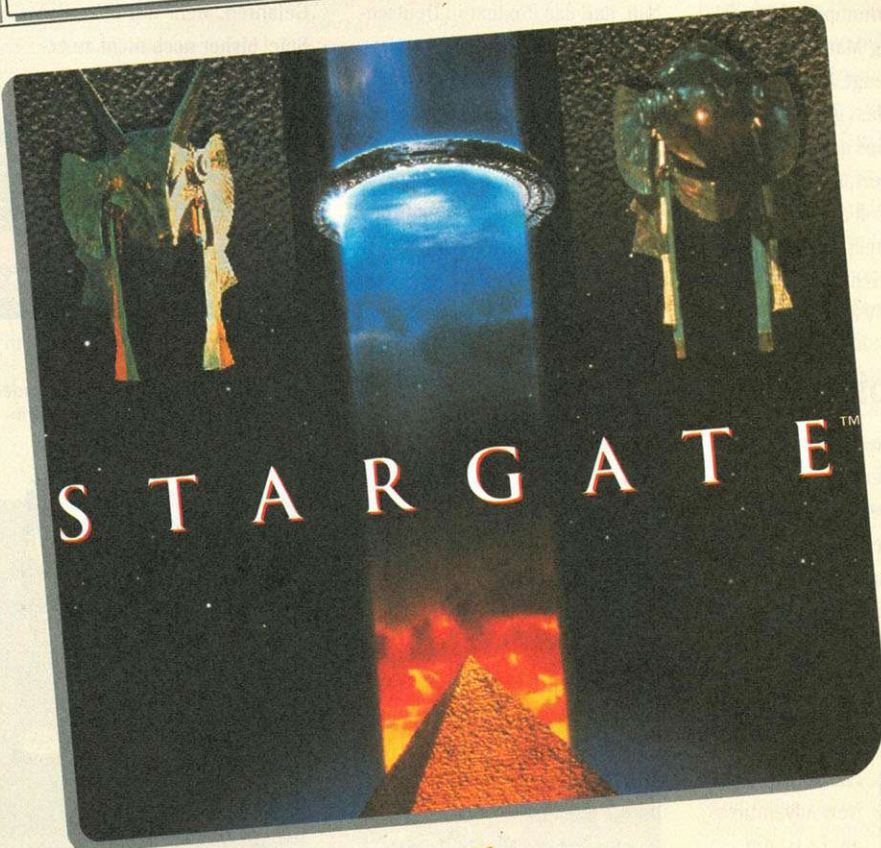
* Electro Brain bereitet **Future Zone** etwas fantastischer vor: Das 16-Megabit-Weltraumabenteuer soll verschiedene Genres verbinden: Scrolling-Action à la „F-Zero“, Jump'n'Run und Beat'em Up. Dazu plant Playmates auch gleich Spielzeugfiguren.

* Mirage plant **Rise of the Robots 2** (3Q) und **Adrenalin Factor** (1996), beide wahrscheinlich sowohl für SNES als auch für Ultra 64.

STARGATE™

Das Strategiespiel der Zukunft!

coming soon



**FÜR
GAME BOY™ – GAME GEAR™**

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

sagt Herr Brüggemann, der ehem. Tetris-Highscorehalter.

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

Stargate - für Game Boy™ und Game Gear™.

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

Es gibt keine Alternative!



Akkaim®
Entertainment GmbH

CES in Las Vegas

Nintendo: Fast Forward ...

„Das Geld wird mit Modulen verdient, nicht mit Hardware“, sagt NOEs Marketing-Manager Werner Rudolph. Der Erfolg von „Donkey Kong Country“ gibt ihm recht: Sechs Millionen Module gingen über die Ladentische – eine Million mehr als geplant ...

Darum arbeitet Rare selbst während der Messe an der Fortsetzung des Kassennüllers **Donkey Kong Country**, die im 2. Halbjahr 1995 kommen soll. (Außerdem sollen laut Gerüchteküche weitere ACM-Titel in Vorbereitung sein, und die Technik soll



Ein kurzer Blick auf die ersten Spiele für den Virtual Boy:

- In **Mario VB** (Nintendo) erkundet man das Schwammerlland in 3-D. Die einzelnen Lagen wechselt man über eine Brücke. Auf der zweiten Ebene ist Mario dann etwas kleiner. Eine andere Sequenz zeigt ein „Zelda IV“-ähnliches Haus von oben, halt richtig in 3-D.

Lizenznehmern zugänglich gemacht werden.) Dennoch will Nintendo zum Jahresende dem Zug der neuen (64-Bit-)Konsolen nicht mehr hinterherhumpeln. **Ultra 64**, so ist Marketing-Manager Werner Rudolph überzeugt, kommt pünktlich: Weltweit, fast gleichzeitig, im Herbst. Die Chips dafür werden bereits produziert, und das erste fertige Modell soll auf der E³ in Los Angeles vorgestellt werden. (Einen kompletten Bericht über Ultra 64 findet Ihr in NFV 3/94.)

Neue Spiele

Na, dann schauen wir mal, was Nintendo auf der Pfanne hat. Viele Köche sind dabei und sorgen dafür, daß der Brei nicht verdorben wird. Zum Beispiel Namco. **Pac in Time** für den Game Boy, soviel ist jetzt sicher, wird kommen (2Q). Es wurde sich an die SNES-Version gehalten. Außerdem steht (Test im nächsten Heft)

Pac Man 2: The New Adventures an. Es ist ein Modul für jüngere Nintendo-Fans, in dem Ihr Pac einige Tages seines (mehr oder minder „menschenlebens-echten“) Lebens begleitet.

EarthBound ist ein 24-Megabit-Kinder-Rollenspiel mit viel Humor, Science Fiction- und Abenteuer-Elementen. Es ist jedoch zweifelhaft, daß das Produkt in Deutschland erscheint. Auch Capcom ist für Nintendo am werkeln. **Mega Man X²** mit dem 12-Megabit-Modul geht X erneut auf die Maverick-Jagd. Er hat nämlich erfahren, daß bei seinem letzten Abenteuer nicht alle Gegner geplättet wurden. Exklusiv mit X² stellt Capcom den C4-Grafik-Chip vor, mit dem besonders realistische 3-D-Effekte ermöglicht werden. Der Nachfolger von „Mystical Quest“ heißt **The Great Circus Mystery – Starring Mickey and Minnie**. Damit sollen dann wohl sowohl männliche als auch weibliche Nintendo-Fans herangezogen werden. In drei Verkleidungen bieten die beiden Mäuse Action in sieben Levels für ein bis zwei Spieler. Wieder ist Pluto verschwunden (das ist nichts neues), doch diesmal hat es auch Großschnabel Donald erwischt. Findet Ihr die beiden?

Das fünfzehnte Abenteuer des blauen Roboter-Helden naht. Dr. Wily ist ausgebrochen. Da macht sich Mega Man natürlich auf den Weg, den Verbrecher wieder einzufangen. **Mega Man 7** ist in Amerika für März geplant, was für uns leider wieder bedeutet: „Fragt uns zum Jahresende, wann der Titel

auch nach Deutschland kommt“. Der Held trifft auf den Roboter Bass und den Roboterhund Treble, und stellt sich wieder zahlreichen Gefahren. Mehr war über dieses Spiel bisher noch nicht zu erfahren ...



Kirby wird zum Golfball, wenn Ihr **Kirby's Dream Course** spielt. Ein Zwei-Spieler-Modus gegeneinander und versteckte Bonus-Szenen bringen zusätzlichen Spaß.



Die Rückkehr ins „Donkey Kong Country“ steht auf dem Game Boy an: **Donkey Kong Land**. Es ist nicht nur ein 4-Farben-Remake mit Rare-Technik: Kong hat neue Freunde und Gegner. Z. B. fliegende Schweine, Maulwürfe und Wirbelwinde. Die Farben des 4-Megabit-Moduls sind so gewählt, daß der Affe nicht im Hintergrund verloren geht.

- **Red Alarm** (Nintendo) ist eine Art „Star Wing“, allerdings ohne gefüllte Flächen. Das Raumschiff fliegt durch die Gegend und wird von anderen Maschinen beschossen. In Gebäuden wird es etwas verwirrend, weil dann zu viele Linien da sind.

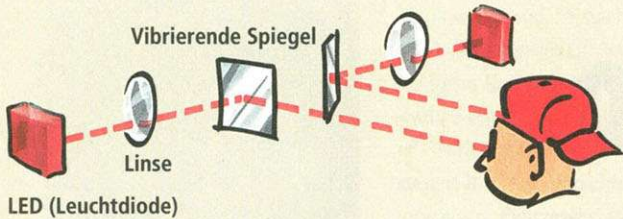
- Ballerspiel von Hudson Soft: Ähnlich wie „R-Type“, allerdings auf mehreren Ebenen. Man fliegt in den Raum hinein und die Hin-

dernisse sind auf drei Ebenen. Drüber, darunter oder durch? Ihr habt die Wahl!

- **Teleroboxing** (Nintendo): Ein Boxspiel, bei dem man dem Roboter-Gegner gegenübersteht. Seine Faust rast auf Euch zu, so daß Ihr fast meint, einen Luftzug im Gesicht zu spüren. Man muß richtig boxen lernen und wissen, wann man wohin schlägt, um die

Gegner zu besiegen. Natürlich gibt es auch Spezial-Attacken.

- **Space Pinball** (Nintendo) ist ein dreidimensionaler Flipper. Man kann verschiedene Runden ausprobieren. Der Ball wird kleiner, wenn er zum hinteren Bildschirmrand rollt. Es ist, als ob man vor einem richtigen Flipper steht. Bonus-Runden spielen „unter“ dem Hauptflipper.



Die 3-D-Grafiken werden von RTI's patentierter „Mirror-Scanning“-Technik erzeugt. Das Bild erscheint dank LED's („Light Emitting Diode“ oder „Leuchtdioden“, vereinfacht ausgedrückt kleine Lämpchen) mit vier Rot-Tönen auf schwarzem Hinter-

grund erzeugt. Die beweglichen Spiegel reflektieren das Licht, während sie ständig vibrieren. Das erzeugt den plastischen Effekt. Mit Linsen wird das Bild dann auf einer Betrachtungsplatte für den Spieler sichtbar gemacht.



Der VR32-Controller (= „Double Grip Controller“) hat zwei Steuerkreuze, eine Select-, Start-, A- und B-Taste und die bekannten L- und R-Tasten auf der Rückseite. Ihr haltet ihn mit beiden Händen und steuert praktisch „in das Spiel hinein“.

NovaLogic's **Comanche** ist eine der Spitzen-Hubschrauber-Simulationen auf dem PC. Im Sommer landet sie auf amerikanischen Super Nintendos. Steuersystem und Grafiken sollen dank eines Super FX-Chips der zweiten Generation und der „Voxel Space“-Technik perfekt auf die Möglichkeiten eines 16-Megabit-Moduls eingestellt worden sein. Man steuert einen RAH-66 Comanche-Kampfhubschrauber durch 30 neue Missionen über „Voxel Space“-gerenderte Landschaften. Es gibt eine zwei-Spieler-Option.



Die rot-schwarze Zukunft



Sie ist nicht schwarz-gelb, rot-grün oder braun wie die politische, nein, die Spielezukunft ist rot-schwarz. So jedenfalls will es Nintendos weltweiter Marketing-Plan. Schließlich steckt im „Virtual Boy“ (VR32) jede Menge Arbeit. Das Gerät besteht aus einem 32-Bit-RISC-Prozessor mit 20 MHz, wie Nintendo Amerika (NoA) mitteilte. RISC steht für „Reduced Instruction Set Computer“, also einen reduzierten Befehlssatz. Die wichtigsten Befehle sind bereits fest verdrahtet, das Gerät kann dadurch schneller arbeiten. Die Grafiken werden über „Dual mirror-scan“-LED-Displays (= „hochauflösende Spiegelscanner-LED-Displays“) von RTI (siehe unten) auf eine durchscheinende Platte projiziert. Von der aus seht Ihr, was abgeht. Indem man die beiden Einzelbilder näher an einander bringt, oder weiter von einander entfernt, wird der 3-D-Effekt erzielt, den man „Parallax“ nennt.

Dank des Spezial-Controllers mit den beiden Steuerkreuzen kann man sich in den Raum hinein bewegen, in jede Richtung des 3-D-Universums. Sound kommt über zwei Stereo-Lautsprecher direkt in die Brille. Neben normalen Batterien soll es einen Adapter für die Steckdose geben. Schade ist nur, daß das Gerät auf dem Tisch stehen muß, wenn man spielen will. VR 32 wird rund \$ 200 (ca. 350 Mark) kosten. Eine Entwickler-Konferenz ist laut NoA für Februar geplant.



Ein Blick in die Röhre? Nein, VR32: Die Brille kann auf die Kopfform eingestellt werden.

Star Wing 2 ist Argonauts 16-Megabit-Fortsetzung der Abenteuer von Captain Fox. Man darf jetzt wesentlich größere Areale erkunden, es gibt eine „Morphing“-Funktion der Kampfflüger und die Möglichkeit, Missionen vorzuplanen. Neben den Original-Charakteren gibt es auch neue Helden und den besseren FX2-Chip. (USA: Herbst).



Ultra 64: Wirklich schon in Vorbereitung

Accolade plant **Hockeydrome**, ein Eishockey-Spiel mit dreidimensionaler Ansicht aus der Vogelperspektive (4Q). **Turok: Dinosaur Hunter** ist eine Comic-Lizenz, die mit Acclams Motion Capture-Technik gemacht wird (4Q). Außerdem kündigt Williams eine Umsetzung des PC-Spiels **Doom** an. Die Chancen, daß es nach Deutschland kommt, sind allerdings recht gering: Das Spiel steht für PCs bereits auf dem Index.



Wie Isabelle Le Henaff von Ubi Soft auf der Messe sagte, ist es bereits ziemlich sicher, daß das Jump'n'Run **Rayman** auf Ultra 64 erscheint (Screenshot: Jaguar).

U64-Gerüchte:

Konami soll an seinen Kassenschlagern (**Sparkster**, **Turtles**, **Mystical Ninja**) arbeiten, Nintendo an **Mario Kart**, **Zelda** und **Mario**. Square plant Fortsetzungen von **Final Fantasy**, **Secret of Mana** und der hier unbekannten Serie **Chrono Trigger**. LucasArts soll **Star Wars**, Taito gleich drei Module (darunter eine „Darius“-Fortsetzung) programmieren. Ocean will **Waterworld** zu ihrem ersten U64-Modul machen. Es wurde bisher keiner dieser Titel bestätigt.

CES in Las Vegas Hollywood & Co.

Die Zusammenarbeit zwischen Videospiel-firmen und der Film-industrie wird immer enger. Kaum noch ein Spitzentitel, der nicht „versoftet“ wird. Jetzt ist der Trend auch anders- rum zu beobachten.

Capcom und Acclaim sind mit den Umsetzungen zu ihren Prügeln die Vorreiter. **Street Fighter**, **Mortal Kombat** und **Double Dragon** heißen die Werke, die den Spieß einmal umdrehen (siehe INside bzw. rechts). Es wird für die Filme ein amerikanisches PG-13-Prädikat angestrebt, also eine Altersfreigabe ab 13 Jahren. Damit dürfen die meisten Spiele-Fans ins Kino, und es ist damit zu rechnen, daß die Titel Kassenschlager werden.

Comic-Spiele

Den üblichen Weg geht **Judge Dredd** (SNES/Game Boy) von Acclaim. In England ist der Gesetzes-hüter ein bekannter Comic-Held. Sylvester Stallone steigt im August im Kino auf Dredds Riesenmotorrad. Zeitgleich soll das Spiel erscheinen. In Acclaims **Spiderman** (siehe NFV 2/95) schauen wir im nächsten Heft. Dafür wird es noch etwas länger dauern, bis **X-Men: Mutant Apocalypse** kommt. Capcom schickt Leute, die Acclaim in Solo-Abenteuern agieren läßt, gemeinsam los: Wolverine, Cyclops, Gambit, Psylocke und das Beast mit eigenen Spezial-Moves durch ein „Final Fight“-ähnliches

Modul. Unsere Kollegen von Nintendo Power (USA) unkten: „Die erste Mission kann ewig dauern“. Und noch ein DC-Comic-Held hat das SNES im Visier: **Green Lantern**. Sowohl ein Shoot'em Up als auch normales Plattformgehüpf hat Ocean da in sieben Leveln zusammengewürfelt. Ein atemberaubendes Mode-7-Finale wird angekündigt. Etwas richtig Neues hatte Sunsoft noch nicht zu bieten: **Speedy Gonzales: Los Gatos Banditos** (2Q), **Porky Pig's Haunted Holiday** (2Q) und **Looney Tunes Basketball** (Test im nächsten Heft) strahlten schon auf der ECTS entgegen. Etwas länger hin ist es noch, bis die **Justice League: Task Force** eingreift und, ähem, aufeinander einprügelt.



Starfleet Academy von Interplay.

Seltsam, seltsam: Erst wenn Ihr jeden Superheld besiegt habt (Superman, Batman, Wonderwoman), erfahrt Ihr, wer hinter diesem Paradoxum steckt. Außerdem plant Sunsoft noch **Road Runner 2: Wile E. Coyote's Revenge**, **Scooby-Doo Mystery** und **Sylvester and Tweety**: „Wohl bekomm's, blöde Miezekatze!“ Noch unklar ist, ob **Swat Cat** von Hudson Soft über den Teich hüpfte. Die Hanna-Barbera-Zeichentrick-Serie um Welt- raum-Katzen ist in den Staaten im Moment recht erfolgreich, hier aber noch nicht angelaufen. Ebenso geht es **The Tick** von Fox Inter- active Media, dem Spiel zu einer

anderen beliebten Zeichentrick-Serie. Der Held ist blau, sieben Fuß groß (rund zwei Meter) und wiegt 200 Kilo. Zusammen mit Arthur, einem arbeitslosen Ange- stellten im Nadelstreifen-Anzug, jagt er böse Ninjas, Clowns und Monster. 44 Level führen über Hausdächer, Wasserplaneten und ähnliches. In Amerika ist das Mo- dul schon zu haben. Zum Schluß hat Kemco noch **Mickey Mouse – Magic Wand** (SGB, 2Q) mit 40 Levels und fünf Bossen in Planung. Übrigens: Von einer SNES-Version des Playmates-Moduls **ExoSquad**, die wir im letzten Messebericht angekündigt hatten, redet nie- mand mehr.

Kino-Highlights

Ein „Chaos Engine“-ähnliches Rol- lenspiel hat Ocean mit **Addams Family Values** auf der Pfanne.

Onkel Vester hat jede Menge Ärger am Hals, als er auf die Suche nach einem verschwundenen Familien- mitglied geht. Nahezu 20 % von **The Mask** („Die Maske“), dem Computer-Trick-Film mit Tim Car- rey, sind fertig. Die besten Gags des Vorbilds wurden eingebunden: Die Uhrenjagd mit dem Hammer, der coole Schleich-Gang – und vor allem die rasende Geschwindig- keit, mit der es auf dem Bild- schirm abgeht. Wenn die Maske weiterhin so ist, wie der erste Ein- druck vermuten läßt, erwartet uns ein Hit.

TV-Quotenrenner

Einen deutschen Vertrieb hat **Crossroads of Time** noch immer nicht gefunden. Dafür hat das Spiel nun endgültig Gestalt ange- nommen. Als Odo, Sisko, Kira oder Bashir erkundet Ihr z. B. Bajor, ein

Acclaim hilft Batman auf die Flügel:

Die Warner-Studios nutzen Acclaims „Motion Capture“-Technik für den neuen Film **Batman Forever**. Entwickelt wurde das System von der Advanced Technologies Group (ATG), und die Tricks des Streifens werden auch gleich in der SNES- und Game Boy-Version verwendet. „Die anspruchsvolle Motion Capture-Technik erlaubt uns, Spezial- Effekte zu machen, die noch nie in Kinofilmen zu sehen waren.“ Das sagt John Dykstra, der Erfinder der Dykstraflex-Kamera. Und der muß es wissen, steht doch sein Name für die Tricks des Spielfilms „Krieg der Sterne“ und der TV-Serie „Kampfstern Galactica“. Glaubt man Acclaims Marketing-Chef Rainer Zipp, wird der Film „ganz anders als bisher.“ Es soll mehr Humor, Technik und Action geben. Der Fledermaus-Mann, diesmal von Val Kilmer ge- spielt, tritt gegen den Riddler (Tim Curry) und Two-Face (Tommy Lee Jones) an. Da man gerade noch am Drehen ist, war vom Spiel noch nichts zu sehen. Doch die Span- nung steigt ...



Batman-Foto: TM + © 1992 DC Comics Inc.



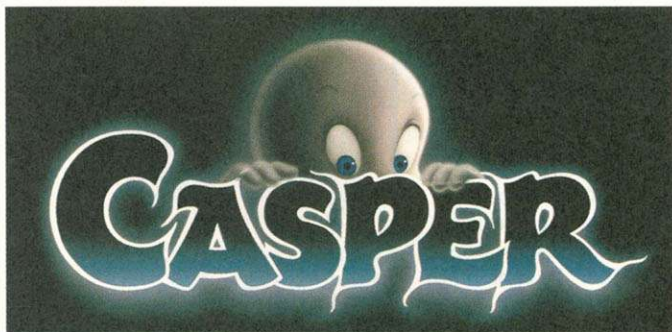
Phantom 2040: Das Phantom, ein amerikanischer Comic-Strip, der auch als Kinofilm demnächst ansteht. Das Spiel ist umweltfreundlich und jugendfrei gehalten – darauf legt Viacom Wert. Denn der Held lähmt seine Opfer nur. Ein Seil hat er sich bei „Spiderman“ geliehen, einen Laufroboter bei „Mega Man X“. Phantom erkundet sieben Kapitel mit 16 Leveln. Ungewöhnlich ist die Anzahl der möglichen Spielenden. Derer gibt es 20.

Cardassianisches Kriegsschiff, die U.S.S. Saratoga und den Gamma Quadranten. Findet heraus, wer die Bombe auf Deep Space Nine platziert hat.



Crossroads of Time von Playmates.

Zeitlich gesehen ist **Star Trek – Starfleet Academy** früher angesiedelt. Als „Astronauten-Lehrling“ besucht Ihr die Akademie und müßt lernen, Raumschiffe der unterschiedlichsten Klassen zu steuern. Wollt Ihr Kahn im Mutara-Nebel begegnen (sprich: im Dunkeln ...) oder die Kobayashi Maru retten? Die 8-Megabit-Cartridge unterhält mit dreidimensionalen Vektorgrafiken und Filmsoundtracks. Bereits im Januar soll es



THQs **seaQuest DSV** nach Deutschland geschafft haben. Im nächsten Heft haben wir den Test zum 16-Megabit-U-Boot-Abenteuer. Als Kommandant der seaQuest steuert Ihr sechs verschiedene Unterwasser-„Fahrzeuge“ (die Crab, seaQuest, den Truck und, äh, Darwin), erfüllt 24 Bergungs- und Kampfmmissionen in vier Sektoren und kauft Ausrüstung nach. Übrigens: Von der zweiten Staffel der TV-Serie soll Hauptdarsteller Roy Scheider gesagt haben, sie sei „Childish Trash“ (etwa: „kindischer Schwachsinn“). Kein gutes Zeichen ...

Videothekenspiel

Vielleicht habt Ihr Euch **Warlock** schon in der Videothek ausgeliehen, denn dort soll der Gruselfilm ein Geheimtip sein. Auf der Suche nach den Druidensteinen, die die Rückkehr des Bösen auf die Erde verhindern, schießt und zaubert Ihr Euch in Acclaims Modul durch sieben Level (2Q).

Aufgeschnappt:

- * Nintendo produziert die Umsetzung zum neuen **James Bond**-Film. Das Modul wird mit ACM-Technik (wie „DKC“) programmiert.
- * THQ läßt die Game Boy-Version von **Star Wars 3** (Rückkehr der Jedi-Ritter) programmieren.
- * **Akira** macht Probleme: Es ist laut THQ „ein sehr ambitioniertes Projekt“, das an den Hardware-Möglichkeiten scheitern könnte. Noch ist **Akira** für den Game Boy und das SNES nicht aufgegeben, aber es kann sein, daß es lediglich auf Ultra 64 zu Verfügung stehen wird.



„SF“: Jean-Claude Van Damme als Guile

Vom Spiel zum Film

* „Street Fighter“: Im Auftrag der Vereinten Nationen ist Colonel Guile (J.-C. Van Damme) unterwegs, General Bison (Raul Julia, „Addams Family“)

aus dem Verkehr zu ziehen. Da fliegen die Fetzen, auch wenn zwei „SF“-Charaktere nicht dabei sind. Die Haupt-Story beschränkt sich auf zwei gute und zwei böse Charaktere. „Capcom wollte ursprünglich, daß alle Charaktere eine Hauptrolle bekommen.“ sagt Regisseur Steven de Souza. „Ich konnte sie überzeugen, daß man keine gute Story mit zwölf Hauptdarstellern machen kann.“ Der Streifen soll 1996 spielen: „Wenn man sich wundert, woher die Waffen kommen ... Wenn der Film als Homevideo kommt, werden sie zu haben sein.“ Und an eine Fortsetzung ist auch schon gedacht: „Bison ist ein Bond-ähnlicher Verbrecher. Selbst wenn es scheint, seine Festung würde am Ende zerstört – er wird zurückkommen.“

* „Mortal Kombat“: Die Hauptrollen von Raiden und Prinzessin Kitana übernehmen Christopher Lambert („Highlander“) und Talisa Soto („James Bond – Lizenz zum Töten“). Mit dabei ist auch Cary-Hiroyuki Tagawa, der in Pro 7's SF-Serie „Space Rangers“ als Alien zu sehen war. New Line Cinema läßt das Werk von Larry Kasanoff produzieren, der seine Erfahrung bei „True Lies“ und „Terminator 2“ sammelte. Gefilmt wird in Thailand und Los Angeles. Den vierarmigen Giganten Goro basteln die „Creature Special FX“-Experten Tom Woodruff und Alex Gillis („Alien 3“). Es erwartet uns wahrscheinlich eine Martial Arts-Komödie à la Jackie Chan.

* „BattleTech“: Wie Activision mitteilte, plant New Line Cinema vier „Star Trek“-ähnliche Filme zur Rollen- und Videospiel-Serie. Eine Zeichentrick-Serie gibt es von Saban, Spielzeug von Tyco und Comics von Malibu.

- * Kevin Costners **Waterworld** kommt wahrscheinlich über die Ocean/Interplay-Verbindung.
- * Erst gab es **Mutant Chronicles** als Rollenspiel. Dann hat Playmates eine SNES-Version programmiert, und Herbst 95 ist ein Kinofilm geplant. Bisher ist das 18-Level-Modul für den deutschen Markt nicht geeignet, denn das Blut spritzt munter. Es geht um den Kampf der „Brotherhood“ gegen die „Dark Legion“, der mit roher Gewalt und in netten Kampfanzeigen gelöst wird. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran.
- * Auch Steven Spielbergs Amblin Entertainment filmt wieder: **Casper**. Interplay hat die Rechte und wird das Spiel wahrscheinlich für Ultra 64 produzieren.

og

Kleine Kino-Vorschau :

ab Sommer 95

- „BattleTech“
- „Batman Forever“
- „Casper the Friendly Ghost“
- „Judge Dredd“
- „Mortal Kombat“
- „Waterworld“

ab Sommer 96

„Godzilla“

geplant

- „Die Fantastischen Vier“
- „Jurassic Park II“
- „The Phantom“
- „Spiderman“
- „X-Men“

bereits angelaufen

„Street Fighter“

(Daten beziehen sich auf die USA.)

ZERO

The KAMIKAZE Squirrel



Zero, das Ninja-Eichhorn mit Stirnband, ist Sunsofts neuester SNES-Star. War er eben noch Nebendarsteller bei „Aero“, spielt er jetzt die Hauptrolle im neuen Jump'n' Run „Zero the KamikazeSquirrel“.

Der hinterhältige Jacques Le Sheets plant, Zeros Heimatwald abzuholzen, um aus den Bäumen Papier für seine Falschgeld-Produktion herzustellen. Amy, Zeros Freundin, bittet ihn um Hilfe. Und der wäre kein echter Held, wenn er sich nicht sofort in sein Flugzeug schwingen und in Richtung Wald losdüsen würde.

Dummerweise ist Zeros Arbeitgeber, der miese Ektor, davon überhaupt nicht angetan und versucht, den Helden aufzuhalten. Kurzerhand schießt Ektor einfach das Flugzeug ab und der gute Zero muß nun den ganzen langen Weg nach Stony Forest zu Fuß laufen. Daß da allerhand Gefahren auf unseren Helden warten, versteht

sich wohl von selbst. Also auf zu neuen Abenteuern! Steuert das mutige Kamikaze-Eichhorn und macht dem Miesling Jacques Le Sheets einen dicken Strich durch die Rechnung.

Die Attacken

Nunchaku

Diese Attacke hat zwar nur eine geringe Reichweite. Ihr könnt sie auch nur in eine Richtung einsetzen, aber sie ist einfach die effektivste. Drückt das Steuerkreuz nach unten und dann die B-Taste.



Die Wurfsterne

Zero verfügt auch über ein Arsenal an Wurfsternen, die er entweder einzeln werfen kann oder seinen Gegnern paarweise entgegenschleudert. Mit diesem „Doppel-Wurf“ ist er natürlich schlagkräftiger.



URGENT: TELEGRAM!
ZERO:
THE EVIL LUMBERJACK, JACQUES LE SHEETS IS CHOPPING DOWN STONY FOREST TO PRINT PAPER MONEY FROM STOLEN PLATES. HE HAS MY FATHER.
PLEASE RETURN HOME AT ONCE.
LOVE AMY



LEVEL 1 – STRAND-LEVEL 1 UND 2

Zero startet sein Abenteuer am Strand. Dieses Level besteht aus zwei Blöcken. Die Tips, die wir Euch hier geben, könnt Ihr in beiden Abschnitten gut gebrauchen. Also, aufgepaßt! Gegner, die Euch hier begegnen, sind noch recht einfach zu beseitigen, wie beispielsweise die Krebse und die Zitteraale.



Springt in den Korb des Ballons, nachdem Ihr das Seil gekappt habt.



Nehmt Euch vor diesen Propeller-Freaks in acht. Sie sind sehr schnell!

1 Über den Wolken ...

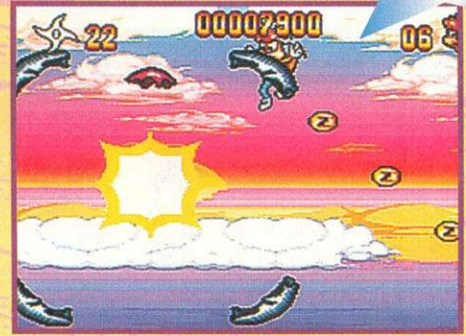


Zero ist nicht nur auf dem Boden der Tatsachen unterwegs. Nein, er strebt nach Höherem, genau genommen nach den Wolken. Um hier hochzukommen, nutzt unser Held geschickt die Palmen als Trampolin. Mit dieser Hilfe und seinem Doppelsprung gelangt er in große Höhen.



2 Geheime Räume

In einigen Levels sind Eingänge zu Geheimräumen versteckt. Wie, Ihr findet die nicht? Solche Eingänge sind auch keine gewöhnlichen Türen. Ihr müßt sie aufblasen! Wird der Blasebalg dreimal betätigt, ist der Weg frei. Vorsicht, die Eingänge können auch platzen!



Haben wir es nicht gesagt? Nur dreimal auf den Blasebalg springen, sonst explodiert die Tür!



3 Holt Euch das Extra-Leben!

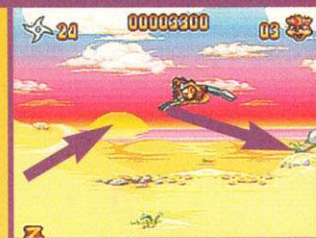
Wenn Ihr die Gegenstände während des Fluges aufsammeln wollt, dann solltet Ihr den Gleitflug nutzen. Folgt dem Bogen der Münzen und gleitet nach links, wenn Ihr auf der Höhe des 1-Up seid.



Spezialattacken und Sprünge

Flic Flac

Diese Sprungattacke könnt Ihr durch Drücken der L- oder R-Taste einsetzen. Sobald Ihr die Tasten loslaßt, gleitet Ihr auf den Boden zurück.

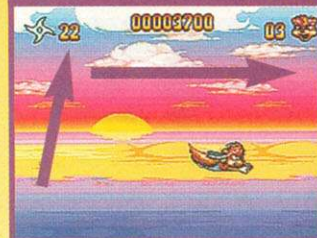


Wirbelsprung

Drückt die B-Taste während eines Sprunges ein zweites Mal und Ihr wirbelt noch etwas höher. Dieser Sprung eignet sich auch, um Gegner zu beseitigen.



Gleitflug



Während eines Sprunges drückt Ihr gleichzeitig B und ↓. Auf diese Art könnt Ihr ein kleines Stück in die Richtung gleiten, in die Zero sieht.

Sturzflug



Wenn Ihr die A-Taste gedrückt haltet, während Zero nach unten gleitet, geht er in einen halsbrecherischen Sturzflug über.

LEVEL 2 – DIE KLIPPEN 1 UND 2

Auch dieses Level besteht aus zwei Leveln. Ihr müßt Euch im Inneren des Felsens nach oben kämpfen. Achtet auf das Maschinengewehr und auf Blumen, die Euch zum Fressen gern haben.



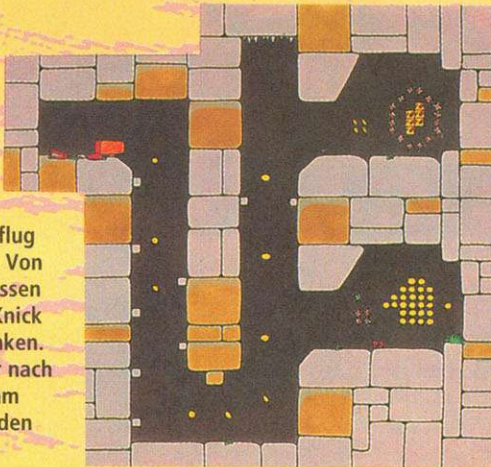
Deckung, heißt es an den Stellen, die durch einen Stern markiert sind.



Manche Pflanzen im Level 2 haben Euch zum Fressen gern.

1 Super Sturzflug-Test

Auf der rechten Karte seht Ihr einen mit einer 1 bezeichneten Eingang zu einem Geheimraum. Darin kommt Ihr nur an die Extras, wenn Ihr den Sturzflug zum Einsatz bringt. Von ganz oben fallen lassen und kurz vor dem Knick nach rechts schwenken. Dann gleich wieder nach oben und Ihr seid am Ziel. Übung macht den Meister!



2 Hochsprung

Lauft an dieser Stelle nach rechts und führt den Wirbelsprung aus, um nach rechts oben zu gelangen. So könnt Ihr den höher gelegenen Eingang zum Extra-Raum erreichen.

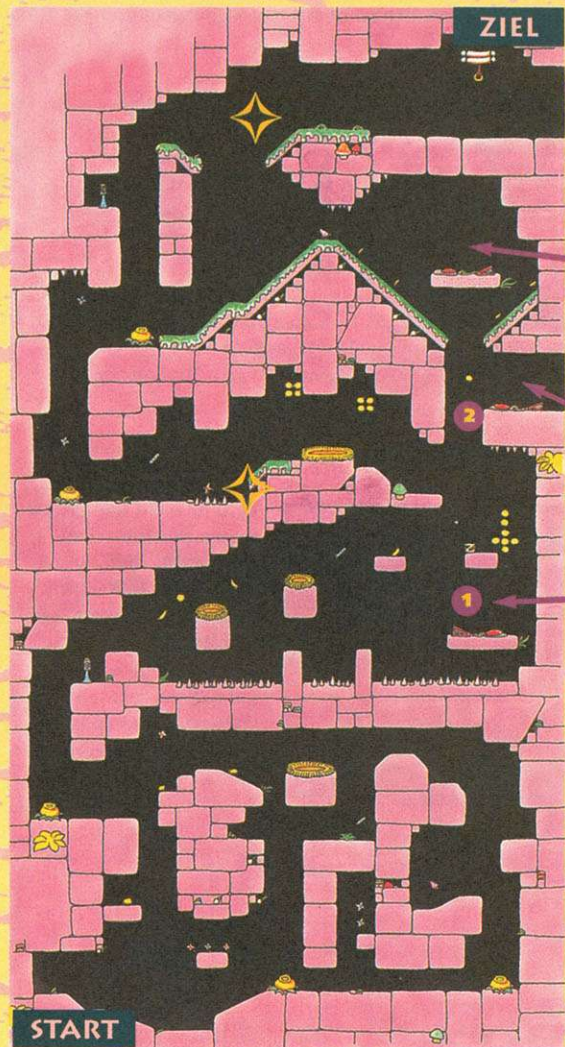


4 Abkürzung in Stage 2-2 gefälltig?

Wenn Ihr schon so weit gekommen seid, berührt jetzt bloß nicht den Checkpoint. Dann müßt Ihr nämlich nicht mit dem mittleren Boss kämpfen, sondern könnt gleich weiter nach rechts oben gehen.



Karte zum Klippen-Stage 2-1



3 Zwischengegner von Stage 2-2

Mit diesem Ungetüm habt Ihr ein leichtes Spiel. Benutzt einfach den Gleitflug, um mit ordentlicher Wucht gegen das Cockpit zu knallen. Wiederholt dies oft genug, bis der Schurke das Zeitliche segnet! Aber paßt auf seine Hacke auf!



Der Boss (2-2)

Dieser Felsenmann ist der erste Endgegner, auf den Ihr trefft. Ihr könnt ihn nur verwunden, wenn er sich in einen Menschen verwandelt. Dies tut er meist in der linken oder rechten Ecke.





LEVEL 3 – LAVAHÖHLEN-LEVEL 1 UND 2

Dieses Level spielt im Inneren eines aktiven Vulkans. Nehmt Euch vor herabfallenden Steinen in acht. Die Arbeitsroboter sind auch nicht von schlechten Eltern, also Vorsicht!



Lauft langsamer, sobald die Gesteinsbrocken herabfallen.



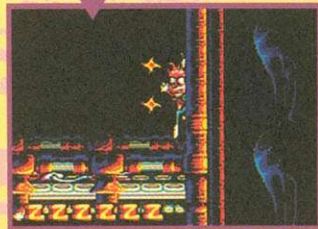
Den Arbeitsroboter zeigt Ihr mit dem Nunchaku seine Grenzen.

1 Frohes Klettern

Klettert die Stufen auf der rechten Seite der großen Säule nach oben. Dann bewegt Euch von der Spitze der Säule im Gleitflug

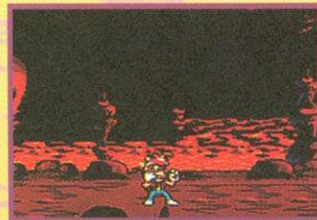


nach links. Dort angekommen, werdet Ihr einen Raum voller schöner Extras finden.



2 Eisenkugel

An dieser Stelle verfolgt Euch eine große Eisenkugel. Laßt sie näher herankommen und Euch überholen. Dann nichts wie hinterher!



3 Der erste Zwischengegner

Dieser Boss fliegt von einer Seite des Bildschirms zur anderen. Stellt Euch am Besten in die Mitte. Weicht den Attacken durch ducken aus. Schleudert ihm Eure Wurfsterne entgegen, sobald er landet.



4 Guter Flug (3-2)

Benutzt die Spitze der großen Säule als Schutzschild und räumt im Gleitflug alle Gegner ab. Wenn Ihr die Spitze nicht habt, verliert Ihr Euer junges Leben.



Die Spitze schützt Euch vor den Angreifern.

Boss

Versucht die Wirbelattacke, während Euer Gegner in der Luft ist. Wenn er landet und mit dem Laser um sich ballert, müßt Ihr schnell so nah wie möglich an ihn herankommen und mit dem Nunchaku angreifen.

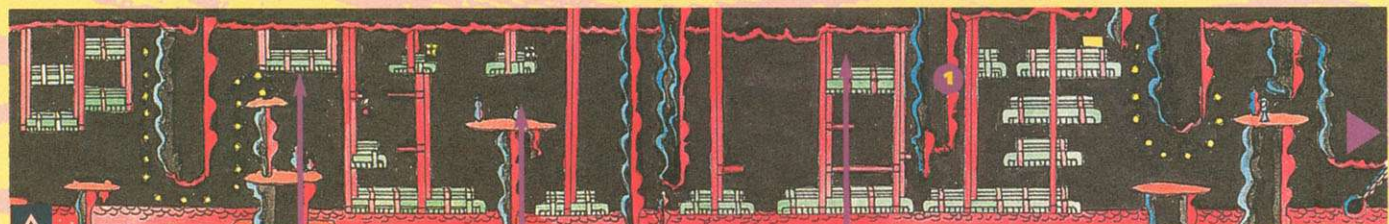


Schnelle Attacken sind hier das Erfolgsrezept!

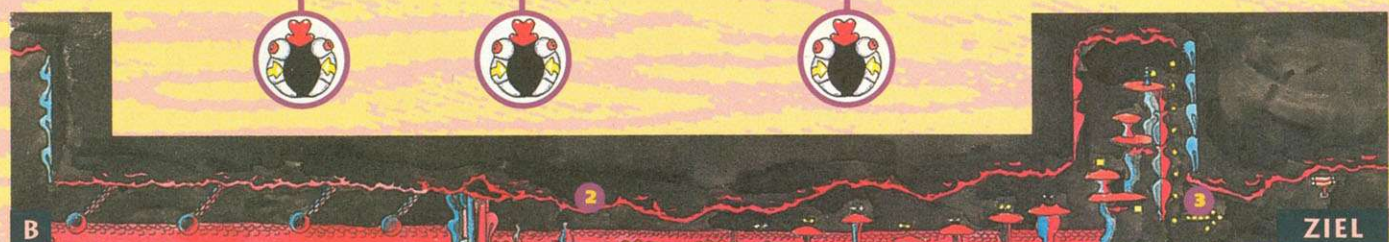
START



A



B



ZIEL



LEVEL 4 – FLUSS-LEVEL 1 UND 2

1 Oben bleiben!

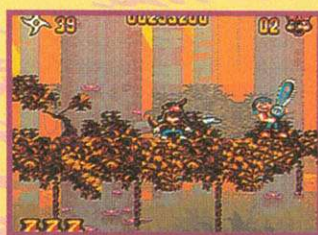
Der Bildschirm scrollt in dieser Runde automatisch. Haltet die ganze Zeit die ↑-Taste auf dem Joypad gedrückt, so weicht Ihr allen Hindernissen auf dem Weg

aus. Das klappt fast immer, außer bei den Baumstämmen und den Strudeln. Die müßt Ihr gekonnt überspringen. So ist der Trip auch für Nichtschwimmer zu schaffen.



LEVEL 5 – WALD-LEVEL 1 UND 2

Alles, was Ihr hier tun müßt, ist den Münzen zu folgen, die Euch den Weg zum Ziel zeigen. Wirbelattacke und Gleitflug sind dabei sehr nützlich. Verlaßt niemals die Holzplattformen. Wenn Ihr herunterfällt, verliert Ihr ein Leben.



Schleudert die Wurfsterne direkt auf den Mann mit der Säge.

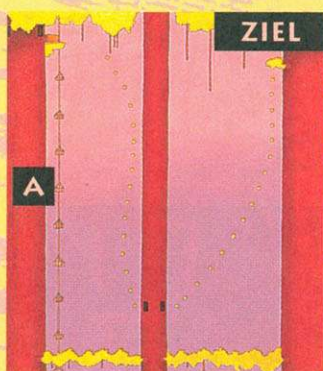
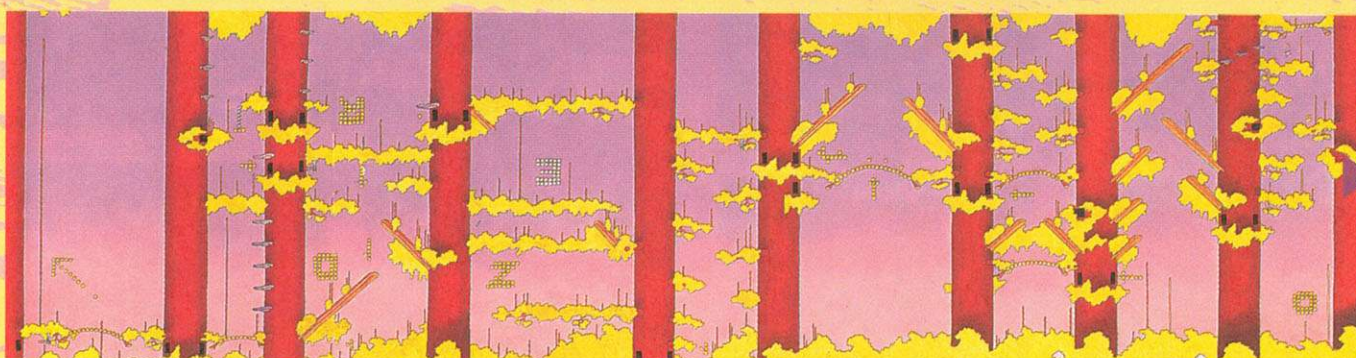


Beachtet die Richtung, die Euch die Münzen anzeigen.



Von Baum zu Baum kommt Ihr am Besten mit dem Super-Sturzflug.

Karte zum ersten Wald-Stage



1 Hängebrücke

Um an manche Münzen zu kommen, müßt Ihr die Brücke zerteilen. Die Münzen weisen Euch auch hier wieder den Weg.



Boss (5-2)

Während dieser Gegner am Ballern ist, ist er unverwundbar. Sobald er das Feuer einstellt, bewegt Euch so schnell es geht an ihn heran und attackiert ihn mit den Nunchaku. Vier bis fünf Treffer reichen.



LEVEL 6 – GIFT-LEVEL 1 UND 2

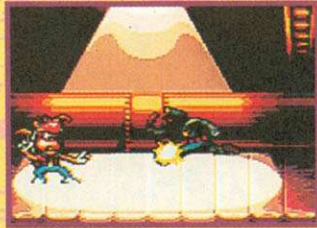
Einfach immer geradeaus

Auch hier müßt Ihr die ↑-Taste auf dem Joypad immer gedrückt halten, bis Ihr im Ziel seid. Ihr werdet sicher einige Wunden davon tragen, aber es ist zu schaffen. Haltet durch!



LEVEL 7 – DAS FABRIK-LEVEL 1 BIS 4

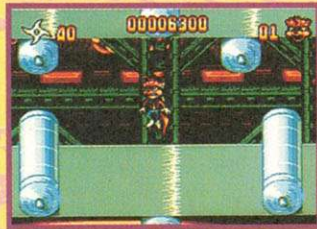
In der Fabrik gilt es vier Abschnitte zu bestehen, bevor Ihr auf den Endgegner trefft. Die Gegner in dem ersten Teil sehen aus wie Cops. Sie versuchen Euch zu schlagen. Also Abstand halten und aus sicherer Entfernung mit Wurfsternen attackieren.



Drei Sterne reichen für diesen Cop.

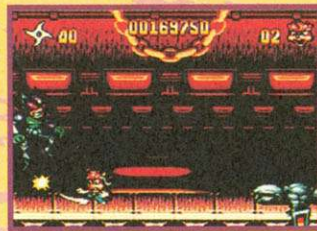
2 Im Rhythmus bleiben

Auf den Papierbahnen müßt Ihr immer in Bewegung bleiben, sonst reißt es und Ihr fallt herunter. Über die Trommeln müßt Ihr selbstverständlich hinweg springen.



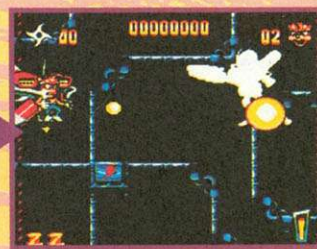
3 Kennen wir uns nicht schon?

Am Ende des zweiten Abschnitts müßt Ihr gegen zwei Gegner kämpfen, die Ihr bereits aus den Leveln 2-2 und 3-1 kennt. Ihr könnt also dieselben Techniken einsetzen, um sie zu besiegen. Erkennt Ihr Euch noch?



4 Luftkampf

Die Luftschlacht gegen den Boss aus Level 3-2 wiederholt sich. Er schießt mit Feuerbällen aus der oberen linken Ecke des Bildschirms auf Euch. Dann bewegt er sich zur anderen Seite. Ihr seid vor ihm sicher, solange Ihr unter ihm steht.



1 Vorsicht, Kamera

Im letzten Abschnitt des ersten Teils trefft Ihr auf eine Menge herabfallende Gegner. Um sie loszuwerden, müßt Ihr die Kamera im oberen Bereich ausschalten, und siehe da, die Gegner bleiben Euch an der Pelle.



5 Zwischenboss

Versucht, den Gegner in die Nähe der Elektroden (seitlich im Bild) zu locken. Schießt dann darauf bis sie explodieren. Die Explosion setzt dem Guten ganz schön zu. Übrigens, wenn Ihr später wieder an diese Stelle zurückkehrt, befinden sich dort erneut Elektroden.



Der Boss: Jacques Le Sheets

Gleich zu Beginn schleudert Euch Jacques eine Bombe entgegen. Benutzt die Wirbelattacke, um ihm die Bombe zurückzuschleudern. Wenn er dann anfängt, herumzuwandern, müßt Ihr ihm am Boden mit dem Nunchaku den Rest geben.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die fetzige Musik und Soundeffekte sind wirklich gut.

Grafik

Die Grafik und Animationen sind sehr schön gemacht und beschönigen dem Modul einen hohen Standard.

Dauerspaß

Wenn man sich mit den vielen Funktionen der Tasten angefreundet hat, steht dem Spielspaß nichts mehr im Weg.

Härtegrad

Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen zu empfehlen. Zumal man unendliche Continues hat.

Fazit

„Zero the Kamikaze-Squirrel“ kann auf der ganzen Linie überzeugen. Es ist wirklich ein super Jump'n'Run und hebt sich aus der Masse ab. Leider vermißt man Paßwörter, wie so oft bei Sunsoft-Spielen.

neu

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Manchmal lohnt es sich zu warten. Mit „International Superstar Soccer“ kommt Konami zwar spät auf den Markt der Sport-Simulationen, aber dafür gewaltig: Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen.

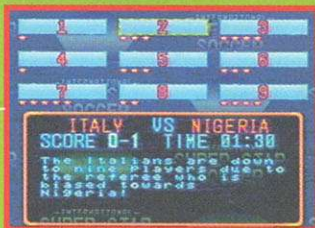
Digitalisierte Kicker, wirklichkeitsgetreue Animationen, taktische Varianten – ein Spiel der Referenzklasse. Und das ist uns einen Gold-Funny wert.



Training, Technik und Taktik



Zur Begrüßung gibt es schon die Qual der Wahl.



Ein Tip für Profis: In vorgegebene Spielsituationen einsteigen.



Für Trainer-Füchse: Auch während des Spiels kann man auswechseln.

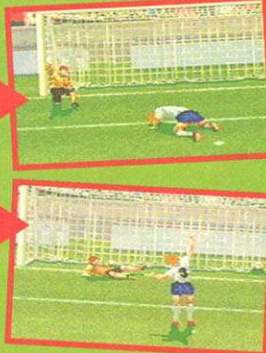


Feinabstimmung: Wer will, kann natürlich auch ohne Taktik spielen.

... und immer cool bleiben



Shoot-Out beim Elfmeterschießen: Gute Steuerung, riesen Nervenkitzel.

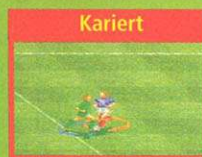


Nichts dem Zufall überlassen

Man hat nicht nur die Wahl zwischen 26 Teams, sieben Spielmodi, drei Schiedsrichtern und diversen Taktiken. Auch die Team-Farben, der Sound und der Bodenbelag ist variierbar. Kariert gemäßt oder Schneematch gefällig?



Sonne



Kariert



Schnee



Regen

Spielszenen

Flanke...



Eine Spezialität der Digital-Profis: Flanken aus vollem Lauf.

...Volley...



Spezialität Nummer zwei: Luftkämpfe im Strafraum.

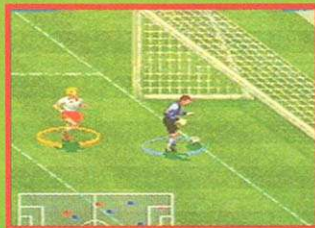
...Torhüter



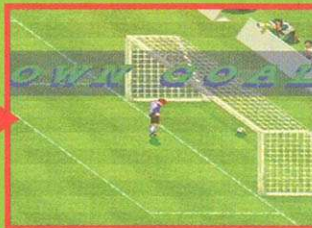
Nicht immer gibt's ein Tor des Monats. Die Torhüter sind auf Draht.

Wie im echten Leben

Kopfball, Flugball, Fallrückzieher, Hackentrick sowie ein blitzsaurer „Bruststopper“ und Tackling nach allen Regeln der Kunst. Nicht nur Sound und Stadionatmosphäre sind überzeugend realistisch. Auch die Tricks der Spieler sind bundesligareif. Und Eigentore gibt es ja auch im echten Leben.



Na, wer wird denn da den Ball fallen lassen?



Die Trauer des Torwarts beim Eigentor.

Einwurf



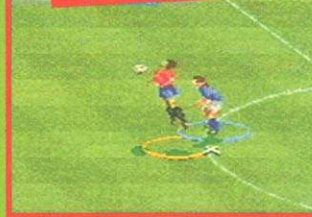
Standardsituationen werden in Wort und Bild angekündigt.

Foul



Fouls werden nicht angekündigt, sondern – je nach Option – bestraft.

Luftkampf



Die Super-Animation der Kicker wird in vielen Details deutlich.

Eckball



Eckball von links bringt Gefahr.



Doch der Keeper ist souverän.

Standardsituationen sind gefährlich. Das weiß man spätestens seit Beckenbauer. Deshalb solltet Ihr besonders die Eckstöße und Elfmeter auch kräftig üben. Im Trainings-Modus habt Ihr dazu Gelegenheit. „Kurze Ecken“, „Lange Ecken“ mit oder ohne Effet. Nach ein paar Trainingsrunden seid Ihr fit.

Tor! 1:0 für Euch!

Tore sind die Würze im Fußballspiel. Deshalb werden sie auch ausgiebig gefeiert. Der Stadionsprecher tobt, und je nach Temperament der Mannschaft gibt es ordentlichen Torjubel. Zur Freude der Zuschauer (und Spieler) wird jede Torszene wiederholt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spiele: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Sport

Sound

Unterstützt sehr gut die Atmosphäre. Wen die Schlachtenbummler nerven, kann abstellen.

Grafik

Keine Frage, sie ist voll überzeugend. Digitalisierte Spieler mit realistischen Bewegungsabläufen.

Dauerspaß

Relativ einfach zu bedienen. Auch Nicht-Profis kommen schnell rein ins Spiel – und werden lange dabei bleiben.

Härtegrad

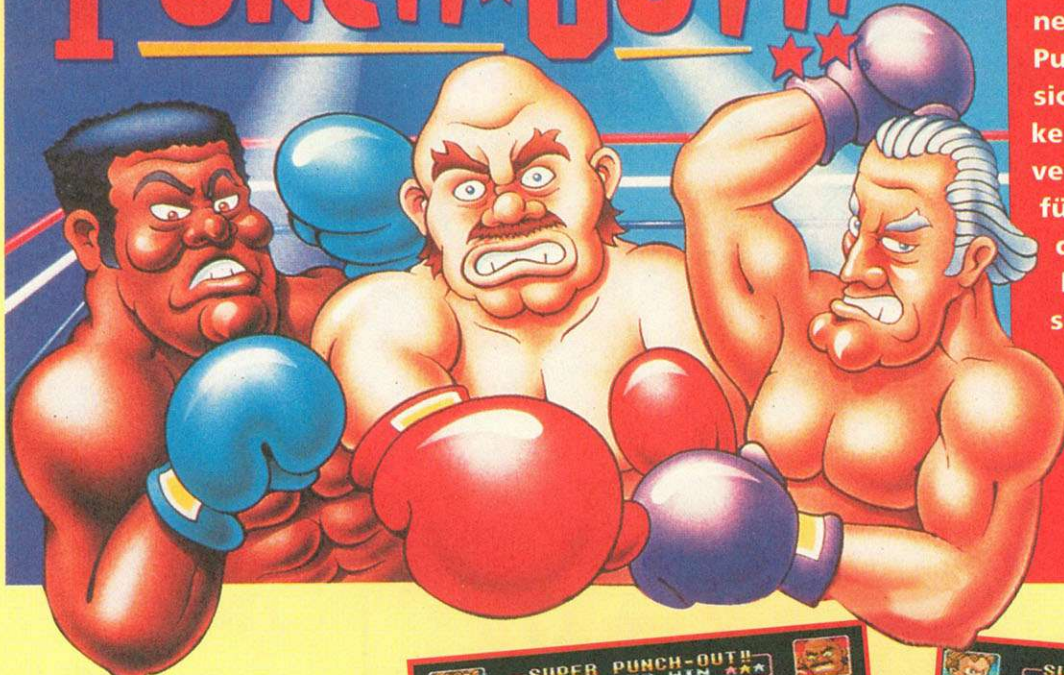
Drei Spielstufen sind einstellbar. Und wer im „Hard“-Level alle Tricks beherrscht, kann sich schon zu den Vollprofis zählen.

Fazit

Ein Sportspiel, das schon fast eine Simulation ist. Sehr realistisch, sehr packend. Das Modul unterstützt die Fähigkeiten der Konsole sehr gut. Alle weiteren Fußballmodule werden sich künftig daran messen müssen.

lut

SUPER PUNCH-OUT!!



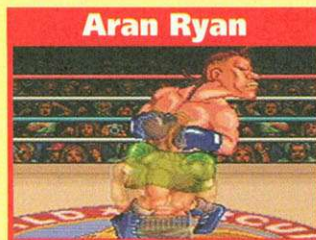
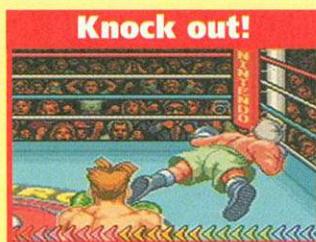
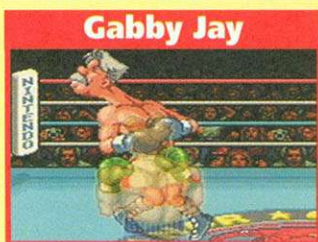
Ein Oldtimer kommt zu neuem Ruhm: „Super Punch-Out!!“, das Ihr sicher noch vom NES kennt, ist nun in einer verbesserten Fassung für den 16-Bitter auf dem Markt. Nintendo hat es mit dreidimensionaler Grafik und 16 verschiedenen Kämpfern ausgestattet. Ring frei zur ersten Runde!

Die Einführungssequenz solltet Ihr Euch ganz genau ansehen. Hier werden nämlich wichtige Schlagtechniken vorgestellt. Wer in diesem Spiel nach Special Moves à la „Street Fighter“ sucht, wird enttäuscht: es gibt keine. Einzig und allein auf die Technik kommt es an, will man seine Gegner besiegen.



Kampf mit harten Bandagen

Der Kampf beginnt. Gabby Jay ist der erste Boxer, gegen den Ihr Euch behaupten müßt. Er ist recht leicht aus dem Ring zu befördern, da ihm die Ausdauer fehlt. Die Kampfkraft der Herren steigt kontinuierlich an, und an Super Macho Man hat man schon ganz schön zu knabbern ...



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, Continues
Genre: Sport

Fazit

Es gibt nicht viele Boxspiele für das Super Nintendo. Schon deshalb freut man sich über ein solch originelles und gut animiertes Modul. Leider fehlt der Zwei-Spieler-Modus. Boxfans sollten trotzdem ruhig mal genauer hinsehen.

Wie in der Schule: Es gibt harte Noten!



Natürlich darf eine Auswertung am Ende jeder Auseinandersetzung nicht fehlen. Wie bei einem richtigen Boxkampf gibt es für schwierige Schlagkombinationen die meisten Punkte. Im „Time Attack Modus“ wird nur die Zeit gewertet, die Ihr braucht, um einen Gegner k. o. zu schlagen.





**SUPER
BOMBERMAN 2**™

INTERNATIONAL
**SUPERSTAR
SOCCER**™







LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

GAME BOY

1

Donkey Kong Country

(1)



2

Secret of Mana

(4)

3

Zelda III

(-)

4

WWF-Raw

(-)

5

Earthworm Jim

(-)

1

Donkey Kong Country

(1)



2

König der Löwen

(2)

3

WWF-Raw

(-)

4

Earthworm Jim

(4)

5

Indiana Jones
The Greatest Adventures of

(-)

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(3)



2

Donkey Kong '94

(1)

3

Zelda IV
Link's Awakening

(2)

4

Super Mario Land

(-)

5

Mystic Quest

(-)

1

Donkey Kong '94

(1)



2

Wario Land
Super Mario Land 3

(2)

3

Aladdin

(-)

4

Desert Strike

(-)

5

Kirby's Dreamland

(-)

MINDSCAPE-CHARTS

Wie in der letzten Ausgabe könnt Ihr hier an dieser Stelle die Charts eines Videospiel-Vertriebes nachlesen. Und wie immer verlosen wir einige Spiele unter allen Einsendern. Diesmal präsentieren wir Euch die persönlichen Charts von Mindscape.

1

Monster Max

(GB)



2

Pac in Time

(SNES)

3

Prehistorik Man

(GB)

4

Ardy Lightfoot

(SNES)

5

The Brainies

(SNES)

REDAKTIONSCHARTS



So, hier ist sie wieder: die Funny-Charts. Die Tests zu den unten stehenden Spielen findet Ihr übrigens alle in dieser Ausgabe. Und diesmal haben uns besonders folgende Spiele gefallen:

1

Zero
The KamikazeSquirrel

(SNES)



2

NBA Jam Tournament

(SNES)

3

StarGate

(GB)

4

Int. Superstar Soccer

(SNES)

5

Mr. Nutz

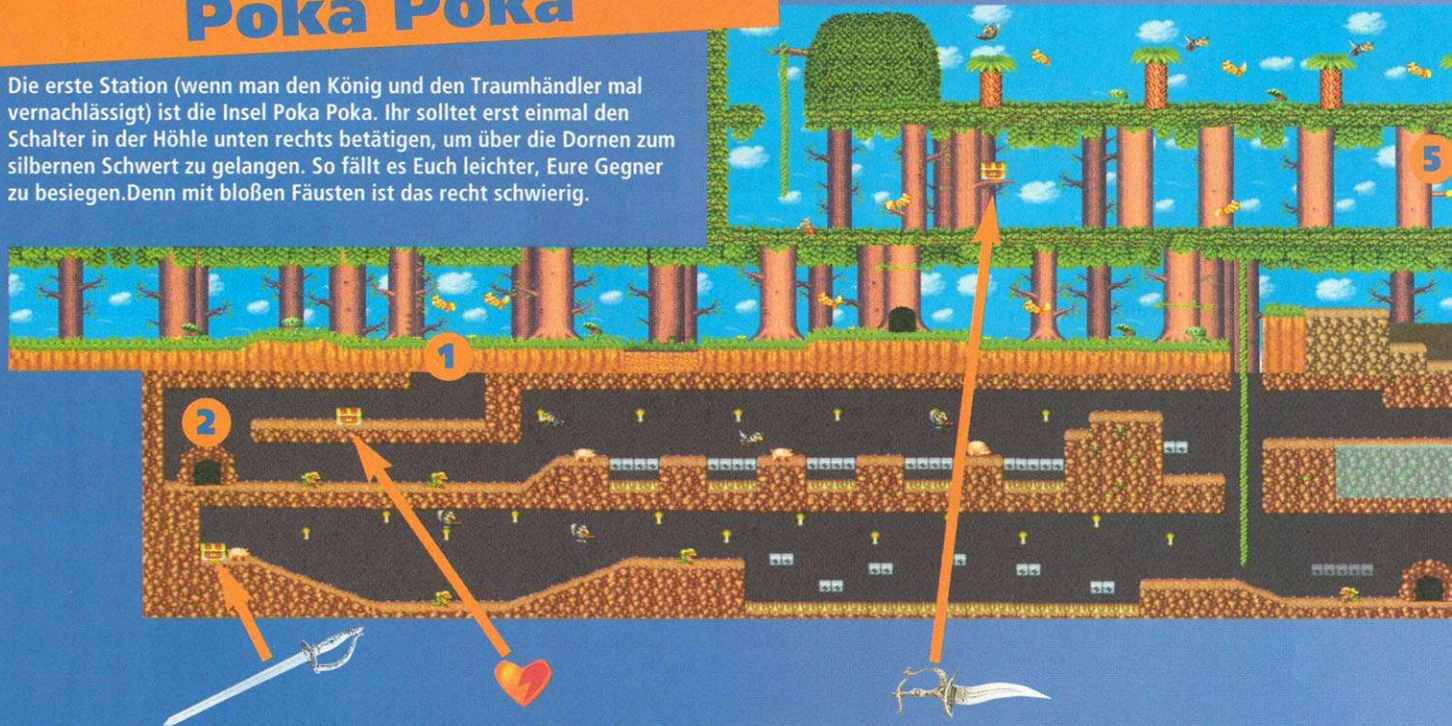
(GB)

„Super Adventure Island 2“, das neue Jump'n'Run von Hudson Soft, haben wir Euch ja schon in der letzten Ausgabe vorgestellt. In einem zweiten Teil zeigen wir Euch noch ein paar weitere Feinheiten aus diesem Spiel. Begleitet Higgins auf der Suche nach seiner verschollenen Frau Tina. Versucht, so nebenbei noch das Königreich zu retten. Und habt viel Spaß auf den vielen Inseln mitten in der Karibik. Mit unserer Karte, der Wegbeschreibung und den Endgegnerstrategien dürfte das jetzt etwas leichter fallen.



Poka Poka

Die erste Station (wenn man den König und den Trauhändler mal vernachlässigt) ist die Insel Poka Poka. Ihr solltet erst einmal den Schalter in der Höhle unten rechts betätigen, um über die Dornen zum silbernen Schwert zu gelangen. So fällt es Euch leichter, Eure Gegner zu besiegen. Denn mit bloßen Fäusten ist das recht schwierig.





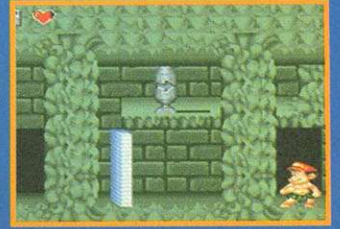
1 Schatzgräber

An solchen steinigen Wegstrecken könnt Ihr Euch zu einem Schatz durchgraben. Dazu braucht Ihr aber erst eine Schaufel, die Ihr beispielsweise auf Poka Poka Island erhaltet. Merkt Euch bis dahin schon solche „Bohrlöcher“.



2 Verschlüssener Weg

Die Wand versperrt Euch in diesem Raum den Weg. Von dieser Seite aus kann man die Mauer leider nicht entfernen. Dazu müßt Ihr von der anderen Seite aus einen Schalter betätigen. Dieser zweite Eingang liegt auf Boa Boa.



3 Sesam, öffne Dich!

Diesen Stein solltet Ihr zerschlagen, damit der über Euch See (Herzhälfte) trockengelegt wird. Einmal zerstört, fließt das Wasser ab. Außerdem könnt Ihr jetzt auf Eurem weiteren unterirdischen Weg ohne jegliche Schäden über die Dornen schwimmen.



4 Felsenrücken

Auch Felsenrücken will gelernt sein. Diese Fähigkeit erlernt Ihr auf Hiya Hiya (ganz um die Insel herum paddeln, die letzte Anlegestelle ist die Richtige). Kommt Ihr danach zurück, könnt Ihr den Stein einfach zur Seite rücken. Dadurch wird der Weg frei zu einem Schatz. 500 Münzen gehören nun Euch.



5 Auf dem Holzweg

Um an die Schatzkiste mit den Wurfmessern in den Bäumen zu kommen, solltet Ihr den gelben Schalter betätigen. Springt dann einfach über die jetzt erscheinenden Äste und Ihr erreicht den Schatz.



Einkaufsliste ✓

Folgende Gegenstände dürft Ihr auf keinen Fall verpassen:

- X Silbernes Schwert ✓
- X Herzhälfte ✓
- X Eisschwert ✓
- X Wurfmesser (Dagger) ✓
- X 500 Münzen ✓
- X Feuerbälle ✓
- X Eisschwert ✓

Boa Boa: 1. Teil

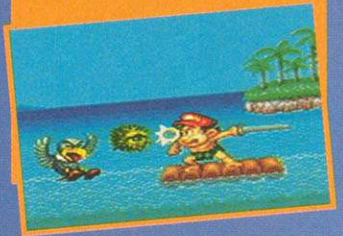
Echsenkopf

Auf die Wolke, dann nach rechts, und schon landet Ihr bei der Feurerechse. Sie ist relativ einfach zu besiegen: Weicht ihren Flammen aus und trefft sie mit den Wurfmessern immer am Kopf. Nach ca. 30 Treffern ist Schluß.



Zwischenspiele

Zwischen den einzelnen Inseln läuft man jederzeit Gefahr, mit Gegnern konfrontiert zu werden.



Hiya Hiya

1 Großmeister

Am Anfang kann Higgins fast gar nichts. Erst mit der Zeit lernt er immer neue Eigenschaften und sogar so manche Zaubertricks. Der erste Großmeister lehrt Euch, wie man riesige Steine verschiebt. Allerdings kostet Euch die Lehrstunde 100 Münzen. Die Investition lohnt sich.



Ich kenne einen guten Trick um große Objekte aus den Weg zu räumen. Aber ich möchte dafür 100 Münzen haben.

2 Eisglocke

Auf dem Rückweg vom Großmeister solltet Ihr Zwischenstops machen. Jetzt könnt Ihr ja Steine verschieben und kommt somit gut an diese Schatzkiste ran. Darin befindet sich die Eisglocke. Die benötigt Ihr, um den Haupteingang auf Hiya Hiya zu öffnen. Stellt Euch auf das Podest und läutet die Glocke. Schon räumt ein Eisriese den Weg frei.



3 Hebelkraft

Die Schalter spielen eine wichtige Rolle auf den Inseln. Sie schalten Symbolsteine aus und ein. Auf Hiya Hiya müßt Ihr ganz oben in das erste Loch springen. Während des Falls solltet Ihr Euch nach rechts halten und schon seid Ihr bei dem Schalter. Drückt ihn nach unten, so daß die Kugel darunter nicht mehr leuchtet. Jetzt könnt Ihr den großen Felsen auf der Spitze in Richtung Abgrund schieben und herunterchupsen. Der Felsbrocken räumt unten den Weg frei.



4 Schalter

Die großen grauen Schalter mit den Pfeilen öffnen Wege. Einmal gedrückt, verschwindet sofort eine Mauer. Welcher Pfad jetzt wohl frei ist?



Einkaufsliste

Folgende Gegenstände dürft Ihr auf keinen Fall verpassen:

- X Feuerschwert ✓
- X Herzhälfte ✓
- X Feuerrüstung ✓
- X Feuerschild ✓
- X 1.000 Münzen ✓
- X Magieflasche ✓
- X Herzhälfte ✓

BOSS

Tiefkühlkost



Eingefrorenes hält sich länger. So lernt Ihr auch ein lebendiges Mammut kennen. Das heißt, am Anfang ist es ja nicht richtig lebendig. Noch steht es in Eis gehüllt vor Euch. Nur sein Rüssel bewegt sich, und es bewirft Euch mit Eisbällen. Bleibt auf der linken Seite hinter Eurem Schild geduckt stehen, so kann Euch nichts passieren.

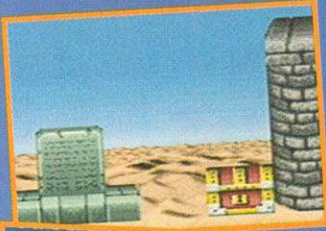
Elefant im Porzellanladen



Springt im richtigen Moment nach oben, um einen Messerwurf direkt zwischen die Augen zu plazieren. Nach ca. 20 Treffern taut das Mammut auf. Jetzt aus der Deckung raus und wieder nach oben springen, um zu werfen. Nach weiteren 60 Treffern ist das Tier dann besiegt. Aber Vorsicht, wenn es auf Euch zurennt.

Sala Sala

1 Zauberstab



Die Schatzkiste mit dem Zauberstab findet Ihr kurz vor Sala Sala. Der Stab beherrscht den Federzauber. Außerdem könnt Ihr mit jeder Magieflasche, die Ihr findet, einen neuen Zauberspruch lernen.



Du kannst einen neuen Trick lernen, jedesmal wenn du eine passende MAGISCHE FLASCHE findest

2 Sonnenring

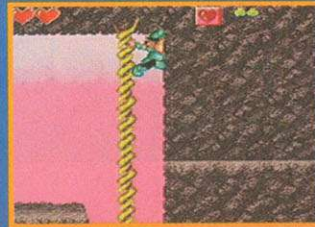
Gleich neben der Insel mit dem Zauberstab befindet sich eine andere. Dort wartet der Sonnenring auf Euch. Es gibt eine Vielzahl von speziellen Zauberringen und -glocken, verteilt auf verschiedene Schatzkisten. Diese Ringe helfen Euch später, irgendeinen Weg freizuräumen.



Boa Boa: 2. Teil

Tanz auf dem Vulkan

Jetzt zählt es sich aus, daß Ihr den Sonnenring mitgenommen habt. Stellt Euch auf das Podest vor der Mauer auf Boa Boa und benutzt den Ring. Er bringt mit seiner Macht einen Vulkan zum Ausbruch. Wenn er explodiert, wird für Euch der Weg zum Hauptteil von Boa Boa frei.



Schalter

Der Schalter auf Boa Boa ist versteckt. Er befindet sich auf der rechten Seite. Wenn Ihr an einer Liane mit einer Wand auf der rechten Seite vorbeikommt, solltet Ihr auf jeden Fall testen, ob Ihr nicht nach rechts springen könnt. Dieser Geheimgang führt nämlich zum Schalter.

Doppelter Boden

Nicht alles, was nach Boden aussieht, ist auch Boden. Hier ein Beispiel: Zwei Böden auf Boa Boa sind nicht echt. Einer dieser beiden führt Euch direkt nach Poka Poka. Dort könnt Ihr dann das Eisschwert holen. Vergeßt aber nicht, vorher den Schalter auf „Aus“ zu stellen.



Einkaufsliste

Folgende Gegenstände dürft Ihr auf keinen Fall verpassen:

- X Einrüstung ✓
- X Einschild ✓
- X Magieflasche ✓
- X 1.000 Münzen ✓
- X Magieflasche ✓

Auf einen Blick

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

BOSS

Higgins Fix für Schildkrötensuppe



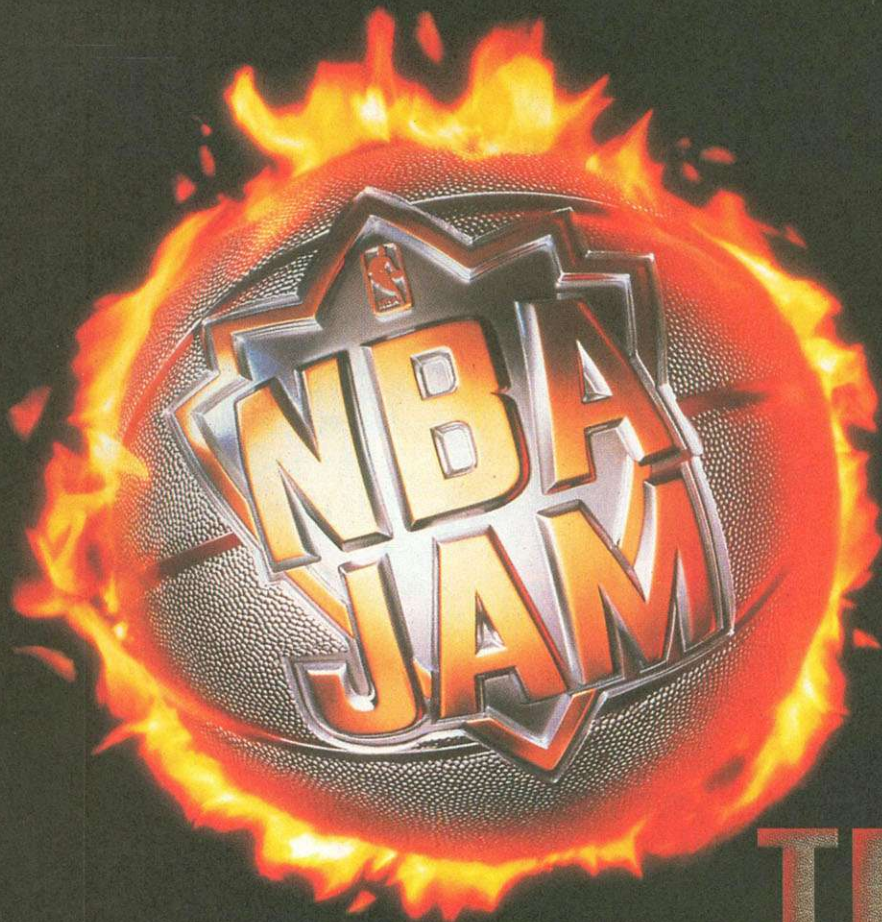
Schildkröten sind zwar niedlich, aber auch da gibt es Ausnahmen. Diese hier zum Beispiel speit Feuerbälle und Schildkrötenbabies auf Euch, fliegt planlos umher und läßt auch noch die armen Stamm-

halter auf Euch niederregnen. Es gibt nur eine Methode die Schildkröte zu stoppen. Schlagt immer auf Ihre Nase, und wenn sie dann anfängt wieder einmal planlos umherzufliegen: ducken.

Fazit

Ein wahres Suchtspiel. Einmal angefangen, spielt man immer weiter und merkt nicht, daß die Zeit nur so verfliegt.

jvn

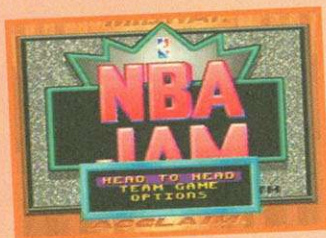


T.E.
TOURNAMENT EDITION



Mit „NBA Jam Tournament Edition“ will sich Acclaim auch weiterhin den ersten Platz unter den Basketball-Spielen für das SNES sichern. Das ist so gut gelungen, daß wir dem 24 Megabit-Modul den „Gold-Funny“ verliehen haben.

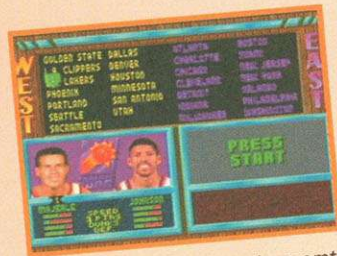
Basketball-Simulationen für das Super Nintendo gibt es mittlerweile in großer Auswahl. Der bisher ungeschlagene Spitzenreiter unter ihnen ist „NBA Jam“. Ziemlich genau ein Jahr ist vergangen, seit Acclaim diesen Renner vorstellte, der damals einschlug wie eine Bombe.



So präsentierte sich „NBA Jam“ 1993 auf dem Super Nintendo.

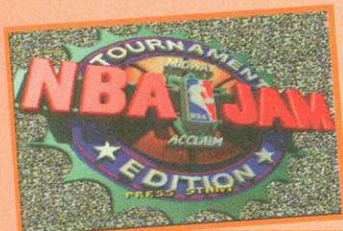


Technisch und Spielerisch setzte es neue Maßstäbe.



Zwei Spieler konnten aus insgesamt 54 NBA-Spielern auswählen.

Der König ist tot, es lebe der König!



Am 23. Februar 1995 ist (war) es soweit: Acclaim präsentiert(e) weltweit mit „NBA Jam Tournament Edition“ den Nachfolger des Klassikers. Die Erwartungen sind natürlich hoch. Ist das Modul nur ein Aufguß des Vorgängers? Die Antwort lautet:

Nein. Das Spiel wurde völlig überarbeitet und mit vielen Neuerungen versehen: Mehr Spieler, mehr Geschwindigkeit, mehr Megabit.



Ein klassisches Foul verhilft hier zum Punktgewinn!

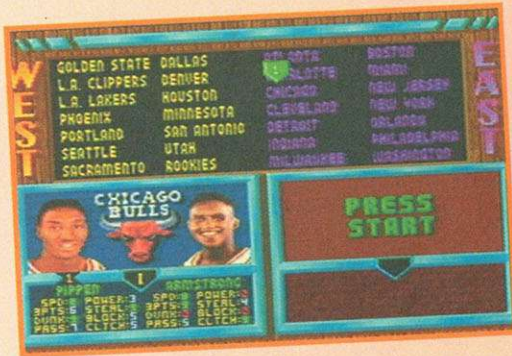


Im „Practice Modus“ könnt Ihr Eure Wurftechniken verbessern.

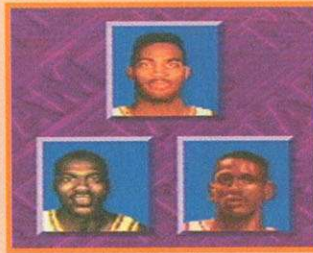
Die Kapazität des Moduls ist gegenüber dem Vorgänger auf satte 24 Megabit gestiegen. Das bringt u. a. auch Platz für einen „Practice-Modus“, der Euch jetzt zur Auswahl steht. Ihr könnt also, bevor Ihr Euch in die Saison stürzt, ausgiebig üben. Schließlich sollen auch ein paar Bälle in den Korb gehen. Natürlich müßt Ihr das nicht allein tun: Bis zu vier Spieler können mit einem Multitap-Adapter gleichzeitig spielen.



Wer die Wahl hat, hat die Qual ...



Na, welchen Spieler hätten's denn gern?



Jedes davon verfügt über drei bis fünf Spieler. (Beim Vorgänger waren es nur zwei Spieler pro Mannschaft.) Das bringt Euch eine Auswahl von insgesamt 122 Spielern, zuzüglich der 38 (bisher bekannten) geheimen Superstars. Wenn das keine Abwechslung bringt?

Bevor Ihr loslegt, müßt Ihr Euch natürlich für eine Mannschaft und einen Spieler entscheiden. Und das ist gar nicht so einfach. 27 NBA-Teams stehen Euch zur Auswahl.

Vorsprung durch Technik ...

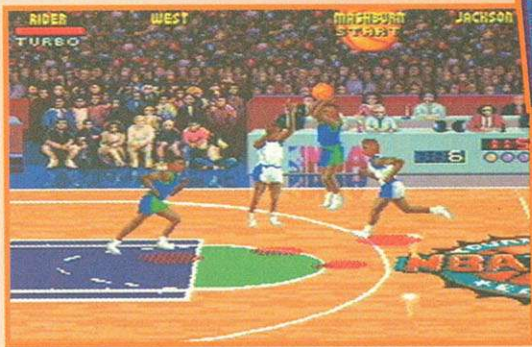


Jeder der einzelnen Spieler verfügt natürlich über unterschiedliche Stärken und Schwächen. Eine Übersicht mit den Fähigkeiten jeweiligen Spielers befindet sich unter jedem Porträt (siehe rechts). Schnelligkeit, Kraft und Dunking-Fähigkeiten sind nur einige Kategorien, die mit einer Skala von null bis neun Punkten bewertet werden.



Die Fähigkeiten der Spieler im Überblick.

Die Saison ist eröffnet

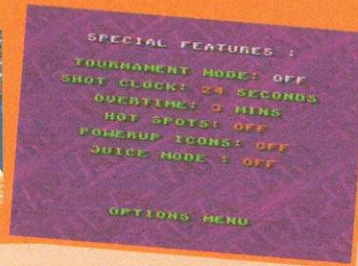


Das Gameplay wurde stark überarbeitet. Die Geschwindigkeit wurde vervierfacht und mit speziellen Power-Up's hat Acclaim noch mal ein Gang zu gelegt. Neu ist auch, daß Ihr jetzt Spieler in den Pausen austauschen könnt. Verletzte Recken schickt Ihr einfach ein Viertel auf die Bank. Hier können sie sich wieder vollständig erholen. Und dann kann es mit Vollgas weiter gehen. Alle Spiel-Techniken des Vorgängers wurden übernommen und verbessert.

Alles nur Einstellungssache

Zu der Vielzahl an Fähigkeiten, die die Spieler besitzen, kommen weitere Einstellungsmöglichkeiten hinzu, die den Spielablauf beeinflussen. Ihr könnt zum Beispiel den Spielstärke des Computergegners einstellen. Wenn Ihr wollt, überwacht der Computer auch die Ausgewogenheit des Spiels.

Sobald ein Team zu stark wird, bremst er es aus. Wollt Ihr nicht im „Tournament-Modus“ spielen, habt Ihr die Möglichkeit, verschiedene Extras (Hot Spots und Power-Up's) zu aktivieren. Allerdings werden die Spiele dann nicht für die gesamte Saison gewertet.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Sport

Sound

Der Sound ist bei dieser Art von Spiel eher Nebensache. Dennoch bietet es fetzige Musikstücke und klar digitalisierte Sounds.

Grafik

Gegenüber dem Vorgänger wurde die ohnehin schon gute Grafik weiter verbessert. Saubere Animationen und schnelle Grafik überzeugen.

Dauerspaß

Allein, zu zweit oder (besser doch) zu viert – das Spiel macht immer riesigen Spaß.

Härtegrad

Für fast jeden Spieler geeignet, da der Schwierigkeitsgrad einstellbar ist

Fazit

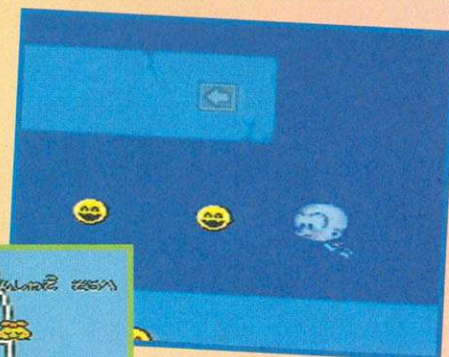
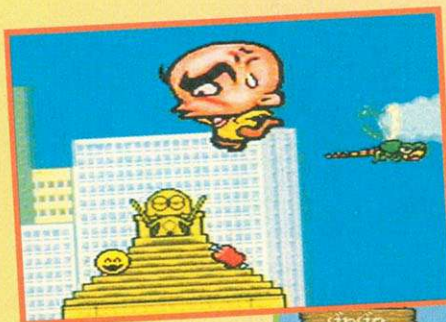
Erste Sahne! Schon der Vorgänger setzte Maßstäbe und der Nachfolger legt die Meßlatte noch einmal höher. Ein Spiel, das in keiner Sportfreund-Sammlung fehlen darf!

ks



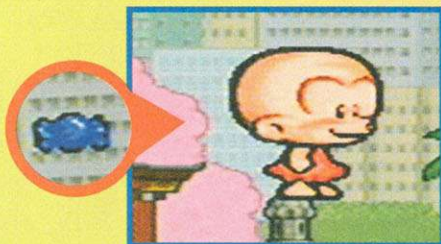
Wie Babys schrumpfen oder zu einem Riesenbaby mutieren, haben wir schon im Kino gesehen. Mit „Super BC Kid“ bringt Hudson Soft eine Variante des Themas auf das Super Nintendo. Durch den Verzehr von Bonbons oder Fleischbrocken kann sich unser Titelheld immer wieder verwandeln. Aber das ist noch nicht alles ...

Als „Super BC Kid“ geht Ihr auf eine große Reise. Die führt Euch von der Erde ins Weltall, vorbei an Dinos und deren Mägen. Ihr kommt in verschiedene reale Welten, aber auch in Mikro- und Makrowelten. Doch BC Kid ist sehr anpassungsfähig. Er kann sich mit Hilfe von Power-Ups (Bonbons, Fleischbrocken etc.) in zwölf verschiedene Größen und Zustände verwandeln: Mal ist er klein, mal groß und sieht aus wie eine Pflanze. Seine Gegner sind auch nicht ohne: Riesige Libellen, kleine und große Dinos, ja sogar fliegende Teufelchen machen Jagd auf Kid. Aber denkt nicht, daß Ihr gegen diese Kreaturen keine Chancen habt. Dank seines großen Kopfes ist Kid nämlich ein exzellenter Headbanger. Ob aus dem Stand oder im Flug, kein Gegner kann seinen Kopfstoßen widerstehen.

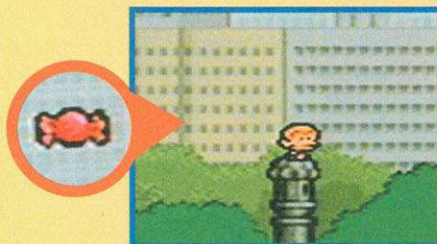


Ob auf der Erde, in der Luft oder im Wasser: BC Kid fühlt sich überall wohl. Auch mit der Schwerelosigkeit hat er keine Probleme. Die machen nur Fische und anderes Getier.

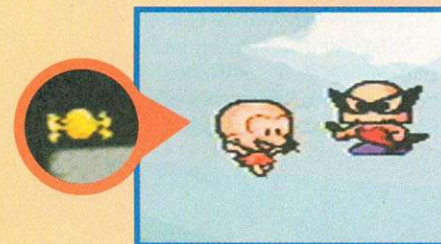
Verwandlungskid



Durch die Einnahme eines blauen Bonbons wird BC Kid riesig. Egal, welche Größe er vorher hatte. Er kann jetzt auch viel höher springen, und seine Treffsicherheit ist dank seiner Größe auch gestiegen.



Das rote Bonbon läßt BC Kid schrumpfen. Er kann jetzt zwar nicht mehr so hoch springen, paßt aber dafür nun in jede noch so kleine Öffnung. Dort sind unter anderem wichtige Extra-Leben versteckt.

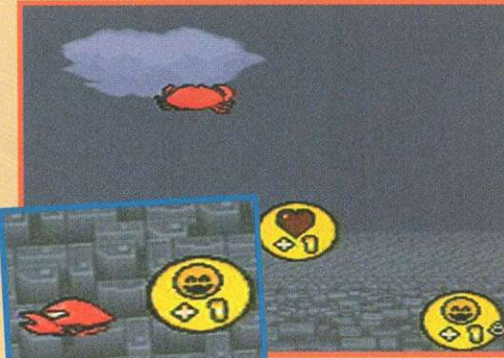


Mit dem gelben Bonbon bekommt BC seine normale Größe zurück. Aber diese Verwandlungsarten sind noch lange nicht alles. Es gibt z. B. Fleischstücke, die ihn in ein böses Kid verwandeln – und das in jeder Größe.

Bonus-Level



Hier müßt Ihr die Blumen auf Euren Kopf nehmen und direkt in den Korb schleudern. Die Sache hat nur einen Haken: Der Korbhalter bewegt sich!



Als Krebs fliegt Ihr durch die Wolken. Kid muß auf die drehenden Münzen schießen, damit sie stehen bleiben. Erst jetzt wißt Ihr, was die Boni wert sind.



Mit der Blumenschleuder bewegt Ihr Euch durch dieses Bonusspiel. Sammelt so viele Smilies und Früchte wie möglich. Das bringt Energie und Punkte.



Von Wölkchen zu Wölkchen heißt es in dieser Bonusrunde. Jedoch ist die Steuerung ziemlich gewöhnungsbedürftig, da BC Kid nur wild umherspringt.

Drachentöter



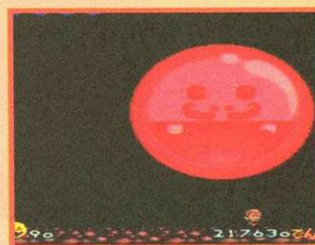
Als Endgegner im ersten Level wartet ein Drache auf Euch. Springt von den Blumen aus direkt auf ihn zu und landet einige Kopfstöße. Nach ca. 15 Treffern ist das Monster besiegt. Die Ringe, die es auf Euch schießt, könnt Ihr ebenfalls mit Kopfstößen beseitigen.

Wasserkreis zu den Sternen

Den zweiten Endgegner trifft Ihr unter Wasser. Es ist ein Gesicht mit Dreiecken und Kreisen. Die Kreise sind anfangs blau, ändern aber nach einigen Treffern die Farbe. Die Dreiecke solltet Ihr meiden. Verletzen kann Euch aber nur das Gesicht selbst. Also aufgepaßt, daß Ihr beim Hochspringen nicht in seine Nähe kommt.



Bleibt am besten auf dem Boden. Erst wenn ein Kreis in Eure Nähe kommt, solltet Ihr nach oben springen, um ihn mit Eurem Kopf zu treffen.



Dann ändern die Kreise ihre Farbe: erst blau, dann rot und später gelb. Sind alle Kreise verschwunden, gibt es eine Explosion und der Boss ist besiegt!



Auf einen Blick

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

Sound

Der Sound ist wirklich ein Ohrenschauspiel. Immer passend – mal traurig, mal spannungsgeladen.

Grafik

Die Grafik gleicht einem japanischen Zeichentrickfilm, ist also schön und abwechslungsreich.

Dauerspaß

Leider gibt es keine Paßwörter. Aber eine Vielzahl von versteckten Extra-Leben und Abkürzungen helfen Euch durch die einzelnen Level.

Härtegrad

„Super BC Kid“ ist schön zu spielen und nicht allzu schwer. Dadurch ist es gerade für Anfänger gut geeignet. Aber auch Fortgeschrittene dürften auf ihre Kosten kommen.

Fazit

Im großen und ganzen ist „Super BC Kid“ ein tolles und witziges Jump'n'Run-Spiel.

jvn

ILLUSION OF TIME

Hinter den Kulissen bei Quintet

Action, viele Puzzles, gute Spielbarkeit und super Grafiken. Die Programmierer von Quintet/Enix versprechen einiges für „Illusion of Time“. In dem neuen Rollenspiel-Hit von Nintendo könnt Ihr die geheimnisvollsten Plätze der Welt besuchen: Ruinen der Inka, Pyramiden, die Ruinenstadt Angkor Wat in Kambodscha und die Chinesische Mauer. Unser japanischer Kollege Ryuji Hagino sprach vor Ort mit den Machern von „IoT“ bei Quintet und Enix.



Tomoyoshi Miyazaki

Miyazaki-san ist einer der Executive Directors von Quintet. Außerdem ist er der Entwicklungsleiter von „Illusion of Time“. Einige von Euch kennen sicherlich die „Act Raiser“-Serie, die ebenfalls von Quintet programmiert wurde.

Fun Vision (NFV): Herr Miyazaki, was war das Konzept für „IoT“?

Herr Miyazaki (M): Wir dachten darüber nach, wie wir ein möglichst realistisches Abenteuer für den Spieler schaffen können.

NFV: Was bedeutet das konkret?

M: Wills* Haar weht im Wind und der Spieler muß manchmal darauf achten, wann es das tut. Nur so findet er einen wichtigen Riß in der Wand. An manchen Stellen muß der Spieler auf die Lautstärke des Wasserfalls hören, der hinter der Wand ist.

NFV: Man muß also mit „allen Sinnen“ spielen.

M: Ja, der Spieler ist in der Lage,

die Gefühle des Hauptcharakters zu teilen, während er spielt.

NFV: Wir haben das Modul kurz angespielt. Wenn man in den Kerkern gefangen ist, kann man nichts tun, bis man die

Stimme eines Soldaten von der Decke hört ...

M: Ich denke, daß man in dieser Situation wirklich das beklemmende Gefühl eines Gefangenen hat. (Er lacht.) Wir haben zahlrei-

che Reiserouten kreiert. Mal treibt man auf dem Meer, mal erkundet man Höhlen. Manchmal fliegt der Held durch die Luft. Auch das vermittelt das Gefühl, weit von Zuhause weg zu sein.

NFV: Wie entstand die „Dark Space“-Idee? Es ist ein Ort in den Ruinen, an dem man sich in sein stärkeres Ich verwandeln kann.

M: Wir wollten eine „Party“ aus einem Charakter machen. Dark Space bietet Will neue Möglichkeiten, die er in seinem normalen Leben nicht hat. Und wir vermeiden, daß er fremde Personen mitnehmen muß.



Das Interview dauerte lange. Vor dem Enix Laboratory, in dem auch Quintet beheimatet ist, war es schon dunkel, als Hagino-san ging...

NFV: Alle Reisen finden auf einer dreidimensionalen Weltkarte statt. Es ist außerdem nur bedingt möglich, einen besuchten Ort wieder zu verlassen. Das macht es unmöglich,



einfach so rumzureisen. Man muß einen Plan haben, welchen Ort man wann besucht. Warum wurde das so gelöst?

M: Auch das soll das Gefühl unterstützen, weit weg von Daheim zu sein. Wer mal in ferne Länder gereist ist, kommt nur schwer wieder zurück. Das ist normal. NFV: Gib es noch andere Dinge, denen Sie ein besonderes Augenmerk gewidmet haben?

M: Die Zweikämpfe. Wir haben einen Unterschied darin gemacht, ob der Charakter einfach besiegbare Gegner oder harte Brocken angreift. Wer sich den Steinsoldaten stellt, spürt beim Schlag, wie das Schwert zurückprallt. Das gibt es natürlich

bei einem einfach besiegbaren Gegner nicht.

NFV: Der Spieler sammelt im Spiel rote Juwelen. Der Juwelier Gem belohnt ihn dafür mit Gegenständen und besonderen Fähigkeiten. Was passiert, wenn man ihm alle 50 bringt?

M: Ein geheimes Dungeon (= ein unterirdisches Verlies) wird „seinen Mund öffnen“.

NFV: Wirklich?

M: Ja. Versucht, alle Juwelen zu finden. Wir glauben übrigens, daß „Illusion of Time“ unser bestes Spiel ist. Wir freuen uns auf das Release in Deutschland. Alles wird in Deutsch übersetzt.

NFV: Was gibt Ihnen denn die Ideen für neue Entwicklungen?

M: Das Feedback der Spieler. Wir versuchen immer, ihnen das Beste zu bieten. Und wenn sie unsere Produkte mögen, fühlen wir uns wohl.

NFV: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg.



Herr Miyazaki und Herr Masaya Hashimoto, der Präsident von Quintet: Eine junge Firma mit jungem Team.

Zwei Geheimnisse von Herrn Miyazaki

Wer es nicht weiß, sieht es kaum: Wir haben ein schreiendes Gesicht in die Animationssequenz eingebunden, wenn ein Gegner besiegt ist. Und wer alle Gegner in einer Reihe plazierte, trifft sie auf einen Streich.

Schreiendes Gesicht



Ihr müßt schon sehr genau die Pausen-Funktion nutzen, wenn ihr das Gesicht sehen wollt.

Kettenreaktion



Stehen alle Gegner in einer Reihe, könnt ihr sie auf einmal treffen. Das spart Zeit.

Ein Blick in die Zeiten

Wollen wir uns das neue Spiel mal anschauen. Habt Ihr einen Sinn für Abenteuer? Gefahr? Reisen und Romanzen? Wenn dem so ist, solltet ihr nicht zögern.

Städte und Freunde

Während Eures Abenteuers müßt ihr viele Städte und Orte an den alten, mysteriösen Plätzen besuchen. Freunde (und manchmal auch Gegner) geben Euch Ratschläge, Informationen und versteckte Hinweise. Einige Freunde begleiten Euch. Sie stehen Euch auch zur Seite, wenn Ärger droht. Oder sie sind der Grund für richtig schön schmalzige Liebesgeschichten.



Freie Kampfaufstellung

Die zahlreichen Handgemenge (und Schlachten) könnt ihr nicht immer allein gewinnen. Dann greifen zwei mystische Kämpfer mit ein. In den „Dark Spaces“ habt ihr die Wahl unter Freedan und Shadow. Sie haben jeweils eigene Fähigkeiten und Stärken.



Löst die Geheimnisse der Vergangenheit

Sechs mystische Statuen sind in Ruinen überall auf der Welt versteckt. Sie lösen die Geheimnisse des Turmes zu Babel und des gefährlichen Chaos-Kometen, der auf die Erde zurast. Ihr müßt die Ruinen der Inka-Städte, die Ebene von Nazca, das versunkene Reich Mu, die Chinesische Mauer, die Ruinen von Angkor Wat in Kambodscha und die Pyramiden im Tal der Könige besuchen.



Ebene von Nazca

Riesige Malereien auf dem Boden können von der Luft aus gesehen werden.



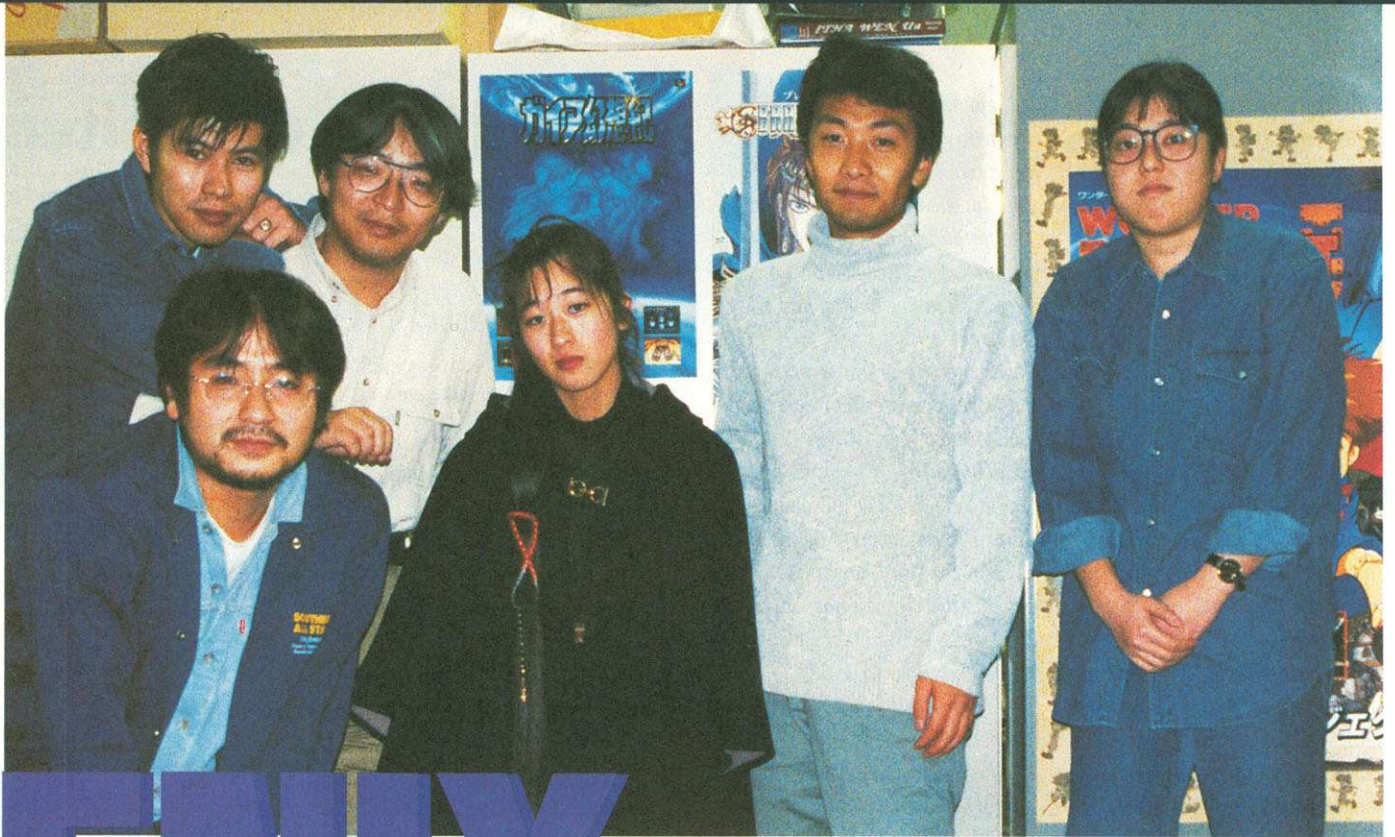
Mu

Der größte Teil des vor Urzeiten versunkenen Reiches ist noch unter dem Wasser.



Chinesische Mauer

Euer Freund Lance ist dort verschwunden, als er nach einer Medizin für seinen Vater suchte.



ENIX Die Firma hinter „Illusion of Time“

In Shinjuku, Tokyo, ist der Firmensitz von Enix. Dort arbeitet Shinji Futami, der Produzent von „Illusion of Time“. Wer sich ein wenig in Japan auskennt, weiß, daß Enix die dort bekannten „Dragon Quest“-Rollen Spiele herausgibt. Die Serie ist so beliebt, daß es lange Schlangen vor den Software-Läden gibt, wenn ein neuer Titel herauskommt. Wir fragten bei Enix nach, wie man dort Spiele macht, und was sonst noch „so abgeht“.

NFV: Herr Futami, wie geht man bei der Spielentwicklung vor?
Herr Futami (F): Zuerst wird eine „Brainstorming“-Konferenz mit anderen Spieleentwicklern abgehalten. Es ist ein Treffen, in das jeder Teilnehmer seine Vorstellungen und Ideen einbringt. Einige sind nicht so neu, andere einfach nicht so gut. Wieder andere sind interessant, aber es fehlt ihnen noch das entscheidende Etwas. Wenn wir ein paar interessante Ideen haben, überlassen wir es den Spiel-Kreatoren, sich weitere Gedanken zu machen. Es entstehen detailliertere Pläne. Wir tref-

Shinji Futami

Er ist Assistant Manager der Software-Planungsabteilung bei Enix und der Produzent von „Illusion of Time“. Herr Futami ist ein aktiver Mann mit klaren Vorstellungen, der mehr als drei Bücher in der Woche liest. Er meint, daß ein Produzent viele Fähigkeiten haben muß und mehr Informationen benötigt als die Spieleentwickler in seiner Abteilung.



fen uns wieder, diskutieren ihre Ideen und zeichnen alles auf. Ein Plan entsteht, und wir entscheiden, ob er gut genug ist, ein Spiel daraus zu machen. Wenn er spiele-

risch – und geschäftlich – interessant ist, beginnen wir mit der Produktion.

NFV: Wie oft machen Sie eine solche „Brainstorming“-Konferenz?

F: Zweimal im Monat. Andererseits haben wir mit unseren „Stamm“-Entwicklern, wie Quintet, wöchentliche Treffen.

NFV: Worauf achten Sie bei den Diskussionen?

F: Wenn ich einen solchen Plan lese, dann tue ich das so, als ob ich spielen würde, ein Joypad in der Hand halte. Da wir wissen, daß diese Ideen anfangs „nur“ Ideen sind, müssen wir verhindern, daß



Enix residiert in diesen schönen Büroräumen im Stadtteil Shinjuku.

wir uns verzetteln. Ich schaue mir die Spieler vor den Bildschirmen an. Produzenten müssen das ganze Projekt, die Zeitpläne, einfach alles bei der Entwicklung koordinieren. Wir sind wie Gärtner, die den ganzen Spielgarten überschauen und dafür sorgen, daß er

die populärste Spielkonsole der Welt. Wir denken nicht, daß es gut ist, wenn die Leute eine neue Maschine kaufen müssen, nur um unsere Produkte zu spielen. *NFV: Es kommen jetzt aber dauernd neue Konsolen heraus. Welche Maschinen interessieren Sie?*

gut ist wie auf der Arcade-Konsole, wird es großartig.

NFV: Hat Enix schon selbst versucht, ein „Street Fighter“-Spiel zu programmieren?

F: Ja, wir haben ein solches Spiel angedacht, aber wir hatten keine neuen Kampfidéen. Erst wenn wir vollkommen neue Einfälle haben, ist es denkbar, daß wir uns daran setzen.

NFV: Enix mischt jetzt auch als Verlag in Japan mit. Es gibt ein Comic-Magazin, Comic-Bücher, Erzählungen und Spielösungen. Werden Sie diese Produkte auch in andere Länder bringen?

F: Nein. Bestimmt nicht.

NFV: Zu guter Letzt betreibt Enix die Enix Game School (= E. Spieleschule). Dort lernen viele Studenten, wie man programmiert, Grafiken entwickelt und Musik komponiert. Was ist der Sinn der Schule?

F: Sie wurde gegründet, um professionelle Spieleentwickler zu bekommen. Je besser die Leute sind, desto besser wird sich die Spielbranche in Zukunft entwickeln.

NFV: Erhalten die Absolventen automatisch Jobs bei Enix?

F: Nein. Wenn sie die Chance bekommen, bei anderen Firmen zu arbeiten, während sie studieren, sollen sie das tun. Das wird ihrer Studienzeit angerechnet.

NFV: Sind bereits Spiele Ihrer Schüler auf dem Markt?

F: Ja. Kurz vor dem Abschluß müssen die Studenten ein eigenes Spiel machen und so ihren Lehrern zeigen, daß sie professionell bei Spielefirmen arbeiten können. Einige dieser Abschlußarbeiten wurden auch bereits veröffentlicht. *NFV: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg für Ihr Team und Enix.*



für die Besucher (= unsere Programmierer) attraktiv ist.

NFV: Mit wie vielen Entwicklerfirmen arbeiten Sie?

F: Wir haben Beziehungen zu derzeit zehn Firmen. Je mehr Verbindungen wir haben, desto mehr Möglichkeiten haben wir, verschiedene Produkte zu entwickeln. Jedes davon hat einen eigenen Charakter.

NFV: Enix produziert Spiele nur für das Super Nintendo. Wollen Sie nicht auch mal auf andere Systeme umsteigen?

F: Nein. Das Super Nintendo ist



F: Das Ultra 64 von Nintendo. Wir haben Nachrichten aus Amerika, die besagen, daß die Leute vor der Arcade-Version von „Killer Instinct“ Schlange stehen, um spielen zu können. Wenn „Killer Instinct“ auf Ultra 64 für den Hausgebrauch so



Die andere Seite von Enix

Enix Spieleschule

Nicht nur Japaner, sondern auch Ausländer studieren an dieser Schule. Sie lernen viel über Programmieretechniken, Grafik und Sound (wenn ihr Japanisch gut genug ist ...). Diese Ausbildung dauert zwei Jahre. Es gibt für die Studenten auch Wohnheime, die sie bei Bedarf nutzen können. Die Vorlesungen werden von bekannten Spieleentwicklern verschiedener japanischer (und manchmal auch internationaler) Firmen gehalten.

Verlagswesen

Seit einiger Zeit ist Enix auch unter die Verleger gegangen. Das Comic-Magazin „Monthly Gan-Gan“ ist in Japan schon sehr bekannt. Es gibt auch Comics und Abenteuerbücher nach den Ideen der bekanntesten RPG-Serie, „Dragon Quest“. Außerdem werden Lösungshilfen herausgegeben.



Tips & Tricks

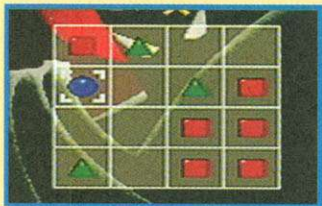


Batman & Robin

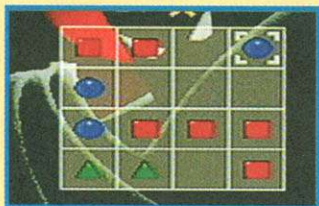
Super Nintendo

Bomben-Tip:

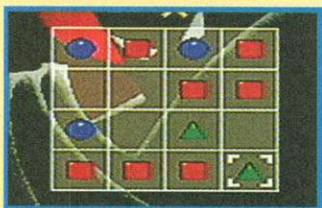
Alle Paßwörter von Marco Lehmann aus Straubing:



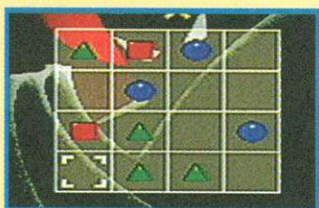
Level 2: No Green Peace



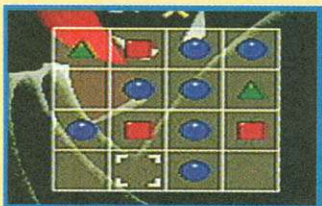
Level 3: Fowl Play



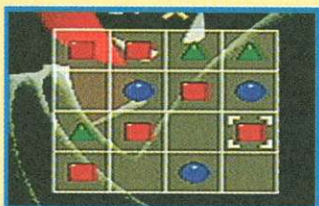
Level 4: Tale of the Cat



Level 5: Trouble in Transit



Level 6: Perchance to Scream



Level 7: Riddle me This ...

Jurassic Park 2

Super Nintendo

Unendlich Continues:

Drückt im Mission-Select: L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, R, R, R. Nun ertönt ein Pieps und Ihr habt unendlich viele Continues.

Syndicate

Super Nintendo

Paßwörter ...

von Silvio Schiefelbein aus Pirna:

H5WYT9Y82-29TBYMYHMB
927T830NCXB-00JB
927T83HBML458GB
927TRHBXV6T-88DB
927DHB2C38Y-TJB
NDHB3CLR-69HB

927T8306D6C2--6RBB
927T83HHLD7298GB
927T8LCVG36W6KB
927TZB7JB02FTYB
1XLC3RBGFKR
NDB7JB2FYTSC

Bei dem letzten Paßwort sind sowohl alle Waffen und bionische Bauteile bis Modell 3 erfunden und man besitzt 9.093.120 Geldeinheiten.

Mystic Quest

Game Boy

Auf die Frage in NFV Nr. 10 ...

von Bernd Becker hat Saskia v. d. Burg aus Königswinter die passende Antwort. Um den Schlüssel zu finden, solltet Ihr so lange Gegner besiegen, bis einer von ihnen einen solchen hinterläßt. Und schon kann es weitergehen. Übrigens: Saskia hat noch einen Tip zu „Mystic Quest“ auf Lager: Wenn Ihr den Endgegner auf dem Turm besiegt habt, lauft nicht zurück, sondern auf dem Dach nach links und laßt Euch von dem Roboter über den Abgrund werfen.

NHL Hockey '94

Super Nintendo

Endspielpaßwörter

Wer wird denn gleich verzweifeln, wenn es nicht mehr weitergeht. Für solche Fälle gibt es immer noch das gute alte Paßwortsystem. Und hier sind auch schon alle Paßwörter von Hannes Wernicke aus Berlin (Ihr seid jeweils der erste Verein):

Montreal	vs. Toronto	BHM8HY0DVJVTH8LC
L. A.	vs. Boston	BWR1J3GL5FN4020D
Hartford	vs. L. A.	FLTVB7RJX1RPYGYH
Florida	vs. Vancouver	FTBKWN4B3J5NT4XY
Edmonton	vs. N. Y. Rangers	FTFTL24XT450PF1D
Detroit	vs. Pittsburgh	D70JNLYVL64FS1VZ
Dallas	vs. Quebec	FFF9L8TZYPXM2X9Y
Chicago	vs. Boston	CZL63C4209NZ2X4N
Calgary	vs. Montreal	F5B9HG9DSV25HW4K
Buffalo	vs. Calgary	DPFPVR1W970CKCWR
Boston	vs. Detroit	CS0XR724NHNT4SW7
Anaheim	vs. Quebec	DBJFBM5MN2T67R17
Winnipeg	vs. Tampa Bay	D2HGD5936ZMR1T78
Washington	vs. St. Louis	F4916SK2W0RNPFN6
Vancouver	vs. N. Y. Rangers	F5C91V7LJHS3XRLD
Toronto	vs. Buffalo	HTNGC7M5JZXZY63D
Tampa Bay	vs. Chicago	CLKGN6TVNXW2TDL3
St. Louis	vs. Pittsburgh	G2T29HH5DY6KZZGF
San José	vs. Montreal	D2H2657HFXOSXROW
Quebec	vs. Calgary	DBGJX59D99XZY7F5
Pittsburgh	vs. Edmonton	HZ3Y06JCP1B573TF
Philadelphia	vs. Vancouver	DP6M3YTS8C5GMZFZ
Ottawa	vs. Calgary	F473C1TBMCGYSGNGG
N. Y. Rangers	vs. Toronto	CD3RDN9T6ZHMK3W4
N. Y. Islanders	vs. Vancouver	BHNZJ2X4G3TV4DSC
New Jersey	vs. Detroit	BHPKDJNWMTT9PT2F

Vortex

Super Nintendo

Paßwörter ...

Auch zu „Vortex“ haben wir so einiges parat. Für alle diejenigen, die schon fast am Verzweifeln sind, jetzt und hier die Paßwörter:

Level 2: YFGJW	Level 3: QP7R	Level 4: DHLNC
Level 5: BGVRG	Level 6: JNBTK	Level 7: XLQMB



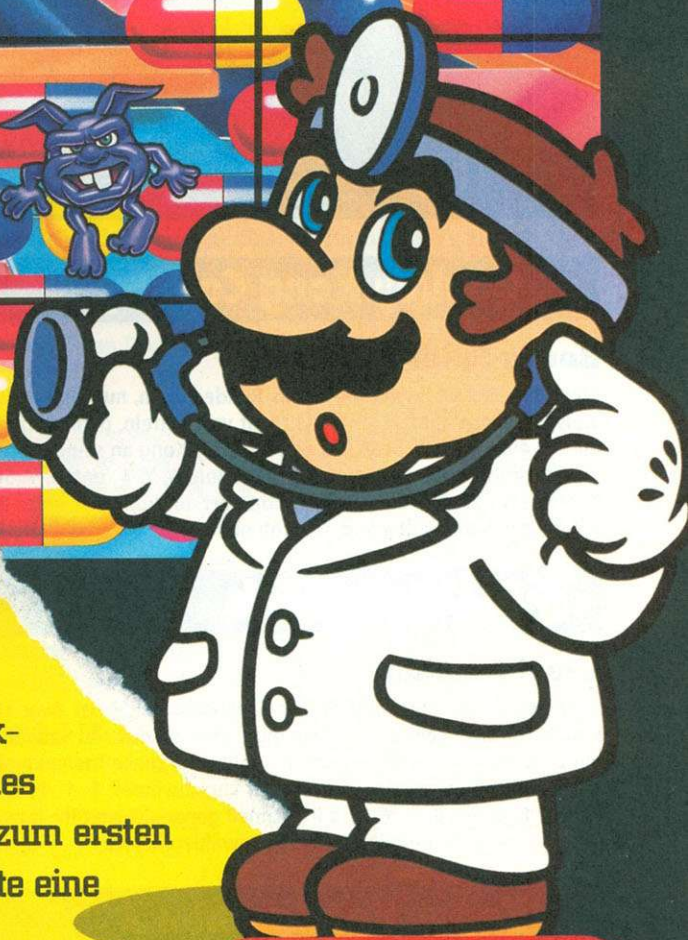
TETRIS™ & DR. MARIO™

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

**Exklusiv
von
Nintendo®**

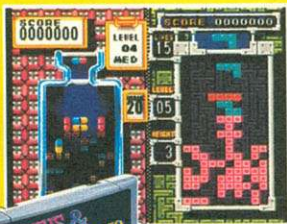
Die geballte
Puzzle-Power beider
Sensationsspiele stellt Dich jetzt im
vollen 16-Bit-Format und auf einer
einzigen Super Nintendo™ Kassette auf eine
harte Probe. Vorausschau-
endes Denken, taktisches
Geschick und schnelle Reak-
tionen sind nur die Spitze des
Eisbergs, denn nun gibt es zum ersten
Mal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

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



Nintendo®

Have more fun!

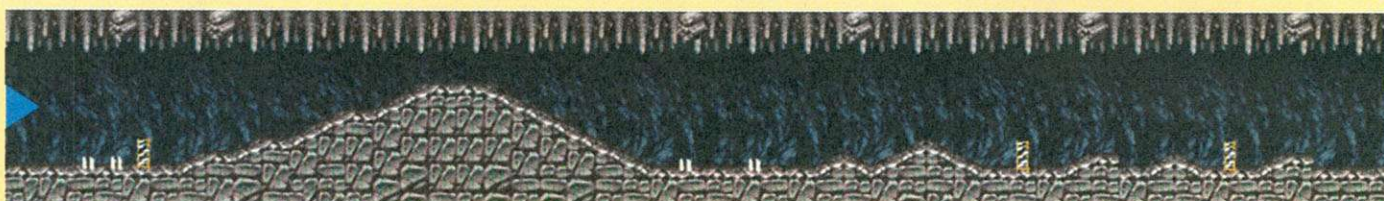
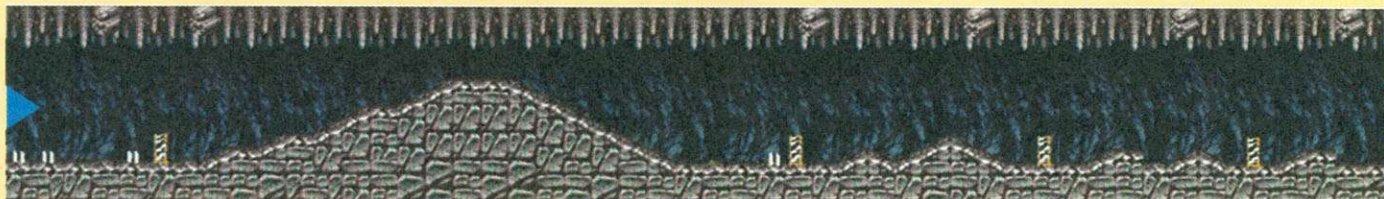
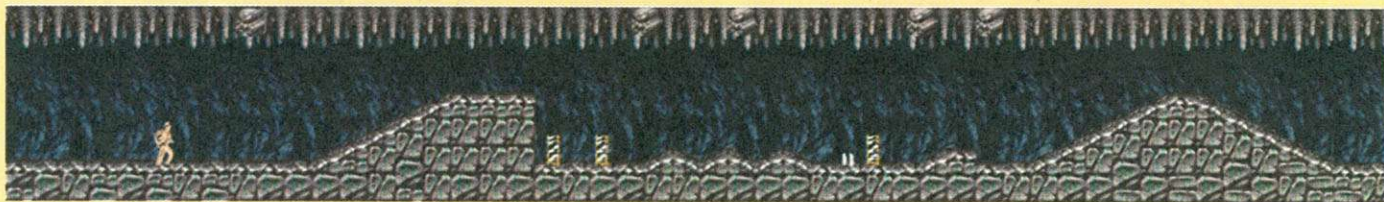


Indiana Jones – The Greatest Adventures of ...

Super Nintendo

Levelkarte

Indiana Jones hätte sie vielleicht gerne gehabt, aber leider kannte er die NFV nicht. Denn hier ist sie, die ultimative Höhlenkarte:



Donkey Kong Country

Super Nintendo

Bonus-Spiel-Anwahl

Wolltet Ihr schon immer die Bonus-Runden üben, nur fehlten Euch meistens diese doofen Statuen? Nicht verzweifeln, denn auch dafür gibt es einen Cheat: Drückt, sobald Cranky Kong an seinem Plattenspieler dreht, folgende Tastenkombination: ↓, Y, ↓, unten, Y. Schon befindet Ihr Euch in einer Höhle. Von dort aus könnt Ihr jedes Bonus-Spiel einzeln anwählen und ausprobieren.

Dschungelbuch

Super Nintendo

Level-Anwahl

Auch bei diesem Spiel gibt es eine Level-Anwahl. Sie ist zwar etwas schwer, da man sehr schnell sein muß, aber es gibt sie: Sobald das Virgin-Logo zum ersten Mal erscheint, solltet Ihr diese Tastenkombination schnell drücken, bevor es wieder verschwindet: ↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, →, B, ↑, Y. Seid Ihr schnell genug, kommt Ihr jetzt in ein Options-Menü, in dem Ihr die Level anwählen könnt.

Super Bomberman 2

Super Nintendo

Spezial-Paßwort

Das Paßwort 1111 verstärkt Euch. Ihr startet das Spiel mit sechs statt einer Bombe und mit sechs Feuerstrahlverstärkern.

Dschungelbuch

Game Boy

Special-Cheat-Menü

Spielt im Options-Menü folgende Musikstücke hintereinander: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16 und 15. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, erscheint nun ein Spezialbild. Hier könnt Ihr dann alles ändern (z. B. unendliche Leben, Zeit etc.)

Pac in Time

Super Nintendo

Die ersten Paßwörter ...

... schickte uns Michael Helf aus Mühlthal 3:

(6) SMPSN (11) CVFTZ (16) BPQGY (21) TRQ CZ

Ghoul Patrol

Super Nintendo

Aus dem Labor:

Hier sind die drei Paßwörter: CP4V, 7LBR und KVCY.

Star Trek – Next Gen.

Game Boy/NES

Missions-Auswahl

Gebt das Paßwort „OVERRIDE“ ein. Jetzt könnt Ihr die Missionen selbst auswählen.



Animaniacs

Super Nintendo

Geheimraum

Auch in diesem Spiel gibt es Geheimräume. Einen fand Benjamin Höhensteiger aus Leinfelden im ersten Level. Nachdem Euch der Präsident der Warner Bros. Corporation (CEO) auf den Weg schickt, solltet Ihr mal die Vase hinter ihm gegen die Wand schieben. Sie zerplatzt dann und gibt eine Tür frei. Die wertvollen Bonus-Punkte solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen.

Wild & Wacky Sports

Super Nintendo

Paßwörter

Martin Weghofer schickte uns folgende Paßwörter zu „Tiny Toons“:

Kojote, Little Pieper, Montana Max	für den normalen Parcours
Shirly Duck, Sweetie, Plucky Duck	für den schweren Parcours
Kojote, Elmira, Babs Bunny	für den Superparcours

Mickey Mania

Super Nintendo

Level-Anwahl:

Stellt im Sound-Test bei „Music“ „Beanstalk 1“ und bei „SFX“ „Extra Try“ ein. Geht auf „Exit“ und haltet dort ca. zehn Sekunden die L-Taste gedrückt, bis eine Glocke ertönt. Startet nun das Spiel, und Ihr könnt die einzelnen Level anwählen.

Wild & Wacky Sports

Game Boy

Level-Anwahl ...

von Roman Karp aus Erlangen. Drückt im Titelbild folgende Tastenkombination nacheinander: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A und dann noch Start. Jetzt könnt Ihr alle Sportspiele einzeln anwählen.

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Die einzige Frage bei „Jurassic Park 2“ für den Game Boy, die übrig blieb: Wie kommt man an dieses doofe 1-Up in Level 1-2?
- Stefan Lips aus Isny/Allgäu hat eine Frage zu „Mystic Quest“ (GB): Wo findet man den Samuraihelm und die Samurairüstung? Wie kann man bei „Battle of Olympus“ (GB) im Untergrund der Stadt Attica den Vampir besiegen?
- Armin Grob aus Hattingen hat sich in den Höhlen von „Lord of the Rings“ (SNES) verlaufen. Er läuft durch Höhlen und findet Grabkammern (im Barrow-Tal?). Außerhalb der Höhlen ist es neblig. Er findet auch ein zerstörtes Dorf. Er hat einen Grabkammerschlüssel und den Hinweis „Störe nicht die Ruhe der alten Könige“. Weiter weiß er nicht mehr!
- Bei „Empire Strikes Back“ (GB) irrt Kevin Denver aus Uhwiesen durch Eishöhlen und findet keinen Endgegner. Wer kann ihm helfen?
- Sascha Roth aus Niedergründau hängt bei „Star Trek“ (NES) auf dem Planeten Iotia fest. Er möchte gerne gegen den Banditen Karten spielen, hat aber kein Geld. Woher bekommt man es?
- Daniel Stelzer aus Köln wußte gerne, wie man bei „König der Löwen“ (SNES) nach dem zweiten Straußenritt weiterspielen sollte, um weiterzukommen.
- Wir wußten gerne die Paßwörter von „Sink or Swim“ (SNES). Gibt es eine Tastenkombination, mit der man bei „Donkey Kong Country“ (SNES) mehr Leben bekommt? Wer kann uns die Paßwörter zu „Pagemaster“ (SNES) liefern?

WWF-Raw

Super Nintendo

Superschlag

Benedikt Knoppertz aus Korschbroich schickte uns den Superschlag für „WWF-Raw“. Denn wie einst beim „Royal Rumble“ gibt es auch hier eine Möglichkeit, wie Ihr Eure Gegner leicht fertigmachen könnt: Im Titelbild drückt Ihr oben, Y und B gleichzeitig. Wenn Ihr eine Explosion hört, hat es geklappt. Jetzt ab ins Spiel und stürzt Euch auf den Gegner. Wenn Ihr nun Euren Gegner mit einem Hieb oder Tritt trifft, verliert dieser die Hälfte seiner Lebensenergie.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Benedikt Knoppertz aus Korschbroich, Benjamin Höhensteiger aus Leinfelden, Hannes Wer-nicke aus Berlin, Martin Weghofer aus Wiesen, Michael Helf aus Mühl-tal 3, Roman Karp aus Erlangen, Saskia v. d. Burg aus Königswinter und Silvio Schifelbein aus Pirna.

Und der Bomberman für den „Bombentip der Ausgabe“ geht an: Marco Lehmann aus Straubing

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Und schon sind wir wieder am Ende der Tiptime angelangt. Doch nicht traurig sein, die nächste Ausgabe kommt bestimmt. Wenn Ihr in irgendeinem Spiel steckt und nicht mehr wißt, wie es weitergeht oder selbst die kniffligsten Spiele gelöst habt. Schreibt alles auf und schickt sie uns. Jeder Tip, der hier veröffentlicht wird, ist uns etwas wert und für den besten Tip gibt es sogar einen Bomberman. Also ran an Papier und Bleistift und schickt Eure Tips zu uns:

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.
- Vergeßt Euren Namen und die Adresse nicht. Schreibt diese gut les-bar auch auf Euren Tip, sonst gibt's nichts zu gewinnen.



Hotlines



Und für den Fall der Fälle, hier die Hotline-Nummern der wichtig-sten Spiele-Hersteller (es gelten die normalen Telefongebühren).

Acclaim-Hotline: 02 11 / 5 23 32 22
(Computer; 24 Stunden täglich)

Konami-Hotline: 02 21 / 61 23 52
(Werktags von 17-20 Uhr)

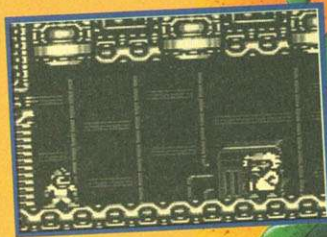
Laguna-Hotline: 0 61 07 / 945 145
(Werktags von 15-18 Uhr)

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

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

MEGA MAN III

Endlich ist es wieder soweit. Der Capcom-Held „Mega Man“ zieht in sein drittes Game Boy-Abenteuer. Diesmal kämpft er gegen Dr. Wily, der eine Bohrinself übernommen hat. Mit dem Öl beabsichtigt der Doktor, eine neue Generation von Robotern zu speisen, die für ihn die Welt erobern sollen.

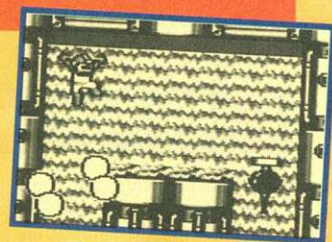
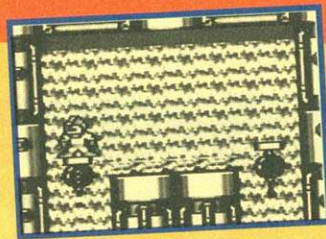


1 Licht und Schatten: Shadow Man

Diese Stage ist leicht zu schaffen. Nicht zuletzt, weil der Shadow Man sehr langsam ist. Daher eignet sich diese Runde gut für ein erstes Training. Ihr solltet aber dennoch nicht leichtsinnig sein!

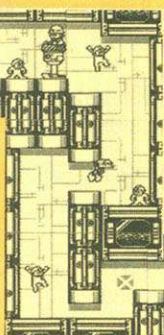
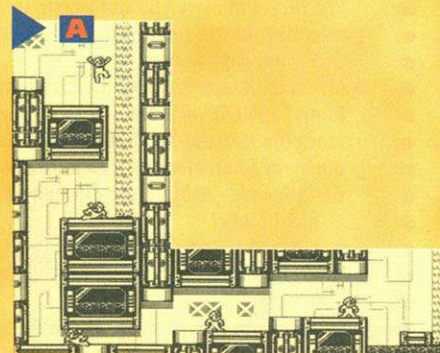
A Zeitbomben

Zwei Zeitbomben versperren hier den Weg. Um sie zu aktivieren, solltet Ihr lediglich kurz auf sie springen. Denkt daran, rechtzeitig zurückzugehen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Sonst zerreißt es Euch.



B Sternenhimmel

Die halbrunden Gestalten am oberen Rand schalten das Licht an und aus. Im Dunkeln habt Ihr keine Chancen. Zerstört sie mit Schüssen aus der Armkanone.



Der Weg zu Dr. Wily

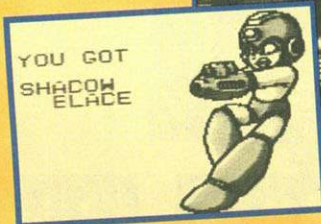
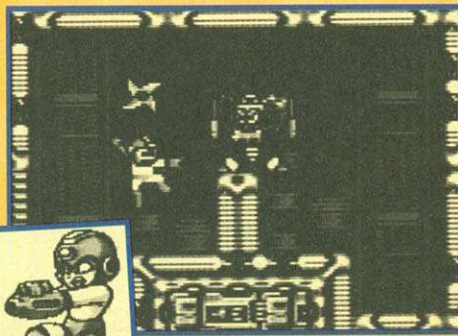
Dr. Wily wartet sehnsüchtig auf Euch. Dafür müßt Ihr zuerst zwei verschiedene Runden überstehen: eine normale Runde und eine Kampf-
runde mit einem seiner Handlanger. Insgesamt müssen zehn Kumpane

des verrückten Wissenschaftlers besiegt werden. Zum Glück erhaltet Ihr nach jeder Runde ein Paßwort. So könnt Ihr Euch Kampf für Kampf besser nach vorne arbeiten.

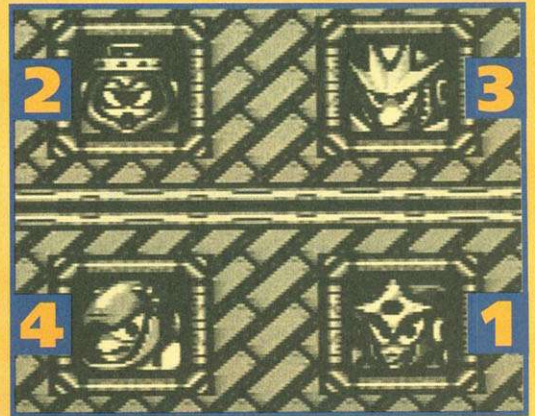


Die erste Runde beginnt!

Als Fan der Serie weiß man, daß Mega Man, nachdem er einen Endgegner besiegt hat, mit je einer speziellen Waffe belohnt wird. Diese Ausrüstung ist meistens notwendig, um dem Boss des nächsten Levels Paroli bieten zu können. Wir empfehlen folgende Reihenfolge: Shadow Man – Spark Man – Gemini Man und Snake Man. Gegen Spark Man ist der Shadow Blade eine effiziente Waffe.



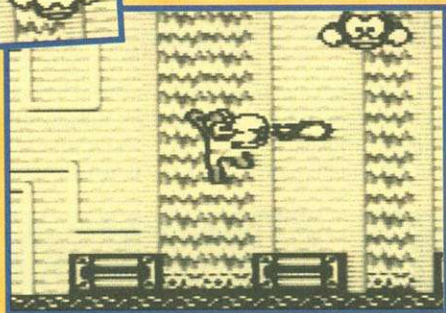
Ihr solltet für jeden Gegner die richtige (sprich: wirkungsvollste) Waffe aussuchen.



C Gegner aus dem Himmel

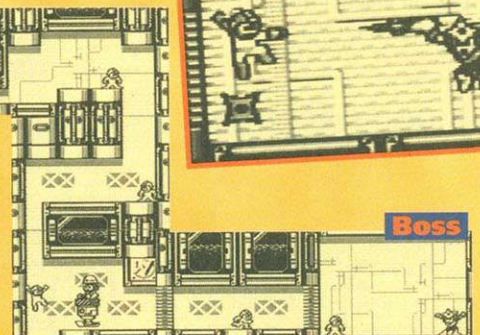
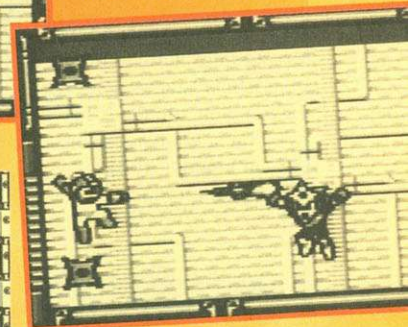
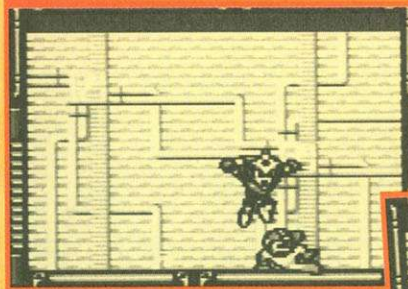


Während Ihr von einem Brett zum nächsten springt, versuchen die Gegner, mit einem Fallschirm über Euch herzufallen und Euch ins Wasser zu schubsen. Bleibt auf dem linken Rand stehen, um aus relativer Sicherheit auf diese fiesen Fallschirmspringer mit geladener Armkanone zu schießen. Denkt aber daran, daß Mega Man wasserscheu ist.



Shadow Man

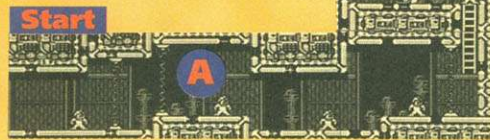
Am Ende dieser Stage erwartet Euch Shadow Man. Dieser schleudert Euch seine Schmetterlingsklingen in zwei Richtungen entgegen. Ab und zu hüpfet oder schlittert er am Boden entlang. Versucht, unter ihm hindurchzurutschen oder über ihn zu springen. Wenn Ihr ihn besiegt habt, werdet Ihr mit seinen Schmetterlingsklingen belohnt.



Boss

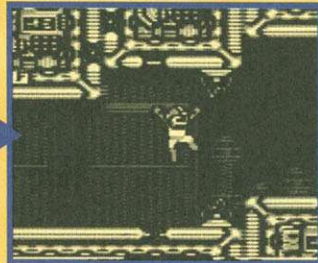
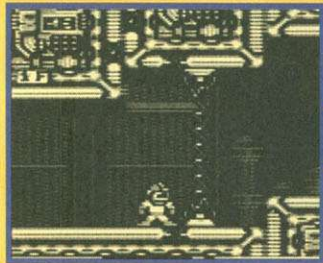
2 Hochspannung: Spark Man

Spark Man ist Herrscher über alle elektrischen Gegenstände. Ob er als Elektriker für Dr. Wily tätig ist, wissen wir nicht, aber Mega Man findet hier viele stromgeladene und andere sehr gefährliche Hindernisse. Sie funken ganz schön und bei der kleinsten Berührung verliert Mega Man wichtige Lebensenergie. Achtet auch auf die beweglichen Transistoren am Boden und an der Decke. Diese bilden zeitweise eine Wand aus Elektrizität. Im wahrsten Sinne des Wortes steht hier fast alles unter Hochspannung. Klar, daß Mega Man den Strom ausschalten möchte und Spark Man den Stecker für immer aus der Hand nehmen will.

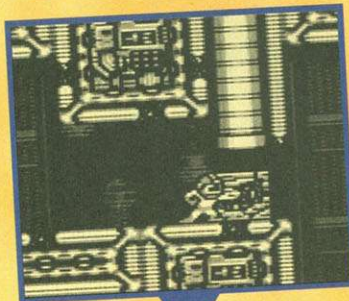


A Die elektrische Wand

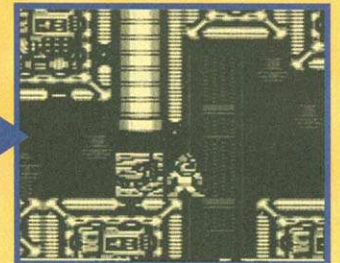
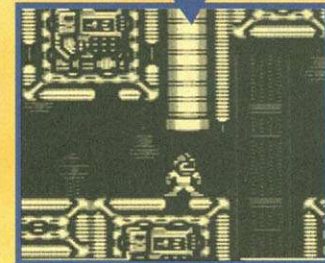
Die Stromversorgung der Wand befindet sich am Boden und an der Decke. Die elektrisch geladene Sperre erscheint aber nur zeitweise. Studiert die Erscheinungsfrequenz, springt schnell weiter bis zur nächsten. Bleibt aber nicht allzu lange stehen, sonst werdet Ihr ebenfalls mit Mikrowellen geröstet.



B Steinbrocken

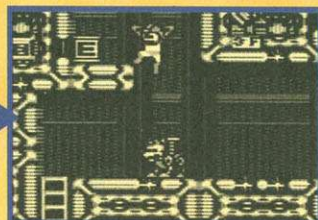
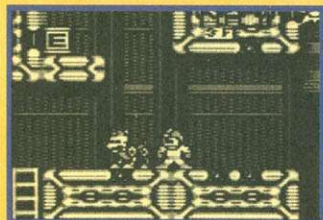
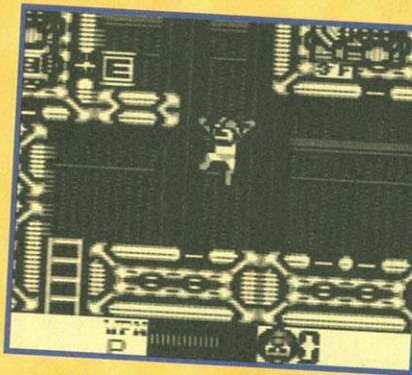


Riesige Gesteinsbrocken versperren Euch den Weg. Sie fallen vom oberen Rohr herunter. Zerstört sie und haltet dabei aber gleichzeitig das Steuerkreuz nach rechts gedrückt. Denn die Brocken fallen ständig nach.



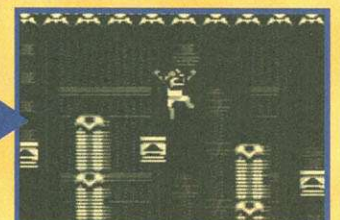
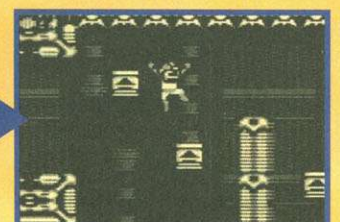
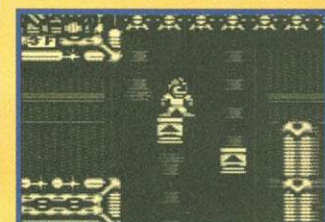
C Lebenselixir für Mega Man

Hier findet Ihr einen Energietank. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr sehr hoch springen. Jedoch seid Ihr dazu noch nicht in der Lage. Aber wenn Ihr Spark Man besiegt habt, könnt Ihr nochmals diese Runde durchlaufen, um den Tank zu bekommen. Mega Man soll auf keinen Fall auf wichtige Nahrung verzichten. Er hat noch viele Aufgaben vor sich.



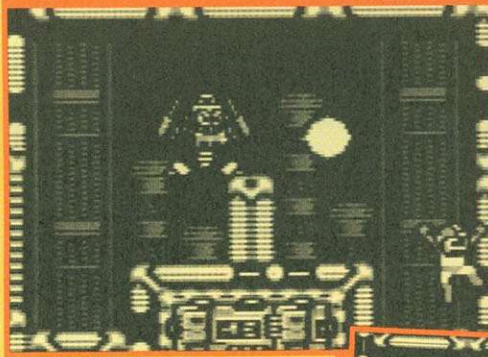
D Achtung! Decke mit Nägeln!

Wenn Ihr auf die Trittbretter springt, dann bewegen sie sich sofort in Richtung Decke. Manchmal kann man auf das nächste Brett gelangen, indem man das Steuerkreuz einfach nach rechts drückt. Bei leichten Sprüngen sollte man die mit Nägeln gespickte Decke im Auge behalten.



Spark Man

Dieser Endgegner ist nicht so leicht zu besiegen. Er schießt zwei Sorten von Feuerbällen. Der eine ist ein breiter Schuß und der andere verteilt sich in acht Richtungen. Um den Schüssen auszuweichen, könnt Ihr am Boden leider nicht entlangrutschen. Nehmt einige Schäden in Kauf und benutzt die Schmetterlingsklingen von Shadow Man. Wenn diese Aufgabe erledigt ist, erhaltet Ihr die Elektroschock-Waffe.

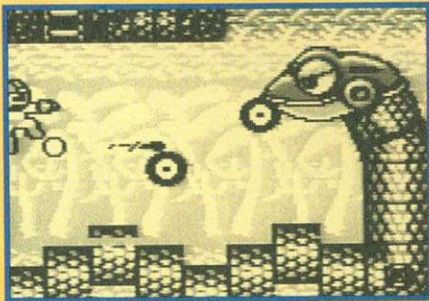


Boss



3 „Ich hasse Schlangen!": Snake Man

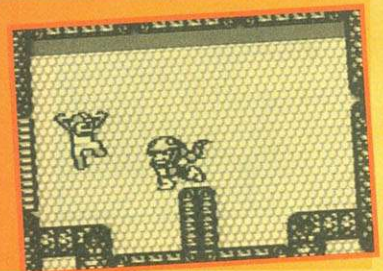
Jetzt erwartet Euch eine ausgewachsene Riesenschlange. Nutzt die wellenartigen Bewegungen des Reptils, um seinen Kopf unter Beschuß zu nehmen. Ein paar Treffer, und die Metallschlange zerplatzt. Aber, Vorsicht: Sie spuckt Euch eine Menge Gift entgegen.



Laßt Euch nicht von der „gefährlichen Spucke“ erwischen.

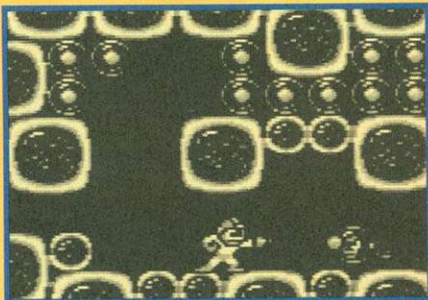
Snake Man

Springt über die kleinen Schlangen auf die Blöcke. Dann setzt die Elektroschock-Waffe gegen Snake Man ein. Wenn Ihr ihn besiegt, werdet Ihr mit der Sprungfeder und der Bohrschlange belohnt.



4 Doppelt hält besser: Gemini Man

Hier sind vom Gegner härtere Nüsse zu knacken, als in den Stages zuvor. Ihr solltet den B-Knopf ständig gedrückt halten, damit Eure Armkanone immer gegen die Gegner einsatzbereit ist. Denn hier habt Ihr keine Ruhepause.



Achtet auf die Eier. Daraus schlüpfen Gegner, die nichts Gutes im Sinne haben.

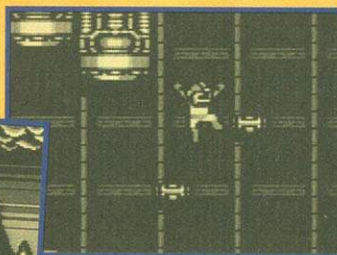
Gemini Man

Zuerst spaltet sich Gemini Man in zwei Teile. Ihr müßt einen nach dem anderen vernichten. Wenn einer der beiden besiegt ist, schießt der andere mit seinem Laser. Der Strahl wird von der Wand reflektiert. Benutzt die Bohrschlange, wenn Gemini Man auf dem Boden steht.

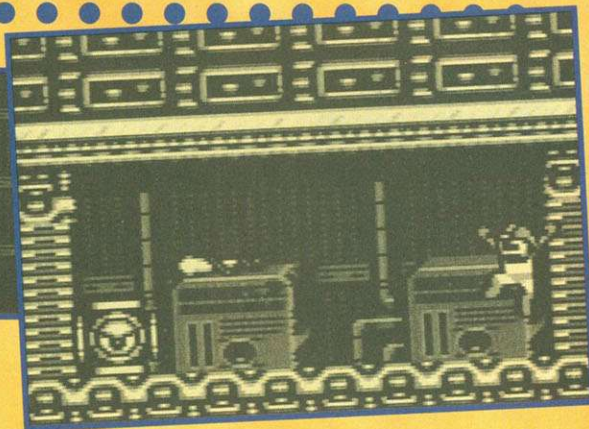


Der Riese Suzy

Nachdem Ihr die ersten vier Roboter ausgeschaltet habt, bekommt Ihr einen kleinen Ausblick auf das Schloß von Dr. Wily. Jedoch müßt Ihr vorher noch mehrere Kämpfe aus-tragen. Nicht zuletzt gegen Suzy. Sie ist eine neue grimmige Kreatur von Dr. Wily. Am besten ist es, wenn Ihr im Kampf gegen sie die Armka-none einsetzt.

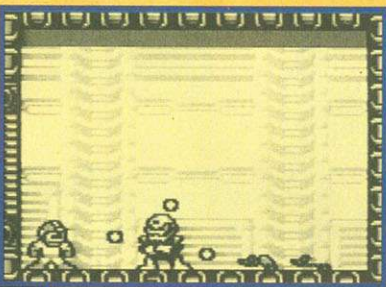
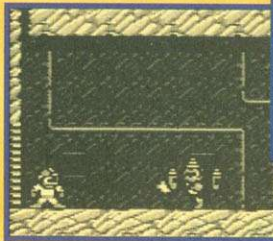


Der Weg zu Suzy ist nicht be-sonders lang. Achtet aber auf die sich auflösenden Balken.

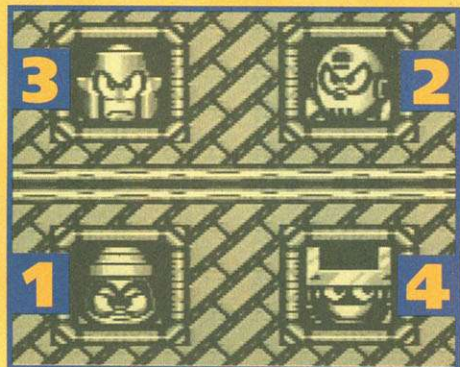


Auf zur Runde Zwei

Genau wie in der ersten Runde müßt Ihr erst die speziellen Waffen erobern. Auf dem Weg zu diesem Ziel haben die Sonderausrüstungen aus der ersten Runde keine große Wirkung mehr. Für die zweite Runde empfiehlt sich die Reihenfolge: Drill Man - Skull Man - Dive Man - Dust Man. Macht Euch in der zweiten Runde bereits auf eini-ge unangenehmere Situationen gefaßt.

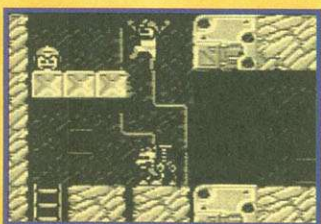


Die Waffen aus der ersten Runde helfen Euch nicht mehr weiter. Ihr braucht eine bessere Ausrüstung.



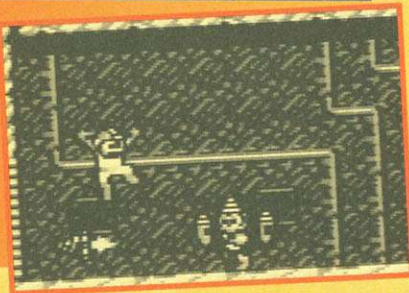
1 Spitze: Drill Man

In dieser Stage begegnen Euch keine sonderlich starken Gegner. Ach-tet nur auf nützliche Gegenstände, die hier und da herumliegen, zum Beispiel ein Extra-Leben. Man kann alles gut gebrauchen. Achtet besonders auf die Nadelspitzen, die die Items verteidigen.



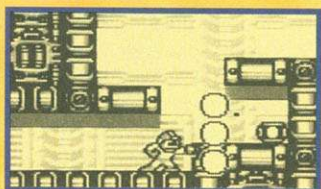
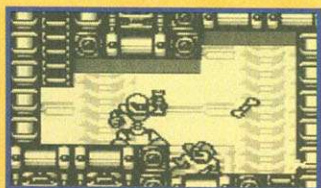
Drill Man

Bei einem Angriff vergräbt sich Drill Man in den Boden und erscheint auf Eurer rechten Seite. Rutscht unter ihm entlang, wenn er springt. Achtet dabei auf seine Bomben. Nach dem Sieg über Drill Man be-kommt Ihr die Drillbombe.



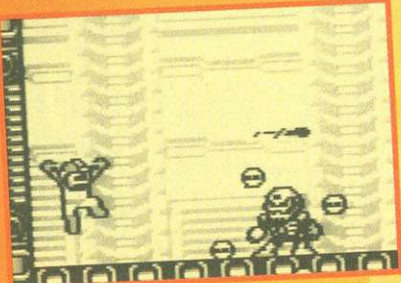
2 Hals und Beinbruch: Skull Man

Das Reich von Skull Man ist trocken wie eine Bohnenstange. Skelette versuchen, Mega Man eins auf die Birne zu geben. Knochenwerfer verspritzen die Reste von vergangenen Besu-chern. In der Mauer sind nützli-che Gegenstände eingebaut. Um sie frei zu bekommen, solltet Mega Man die Drillbombe ver-wenden. Dann geht nur die Mauer kaputt.



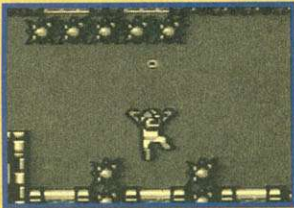
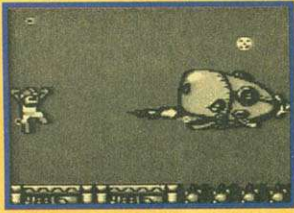
Skull Man

Skull Man hat kleine Hel-fer, die um ihn herumflie-gen und Schüsse reflektie-ren. Die Armkanone ist die beste Waffe. Wenn sich Skull Man Euch nähert, springt über ihn hinweg. Dann solltet Ihr schnell auf ihn schießen. Er belohnt Euch mit der Schä-delbarriere.



3 Wassersport: Dive Man • • •

Hier kann sich Mega Man eine kleine Abkühlung verschaffen. Versucht möglichst nicht auf den Boden zu gelangen. Dort warten sehr gefährliche Hindernisse auf Euch. Aber zu hoch dürft Ihr auch nicht, denn die gleichen Hindernisse sind auch an der Decke.



Dive Man

Löst als erstes die Schädelbarriere aus. Wenn Dive Man sein Torpedo abgeschossen hat, springt über diese und landet in der Nähe von Dive Man. Versucht nun mit Hilfe der Schädel, Dive Man zu attackieren. So könnt Ihr ihn besiegen. Gelingt Euch dies, bekommt Ihr seine Torpedos.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continues und Paßwörter
Genre: Jump'n'Run, Action

Sound

Der Sound variiert und ist relativ gut abgestimmt.

Grafik

Die Grafik ist wie von der Serie gewohnt.

Dauerspaß

Das Spiel ist typisch für die „Mega Man“-Reihe. Manche werden das Modul nach gewisser Zeit frustriert in die Ecke werfen, weil die Gegner teilweise sehr schwer sind.

Härtegrad

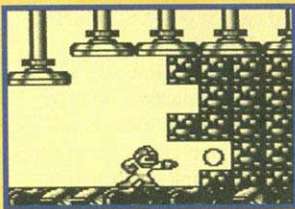
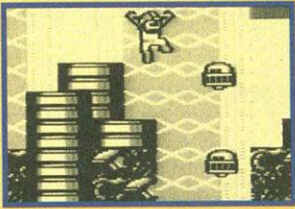
Für Anfänger nicht unbedingt geeignet: Die Level erfordern viel Fingerfertigkeit.

Fazit

„Mega Man III“ ist die Umsetzung von Teilen aus „Mega Man 3“ und „4“ (NES), die sich sehr gut mit dem Super Game Boy spielen läßt. Liebhaber der Serie werden erneut eine Menge Freude mit diesem Modul haben.

dg

4 Staubig: Dust Man • • • • •



Aus den Spalten kommen immer neue Gegner hervorgekrochen. Versucht, über die Löcher zu springen, nachdem Ihr die Gegner ausgeschaltet habt. Ihr solltet die Blöcke mit der Armkanone zerschießen. Achtet dabei auf die Decke. Sie drückt die Blöcke nach unten.

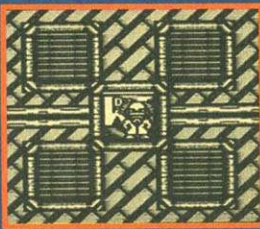
Dust Man

Genau wie Shadow Man kann auch Dust Man sehr hoch springen. Ihr könnt so unter ihm durchrutschen. Wenn er wieder auf dem Boden steht, benutzt die Drill Bombe, um ihn unschädlich zu machen. Von ihm bekommt Ihr den Zerstäuber und den Düsenantrieb.



Und weiter geht's

Nun sind es noch zwei Runden, um endlich das Ziel zu erreichen. Bevor Ihr zu Dr. Wily kommt, habt Ihr es mit seiner letzten grausamen Kreatur zu tun, dem Punk. Der will Euch gleich in Stücke schneiden. Tankt also zuvor nochmal ordentlich Energie.



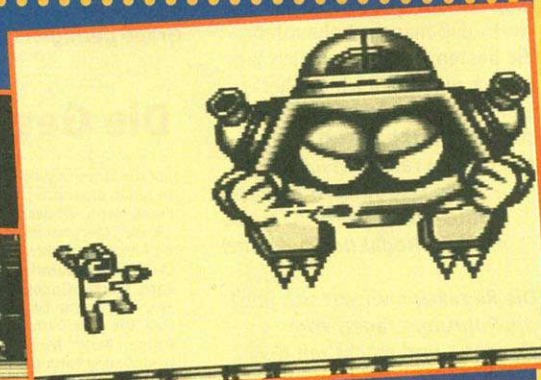
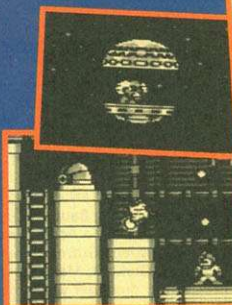
Der Punk

Wily's Leibwächter bewegt sich äußerst schnell, und Ihr werdet alle Geschicklichkeit aufwenden müssen, um ihn zu besiegen. Versucht, ihm mit der Armkanone den Schneid abzukaufen.



Der Obermottz: Dr. Wily

Es ist soweit. Die letzte Strecke ist die längste, heißeste und schwierigste. Dr. Wily hat noch viele Gemeinheiten auf Lager. Auch Suzy erscheint wieder. Gebt nicht auf, Dr. Wily zittert schon.



Viele Fragen beantwortet dieses Mal unser Bericht aus dem feuchten Amerika. Darum wurde die Leserbrief-Seite etwas eingedampft. Natürlich ist das kein Dauerzustand: Im nächsten Heft gibt es wieder den vollen Umfang!

Soundtrack-CD

Im „DKC“-Werbevideo (NFV 10) wurde berichtet, daß der Sound von „Donkey Kong Country“ auf CD gepreßt wird. Stimmt das überhaupt, und wenn, wann kommt es?

Sebastian Weinert, Speyer

In Deutschland: nie. In Japan: schon seit einiger Zeit.

Der 31. August

Warum fehlt bei Eurem Kalender der 31. August?

Stefanie Müller, Coswig

Nach einer Stunde Schuldzuweisungen zwischen den Abteilungen Layout und Text haben wir uns auf die grafische Variante geeinigt:

Do 31

Einfach ausschneiden und nachbessern.

Schlechtes Spiel?

Ich bin im Moment tierisch irritiert. Im Heft Nr. 11 habt Ihr den „König der Löwen“ getestet. Bei Euch hat dieses Spiel wirklich gut abgeschnitten. Sound: einmalig! Grafik: traumhaft! Dauerspaß: Läßt nie nach! Fazit: Beim „König der Löwen“ kann man nichts falsch machen. Bei Eurem Konkurrenzblatt <Oops> war genau das Gegenteil der Fall. Gameplay schlecht! So gut wie kein Dauerspaß! Miese Grafik! Nerviger Sound! Im ganzen die Note 4-. Ich kaufe mir beide Zeitschriften regelmäßig und habe daher beide Tests gelesen. Jetzt frage ich mich, wie solche Unter-

schiede vorkommen können. Es ist doch das gleiche Spiel.

Dennis Halboth, Arnsberg

Natürlich ist es Dein Recht, Dich in verschiedenen Zeitschriften zu informieren. Wir halten „König der Löwen“ für ein gutes Spiel, das es auch in unsere Liste der Lieblingsspiele 94 geschafft hat. Es ist nicht einfach, aber das sagen wir auch im Punkt Härtegrad (und warum das so ist auf S. 6). Letztendlich mußt Du selbst entscheiden, ob Du das Spiel magst.

Falscher Blindtext

Bei den Leserbriefen habt Ihr meinen Brief unter der Überschrift „Game oder Super Boy“ in genau meinem Wortlaut abgedruckt. Der Haken an der Sache? Ihr habt mich in „Alexander Kotzur, Balve“ umgenannt. Ich heiße jedoch Thomas Karbe und bin aus Kleinmutz.

Thomas Karbe, Kleinmutz

Wodurch auch der ärgerliche Brief von Alexander Kotzur aus Balve verständlich ist, der schrieb, daß eben dieser Leserbrief nicht von ihm stammt. Da ist uns ein bedauerlicher Fehler unterlaufen. Also hier noch einmal die Richtigstellung: Der Brief aus Ausgabe 10 stammt nicht von Andreas, sondern von Thomas. Sorry.

Klares Wort

Beschwerde über die Leser: Ich finde es nicht gut, wie manche von Euch das Fun Vision-Team zusammenschießen. Sie reißen sich für Euch den ... auf, nur um Euch die beste Computerzeitschrift zu bieten. Wenn Ihr glaubt, es besser zu können, dann macht Euch doch Eure eigene Zeitschrift (Aber Ihr werdet es nicht schaffen)! Ich finde es auch <zensiert> daß manche behaupten, die besten Leser zu sein. Ich sag ja auch nicht, daß ich der beste Telefonierer bin. Obwohl es stimmt!! Jetzt habe ich endlich mal die Sau rausgelassen.

Big Daddy Cool T. Diesel
(aus Korchenbroich, Name der Redaktion bekannt)

Die Redaktion wischt sich jetzt die Rührungstränen vom Gesicht – und macht mit den Leserbriefen weiter.

Japanisch für Anfänger – 12

いただきます。

Wenn Ihr schon immer mal bei Euren Eltern, Großeltern, Onkel und Tanten Eindruck schinden wolltet, sag doch einfach beim nächsten Festessen: „itadakimás!“ Und wenn das nicht reicht, daß gleiche nochmal. Auf Deutsch heißt das nämlich: „Guten Appetit!“ und „Danke, gleichfalls!“.

Lösung zu „SoM“

In NFV 4 hattet Ihr ein Preview von „Secret of Mana“. Da wolltet ich gleich mal fragen, ob Ihr vielleicht ein paar Tips und Tricks bringen könnt, natürlich in Game Guide, Game Special oder zwei bis vier Seiten Review.

Tobias-J. Sattler, München

Lieber Tobias, zu „Secret of Mana“ gibt es einen Spieleberater, der, wie wir meinen, kaum Fragen offen läßt. Wenn Du genau sagst, wo Du hängst, können wir uns in der Tiptime darum kümmern.

Rettet das NES!

Ich finde Eure Zeitschrift toll, deshalb habe ich auch fast jedes Heft. Nur finde ich nicht so toll, daß Ihr die NES-Spiele und das NES selbst etwas vernachlässigt. Ich weiß, daß man es keinem haargenau recht machen kann, aber der eine oder andere Test könnte schon einmal dabei sein. Es gäbe das noch „König der Löwen“, „Dschungelbuch“ und noch viele andere (fast) neue Titel, die nur darauf warten, gedruckt zu werden.

Kai Otto, Glashütte.

Lieber Kai, leider ist das NES bei der letzten CES wohl zu Grabe getragen worden. Bis

auf die von Dir erwähnten Titel kommt so gut wie nix mehr. Alles, was man tun kann, ist wirklich gute Tips oder Komplettlösungen (z. B. zu „Shadowgate“) abdrucken. Darum hier der Aufruf an alle NES-Spieler: Schickt uns Tips!

Brieffreunde

- Christian Schulze (Barbarastraße 24, 61203 Weckesheim) ist 16 und sucht Brieffreunde und restlos jeden Schnipsel über Nintendo.
- Daniel Mielke (Hauptstraße 51 a, 64859 Eppertshausen) ist zwölf. Er sucht Brieffreund(inn)e(n) von elf bis 13. Er tanzt, schwimmt und spielt gerne.

Und tschüß!

Vielen dank nochmals an alle. Wir hoffen, daß Ihr auch weiterhin so schreibwütig bleibt wie bisher. Schickt Eure Briefe an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Und seid bitte nicht traurig, daß nicht alle Briefe hier abgedruckt werden. Es sind wirklich so viele!

Euer Fun Vision-Team

Die Gewinner dieser Ausgabe:

Für die Einsender des Amakusa-Paßwortes von hat Mitsui fünf exklusive Solar-Rechner in Japan organisiert. Sie gehen an Abseim Grewe, München; Daniel Schmidt, Halle; Frank Jacob, Wildeshausen; Jan Steinert, Groß-Umstadt und Jens Hübner, Bad Münster. „Shiny Entertainment“ bedeutet „Glänzende Unterhaltung“. Das SNES + „EWJ“ geht an Alexander Kehrmann, Wolfsburg. Je ein „EWJ“-Modul bekommen Anja Graßmann, Laudenbach; Bernd Gajewski, Bochum; Katrin Peter, Blumenberg; Martin Müller, Berckach; Markus Gunesch, Kelkheim; Rabea Bauer, Weiskirchen; Rouven Petermann, Bretzenheim; Stefan Lelewele, Oberursel; Silvia Adam, Rodgau; Werner Müller, Schwäbisch Hall. Die „EWJ“-Uhr geht an Christiane Gutmann, Syke; Marius Wolter, Hagen; Meike Tanner, Berlin; Michael Ebberle, Drybeck; Markus Breitherr, Frankfurt. Und dann gibt es noch Danny Tahn aus Wuppertal, die (oder vielleicht doch der) im Disneyland Paris Urlaub macht. Ansichtskarte schreiben! Dein neidisches Fun Vision-Team.

YABBA! DABBA-DOO!



DIE STEINSTARKEN
FEUERSTEIN-VIDEOS
GIBT'S JETZT FÜR

19.95

Bestellschein einsenden an:
Merchandising Division • Würmstraße 13 • 82166 Gräfelfing

Best.-Nr.	Titel	Stück	Einzelpreis	Summe
2240	Nachwuchs im Steintal		DM 19.95	
2241	Fred haut auf den Putz		DM 19.95	
2242	Fred beim Film		DM 19.95	
2243	Spaß mit Dino		DM 19.95	
2244	Kuriose Erfindungen		DM 19.95	
Bezahlung: Eurocheck liegt bei		☐	Versand	DM 7.-
Per Nachnahme zzgl. 3.-)		☐	Gesamt	
Name, Vorname, Alter		Straße		
PLZ, ORT		Datum, Unterschrift (Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich)		



Artwork © 1994 Turner Broadcasting System, Inc. "The Flintstones" and "Yabba Dabba-Do!" are registered trademarks of Hanna-Barbera Productions, Inc. Lizenz: EM Entertainment Design, EM-Creative

Dreifach g

1 NFV-Vorteilsabo

Für nur 65,40 DM* erhaltet Ihr 12 Ausgaben von NFV
Frei Haus!

2 NFV-Geschenkabo

Laßt Euch doch ein Abo schenken –
das geht nicht nur zur Weihnachtszeit!

3 NFV-Leser werben Leser

Als Dankeschön
erhaltet Ihr:

einen
NFV-Sammelordner



und zu-
sätzlich bekommen
die 50 schnellsten
Werber je einen
Nintendo
Spielerberater

Schickt die ausgefüllten Coupons einfach an:
Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH, Stichwort „Abo“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

* Das Angebot bezieht sich auf Inland-Abonnements.
Der Auslandspreis beträgt DM 78,-.



ut

Nur echt mit diesem Zeichen

MAGAZIN



Art + Work, Frankfurt


Exklusiv
Geht mit u
auf Zeitreis
„Illusion o
Time“!

JA!

Ich abonniere Nintendo Fun Vision für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei Haus) zum Inlandspreis von DM 65,40, Auslandspreis DM 78,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben: (Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte das erste Heft, 3 bis 4 Wochen nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

JA!

Schicken Sie bitte die NFV als Geschenkabonnement zum Preis von DM 65,40, Auslandspreis DM 78,- für 1 Jahr an folgende Adresse:

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Der neue Leser war in den letzten drei Monaten nicht Abonnent der NFV.

JA!

Ich bestelle und bezahle dieses Geschenkabono:

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben: (Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Das erste Heft wird ausgeliefert, 3 bis 4 Wochen nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

JA!

Ich bin der neue NFV-Abonnent und abonniere NFV für mindestens 1 Jahr frei Haus zum Inlandspreis von DM 65,40, Auslandspreis DM 78,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den neuen Abonnenten geworben: (Hinweis: Werbungen aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben: (Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Das erste Heft wird ausgeliefert, 3 bis 4 Wochen nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

1 NFV-Vorteilsabo

2 NFV-Geschenkabono

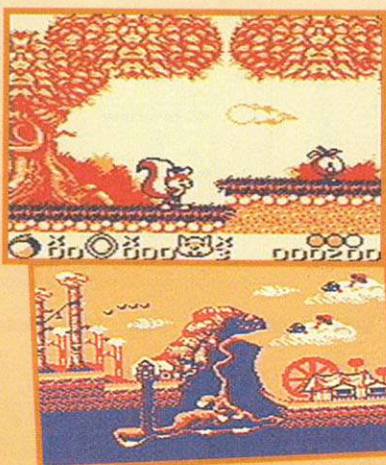
3 NFV-Leser werben Leser



„Mr. Nutz“, Oceans erfolgreiches Eichhörnchen, kommt jetzt auch mit einem Game Boy-Abenteuer auf den Markt. Im Vergleich zu der bekannten Super Nintendo-Version gibt es zusätzliche Stages und viele neue Bonusräume. Ein Jump'n' Run, das den Besitzern des Nintendo-Handhelds jede Menge Spaß bringen wird.

EIN EICHHÖRNCHEN AUF TOUR

Das Reich von „Mr. Nutz“ ist von dem bösen Yeti besetzt. Also macht sich unser mutiges Eichhörnchen auf den Weg, das in verschiedene Regionen unterteilte Land zu befreien. Er trifft dabei auf allerlei Gegner: z. B. Fliegen, Allesfresser, Frösche, Hexen und Clowns. Das Land ist ein riesiges Labyrinth und Mr. Nutz wird nicht nur auf der Erde, sondern auch unter Wasser und auf Wolken einige Abenteuer bestehen müssen.



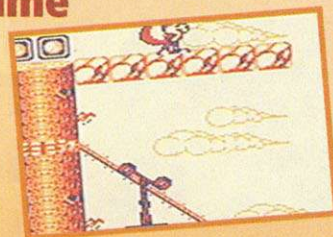
Drei Gegenstände zum Sammeln



Mr. Nutz muß drei verschiedene Gegenstände sammeln: Nüsse (werden als Wurfaffen benutzt), Geld (braucht man ja immer) und schließlich Lebensenergie. Nur drei Schläge erträgt Mr. Nutz. Um durchzukommen, muß er oft seine Wunden heilen.

Viele Geheimräume

Überall sind Geheimräume versteckt, die Goodies enthalten. Es ist nicht notwendig, alle zu besuchen, um das Level zu beenden, aber ein guter Vorrat an Nüssen schadet nicht. Im Gegenteil.



WOODY LAND

Das erste Level ist in vier Stages unterteilt. Der erste Abschnitt ist sehr leicht zu bewältigen. Mr. Nutz kann seinen Gegner elegant mit seinem Schwanz wegfegen oder einfach darauf springen. Die Bienen bereiten allerdings einige Schwierigkeiten. Ohne eine Nuß als Wurfge-



Der Igel braucht zwei „Schwanzfeger“ oder eine Nuß. Draufspringen hilft nicht. Die fleischfressenden Pflanzen beeindruckt keine Nuß, also springen.

schoß sind sie schwer zu besiegen. Dafür sind sie für immer aus dem Weg, während die Pflanzen stets nachwachsen.



Über den Wolken befindet sich Geld.

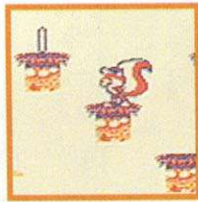
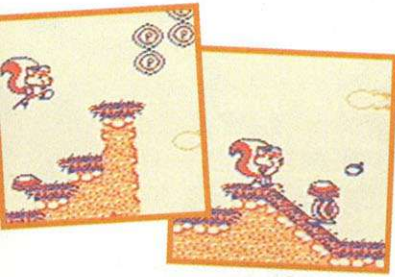


Am obersten Rand kann Mr. Nutz Goodies tanken, wenn er nach links geht.



Im dritten Abschnitt trifft Mr. Nutz auf seltsame Frösche. Um den Ausgang zu finden, muß er allerdings in die Luft gehen. Wenn er Lust hat, kann er

verschiedene Geheimräume suchen, die sich im Untergrund befinden. Kleiner Tip: Laßt einige Energiekanister liegen, falls Mr. Nutz abstürzt.



Hier geht's weiter nach links. Im Notfall Energie tanken.



Die Treppen nach unten führen zu den Goodies

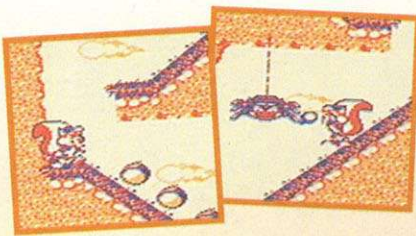


Ein Eichhörnchen muß hüpfen können.

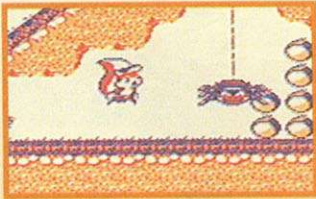
Der vierte Abschnitt ist etwas für Freunde der Berg- und Talfahrt. Nachdem man den richtigen Weg gefunden hat, müssen eine Menge fiese Gegner beseitigt werden. Achtet besonders auf die Frösche.



Der richtige Weg führt direkt nach unten.



Hier geht es besonders rasant zu. Mr. Nutz braucht viele Nüsse als Munition gegen Spinnen und Frösche. Ganz unten angelangt bewacht eine Spinne den Nußvorrat. Energiekanister sind hier leider selten zu finden.



Die Spinne

Als Endgegner wartet eine Riesenspinne auf Mr. Nutz. Sie ist aber einfach zu besiegen. Ihr solltet nur in der rechten Ecke bleiben und ständig auf das Ungeziefer springen. Nach einigen gezielten Treffern verschwindet das Biest.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continues, Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik läßt sich hören.

Grafik

Die Animationen sind sauber und detailreich gezeichnet. Schade nur, daß das Modul nicht den Super Game Boy unterstützt.

Dauerspaß

Es gibt für lange Zeit viel zu entdecken.

Härtegrad

Einstellbar. Die Gegner sind gut dosiert. Man kann das Modul „auf die Schnelle“ oder genußvoll und vollständig durchzocken.

Fazit

Endlich mal wieder ein sehr schönes Modul für den Game Boy. „Mr. Nutz“ nutzt viele Elemente erfolgreicher Jump'n'Runs und wird sicher jeden Game Boy-Besitzer begeistern.

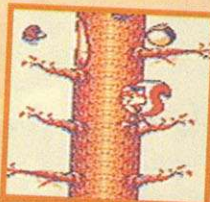
pv

ANDERE LEVEL

Die weiteren Levels werden immer komplizierter und spannender. Mr. Nutz benutzt allerlei Transportmittel. Er muß Schalter finden, die Geheimpassagen öffnen. Die Levelabschnitte haben mehrere Ausgänge. Mr. Nutz muß sogar Gegenstände schießen, um an schwer erreichbare Stellen zu gelangen.



Eine Seilbahn für Eichhörnchen ist etwas Neues.



Fliegender Maulwurf im Anflug. Schnell eine Nuß werfen.



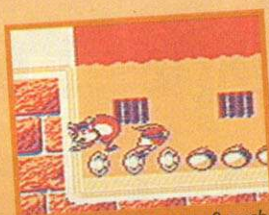
Diesen Raum kann man nur von oben betreten.



Geheimraum, aber wo ist der Eingang?



Diese Passage öffnet man nur mit einem Schalter. Sucht ihn.



Ein Eichhörnchen muß auch schwimmen können.



Vorsicht, Gegner! Eine Nuß werfen und weg ist er!

PASSWORT

Am Ende eines Levels erhält man zunächst eine Bilanz und ein Paßwort. Die Statistik zeigt, wieviel Prozent des Levels „entdeckt“ wurden.



STARGATE™

Versteht Ihr ägyptische Hieroglyphen? Nein? Dann ist es Zeit mit dem Lernen anzufangen. Mit „StarGate“ müßt Ihr ganze Codes knacken und Steinplatten in die richtige Reihenfolge zuordnen. Ihr seid Daniel, der Ägyptologe, und kämpft mit Euren Neuronen gegen den Herrscher Ra, benannt nach dem Sonnengott. Licht an!

Es geht los!

Daniel soll jeweils den Code eines StarGates, eines Tors zu den Sternen, knacken. Die Steinplatten fallen nach „Tetris“-Art. Drei gleiche Hieroglyphen lösen sich auf und löschen einen Teil der Adresse. Ist der Code gelöscht, hat Daniel gewonnen. Jede Platte hat zwei Seiten und die 3D-Perspektive versteckt die bereits gefallenem Motive. Gutes Gedächtnis ist hier auch vonnöten. Viel Zeit habt Ihr nicht, denn Ra versucht natürlich, vor Euch den Code zu knacken.

Links wird
die sofort
folgende
Steinplatte
angezeigt,
rechts die
übernächste.

Versucht, diese Kombination zu knacken, indem Ihr jeweils einen Dreierstapel pro Motiv bildet.

Krieg der Sterne ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Im Gefechtsmodus gegen einen Freund oder die Konsole gibt es ein zweites Spiel. Nachdem ein StarGate geöffnet ist, erhält der Gewinner ein D- oder R-Symbol. Ziel ist es, die gesamte Galaxie für sich zu erobern. Um welches StarGate gekämpft wird, wird zuerst entschieden. Nach dem „Reversi“-Prinzip werden die benachbarten gegnerischen Gebiete, die bereits besetzt sind, ebenfalls erobert. Ein Sieg oder eine Niederlage kann also viel mehr bedeuten. Der Gewinner einer Partie wählt selbstverständlich das nächste StarGate. Ra und sein Gesindel sind kluge Strategen. Sie haben ihre Kolonien durch ein Netzwerk verbunden und wollen die unterworfenen Planeten weiterregieren.

Attacke



Ra hat zuerst zwei StarGates erobert. Ob sein Glück von Dauer ist?

D-Zug



Daniel hat aufgeholt, aber der Krieg ist noch nicht entschieden

Fluch



Nach einem verlorenen Gefecht
meldet sich der Boss persönlich!

Finsternis



Die Galaxie ist gerettet. Ra kann sich in einer Pyramide vergraben.

Auf einen Blick

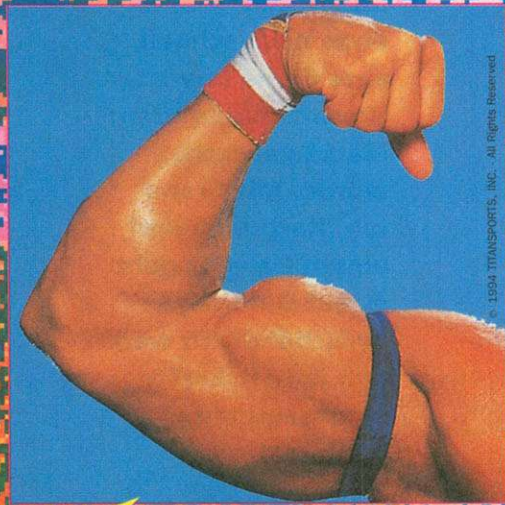
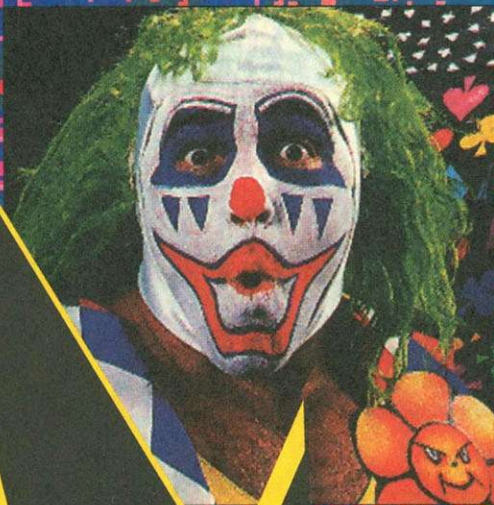
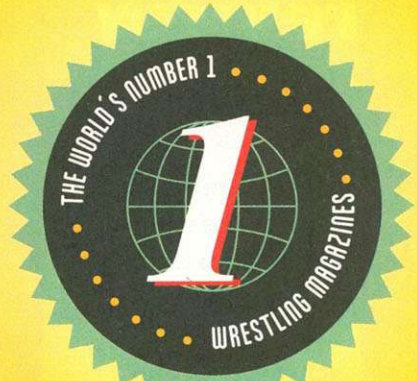
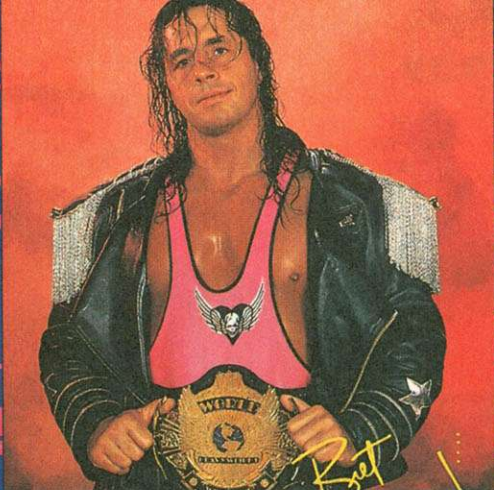
System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: Februar
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Knobel-Puzzle

Fazit

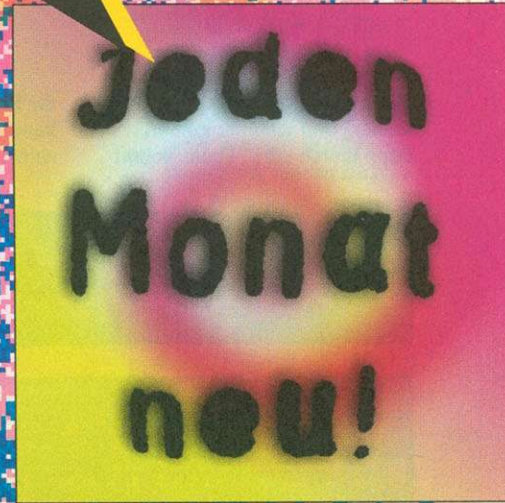
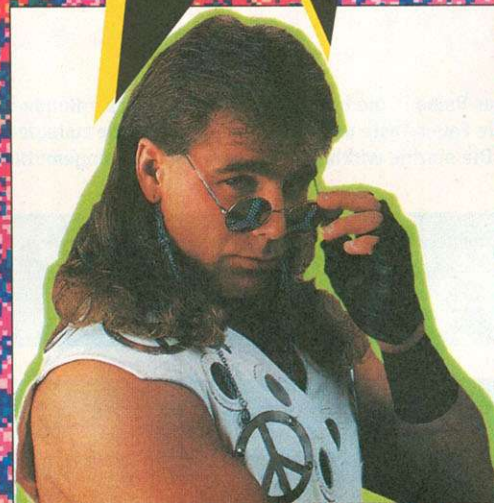
„StarGate“ ist ein gelungenes Modul, das süchtig machen kann. Einige Hieroglyphen sind leider am Boden nur schwer zu erkennen.



WORLD WRESTLING FEDERATION®

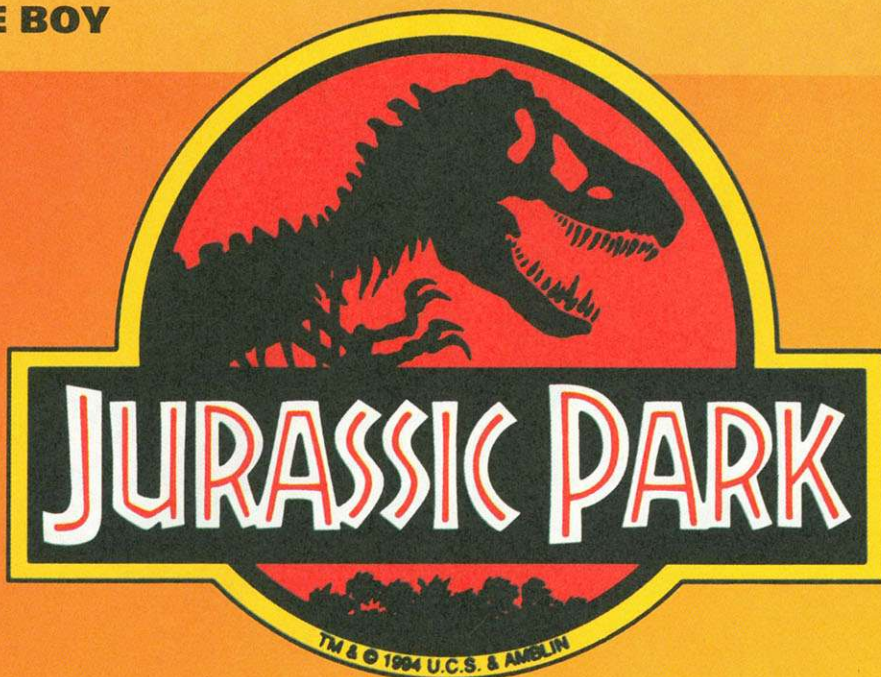


Das
offizielle
Magazin!



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

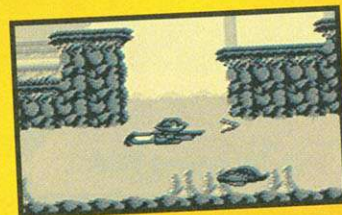
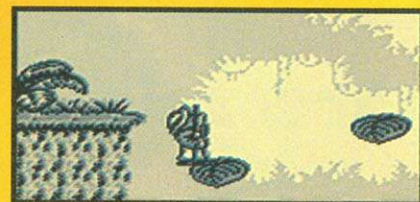
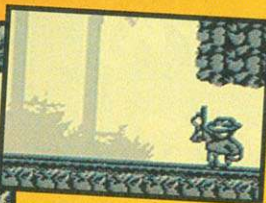
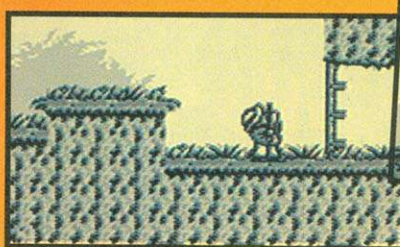
Es gibt Gerüchte, daß Michael Crichton bereits am zweiten Teil von „Jurassic Park“ schreibt. Ocean greift ihm da ein wenig voraus, indem zum Jahresende noch schnell eine Game Boy-Umsetzung auf den Markt gebracht wurde. Mit Granaten, Harpunen und einem Gewehr geht es auf Dino-Jagd. Zwischendurch werden Zutrittskarten eingesammelt. Dann los!



PART 2: THE CHAOS CONTINUES

DAS MISSION BRIEFING

Nach einer kurzen (deutschen) Einführung entläßt man Euch in den Park. In der Regel müßt Ihr eine bestimmte Zahl von Zugriffskarten sammeln, die die Tore öffnen. Da Ihr unterwegs auf zahlreiche Dinosaurier trifft, solltet Ihr ständig den Finger am Schußknopf haben (oder beim Super Game Boy auf Steuermöglichkeit A schalten). Schwebende Blätter dienen als Plattformen oder Aufzüge. Ihr verfügt über unbegrenzte Munition und Granaten und könnt unter Wasser unendlich lange herumplanschen. Für größere Chancen sorgen zahlreiche Extra-Leben und Hitpoints.



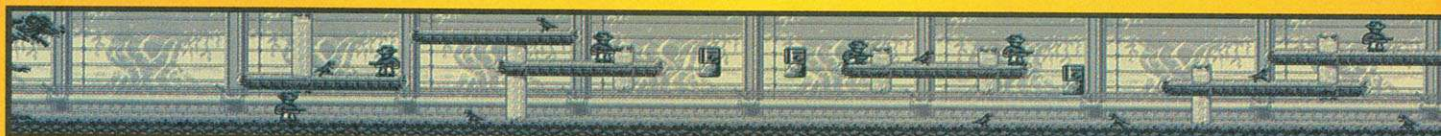
DER T-REX IST LOS!.....

„Wer hat Angst vorm bösen Rex? Keiner! Und wenn er kommt? Dann laufen wir!“ Eben: Nehmt

die Forscher-Beine in die Hand, haut auf die Feuer-Taste und wetzt los. Die einzige wirkliche

Gefahr in dieser Runde ist, in eine Sackgasse zu laufen oder sich von dem ungemütlichen

Tyrannosaurus mit den großen Zähnen fressen zu lassen. Die kleinen Dinos, die auf dem Par-



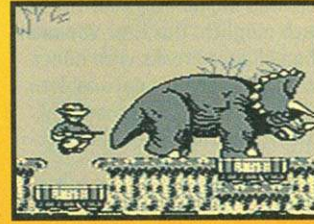
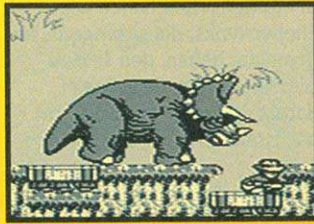
VON FISCHEN UND NESSI

Auf dem Fluß herrscht reges Treiben: Fische und Seeungeheuer haben Hunger. Ihr treibt auf Schlauchbooten und Flößen auf dem Wasser und müßt über Hindernisse springen. Von Zeit zu Zeit überquert Ihr kurze Brücken mit Extra-Leben und Hitpoints.



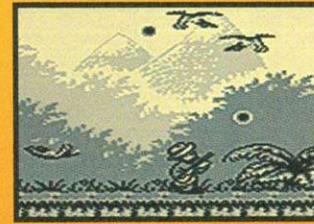
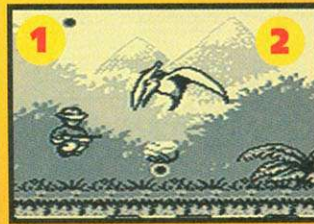
NICHT AUFSPIESSEN LASSEN

Der Triceratops ist der erste Endgegner. Wenn er Euch niedertrampeln will, duckt Ihr Euch in die Kuhlen. Zwischen zwei Attacken habt Ihr Zeit, einen Schuß im Sprung abzugeben. Verläßt er den Bildschirm, müßt Ihr die Seite wechseln.



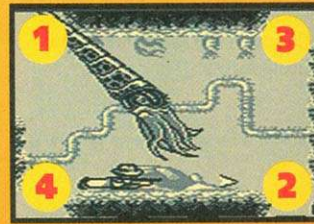
DEN PTERO-DAKTYL ...

... machen Profis in 20 Sekunden nieder. Er greift erst von links, dann von rechts an. Stellt Euch unter die Ecke, aus der er kommt (1 oder 2), und schießt nach oben. Tauchen die kleinen Daktylen auf, schießt Ihr schräg nach oben und lauft hinter ihnen her.



UNTER DEM MEER

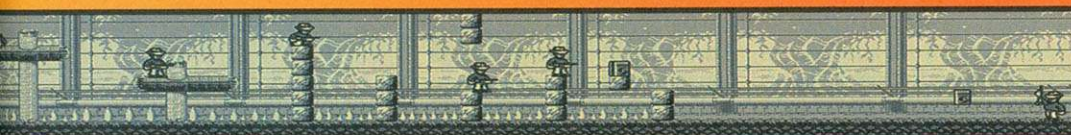
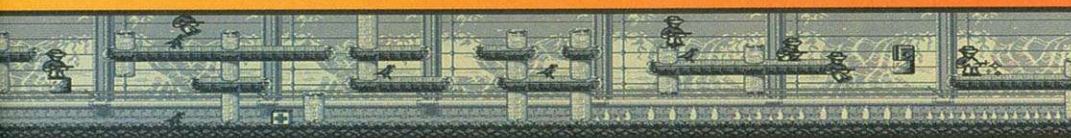
Der Fisch (?) schießt aus den vier Ecken hervor (beachtet die Reihenfolge und platziert Euch in der gegenüberliegenden Ecke) und wird von zwei kleineren Kumpen verfolgt. Das große Exemplar hat eine harte Schale und ist schnell: Braucht Ihr 40 Sekunden?



cours herumlaufen, sind mit einem Schuß besiegt. Angriffe von oben gibt es nicht, aber aus

dem Boden kommen manchmal Spikes. Außerdem sind einige Mauern sehr hoch und wer run-

ter fällt, wird gefressen. Sammelt alle Zutrittskarten auf der Flucht. Das gibt ein 1-Up.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continues
Genre: Jump'n'Shoot

Sound

Schwamm drüber.

Grafik

Wie aus dem Lego-Baukasten. Wenig Ideen, kaum unterschiedliche Gegner – aber immerhin sauber gezeichnet.

Dauerspaß

Es macht Spaß. Wirklich. In seiner Einfachheit liegt ein gewisser Charme. Für ein paar Stunden jedenfalls ...

Härtegrad

Für Einsteiger geeignet. Profis zocken es dank unbegrenzter Munition und vieler Extra-Leben in drei bis vier Stunden durch.

Fazit

Nach dem recht interessanten ersten Teil ist „Jurassic Park 2 – The Chaos Continues“ der Rückfall in die Urzeit. Die Gegner sind intelligent wie ein ausgeschalteter Game Boy. Das Modul wurde ohne neue Ideen mit einem Baukasten-System programmiert. Schade drum.

og

Pinball Fantasies (GameTek)



Nach „Pinball Dreams“ schlägt GameTek mit „Pinball Fantasies“ wieder zu. Ob die „Fantasies“ die Steigerung der „Träume“ sind, wissen wir nicht, aber auf jeden Fall sind selbstverständlich ein paar Verbesserungen angekündigt. Diesmal stehen vier Flipper zur Verfügung. Das Scrolling soll



schneller geworden sein und die Kugel wirklich realitätsnah über den Tisch flitzen. Schütteln, Rütteln und Mogeln bis zum Tilt sind auch möglich. Das Herz von manchen Flipper-Freaks wird höher schlagen, denn bis dato fehlten diese wichtigen Optionen oft. Außerdem beinhalten die „Pin-



ball Fantasies“ jede Menge Boni und Extras, zahlreiche Animationen und coole Soundeffekte. In der Redaktion haben wir Flipperfreaks, die sich bereits angemeldet haben, den Test zu schreiben. Wer die Prügelei darum gewinnt, erfährt Ihr im nächsten Heft.

Super Nintendo

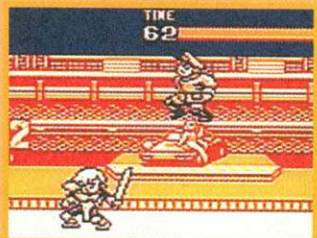
Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Februar
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Flipper

Schon wieder ein Flipper, könnte man sagen. Wir aber flippern gern und träumen von schnellen Kugeln. Ob GameTek sie (uns) liefert, sehen wir im nächsten Heft.

World Heroes 2 Jet (Takara)



Takara hat sich zum Ziel gesetzt, den Game Boy mit feurigen Action-Spielen zu versorgen. Erst gab es „Samurai Shodown“, jetzt kommt „World Heroes 2 Jet“. 17 Kämpfer wollen sich miteinander messen, um zu erfahren, wer der beste unter ihnen ist. 16 der lebenden Kampfmaschinen sind



direkt anwählbar. Ein Statusbildschirm zeigt die Stärke und Schwäche der Kontrahenten. Bei der Game-Boy-Umsetzung bemühten sich die Programmierer nicht nur alle Special Moves, sondern auch die Endgegner der SNES-Version zu behalten. Und selbstverständlich können zwei



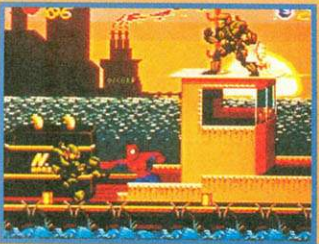
Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten (wenn sie zwei Game Boys und zwei Module haben). Es steht also eine Menge Action an. Wir warten ungeduldig auf das Modul. Vielleicht schlägt es Takaras hauseigenen Mitbewerber „Shodown“ ...

Game Boy

Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: Ende April
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Super Game Boy-Unterstützung
Genre: Kampfsport

Action pur für den Game Boy: Wir sind gespannt, ob „Samurai Shodown“ von „World Heroes 2 Jet“ entthront wird.

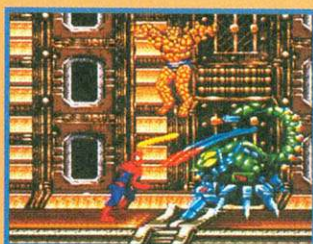
Spiderman (Acclaim)



Acclaim setzt die Serie der Marvel-Comics fort. Nach „Maximum Carnage“, in der Spiderman mit Venom gegen Carnage kämpfte, ist der Netzslinger wieder in New York am Spinnen. Viele der Super-Schurken, die er früher bekämpfte, sind aus dem Hochsicherheitstrakt des Gefängnis-



ses von Ravencroft ausgebrochen. Durch sieben Level müßt Ihr sie wieder einfangen. Klar, daß Doktor Octopus, Hobgoblin, Shocker, Scorpion, sein früherer Alliierte Venom und anderes Gesindel (insgesamt siebzehn seiner größten Gegner) nur Rache im Sinne haben. Spidy ist



dieser Übermacht nicht gewachsen. Zum Glück helfen ihm Dr. Reed und Susann Richards, Ben „das Ding“ und Johnny „die Fackel“ Storm – die Fantastischen Vier. Übrigens: Aerosmith hat die Musik zu diesem Superhelden-Spektakel komponiert.

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Ende März
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Action-Adventure

Geballte Abenteuer mit Spitzenanimationen und -grafiken sowie tollem Sound – ein Modul, das viel verspricht und (so der erste Eindruck) auch hält. Der Dauertest ist im nächsten Heft.

JETZT NACHBESTELLEN!



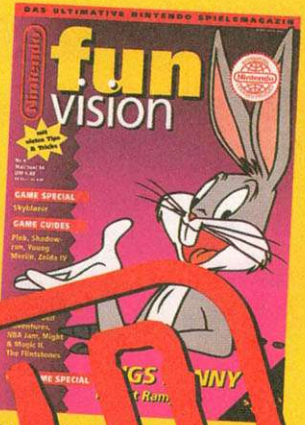
Nr. 1 (November/Dezember 93)



Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 3 (März/April 94)



Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 5 (Juli 94)



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 10 (Dezember 94)



Nr. 11 (Januar 95)



Nr. 12 (Februar 95)

Holt Euch die geballten Infos! Unser Aktionsangebot an Euch: Alle zwölf Ausgaben von Nintendo Fun Vision zum Paketpreis von 80,00 DM* (Ihr spart also satte 10,00 DM!). Natürlich könnt Ihr die Hefte auch weiterhin einzeln nachbestellen, und zwar für schlappe 7,50 DM* pro Ausgabe.

* Alle Preisangaben inkl. Versandkosten. Die Lieferzeit kann bis zu drei Wochen betragen.

Sichert Euch Euer Exemplar bei:
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Nachbestellung“,
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt.

Legt bitte einen Verrechnungsscheck über den Gesamtbetrag der bestellten Hefte bei, denn von nichts, kommt nichts!

Itchy & Scratchy (Acclaim)



„Itchy & Scratchy“ sind mittlerweile ein fester Bestandteil der Zeichentrick-Serie „Die Simpsons“. In den USA haben die beiden ähnlich wie Tom & Jerry bereits Kultstatus erreicht. Nun plagte sich Acclaim damit herum, eine gute SNES-Umsetzung dieser derben Figuren zu program-



mieren. Es geht darin wie im Zeichentrickfilm um eine wilde und skurrile Verfolgungsjagd zwischen Katz und Maus. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Itchy, der (im richtigen Leben unterlegenen) Maus. Aber ganz anders als bei „Tom & Jerry“ habt Ihr jede Menge Waffen zur



Verfügung, um Kater Scratchy alle zu machen. Die einzelnen Levels sind ganz genau nach dem TV-Vorbild geschaffen. Euch erwartet ein richtig bössartiger Comicstrip: Nur wenn Ihr die blöde Miese am Ende eines jeden Levels in den Katzenhimmel schickt, habt Ihr gewonnen.

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Ein typisches Spiel der „Simpsons“-Reihe: Makaber, jenseits des guten Geschmacks und mit Sicherheit nicht jedermanns Sache.

Fatal Fury 2 (Takara)



Es gibt wenige gute Kampfsportspiele für den Game Boy: Darum versucht Takara auch bei „Fatal Fury 2“, die Super Nintendo-Version des gleichnamigen Moduls umzusetzen. Und in der Tat stehen alle acht Kämpfer zur Verfügung. Beide Gangsterbanden sind da: Die gute Gang von Terry



Bogard mit Joe Higashi und Mai Shiranui und die böse von Wolfgang Krauser mit seinem „wilden“ Jungs. Alle Special Moves der SNES-Version wurden eingebunden und die feurigen Ausrufe der Kämpfer mit Sprechblasen wiedergegeben. Dank dem Super Game Boy können



sogar zwei Spieler mit einem einzigen Modul gegeneinander antreten. Das hört sich gut an. Wir sind gespannt, zu erfahren, ob dieses Spiel sein Versprechen hält.

Game Boy

Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: März/April
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Super Game Boy-Unterstützung
Genre: Action

Der zweite hauseigene „Samurai Shodown“-Konkurrent von Takara. Auch ihn haben wir für das nächste Heft geplant.

ACME Animation Factory (Sunsoft)



Sunsoft präsentiert wieder einmal ein Modul für die jüngere Generation. Mit „ACME Animation Factory“ kann man malen, komponieren, Zeichentrickfilme mit Texten und Musik drehen und schließlich ein Memory zocken. Es gibt vorgefertigte Muster und Musikstücke aus der „Loo-



ney Tunes“-Serie für (weniger begabte oder inspirationslose) Maler und Komponisten. Alle Teile werden innerhalb eines Zeichentrickfilmes verbunden. Künstler in spe dürfen sich mit „ACME“ voll austoben, ohne zu kleckern. Das Menü ist attraktiv gestaltet und die Handhabung

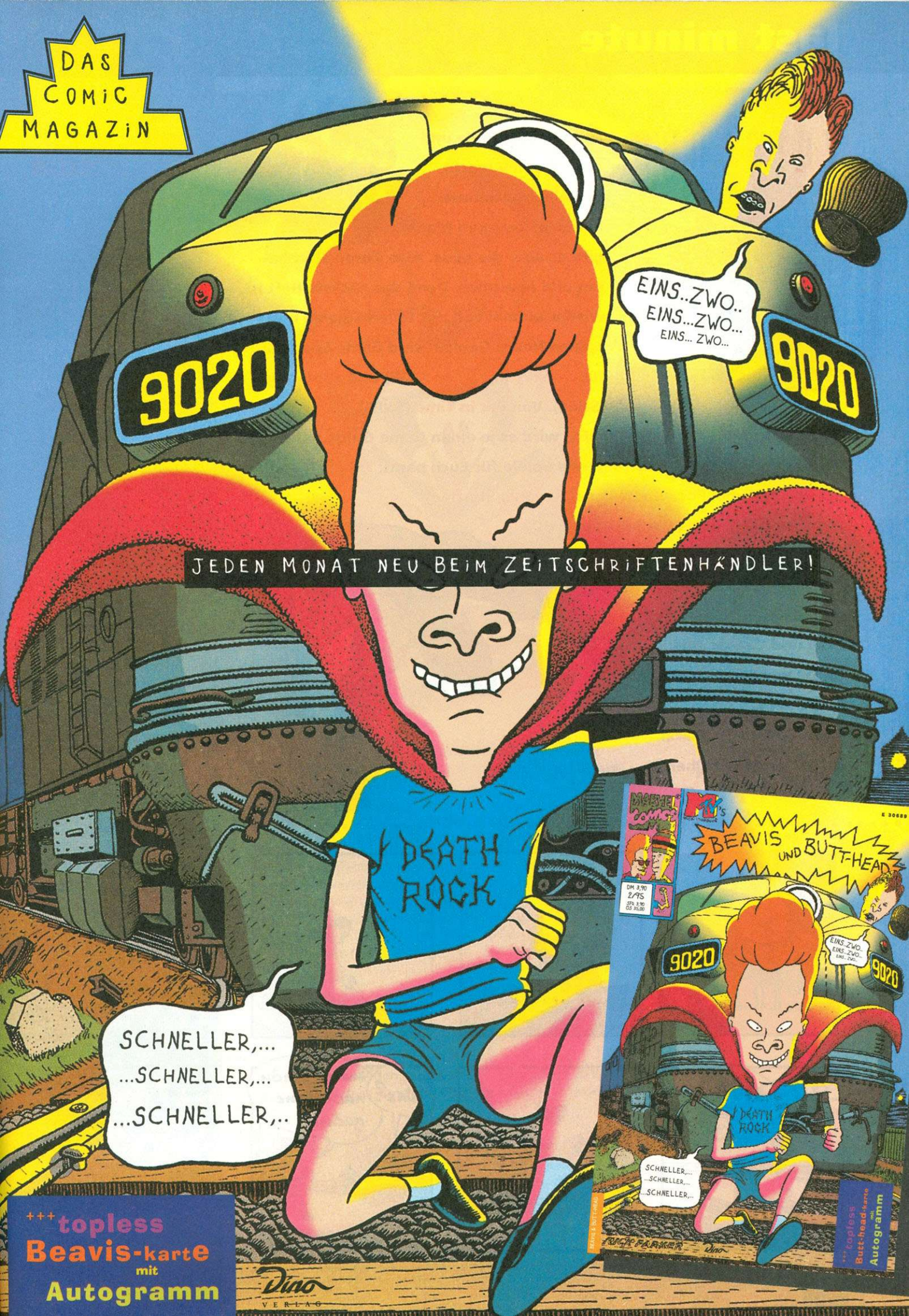


einfach. Es geht um so besser, wenn man eine Maus besitzt. Als schöne Beigabe gibt es die Möglichkeit, die eigenen Werke zu speichern. Besonders das „Looney Tunes“-Orchester ist lustig animiert. Jedes Mitglied der Musikgruppe spielt ein anderes Instrument.

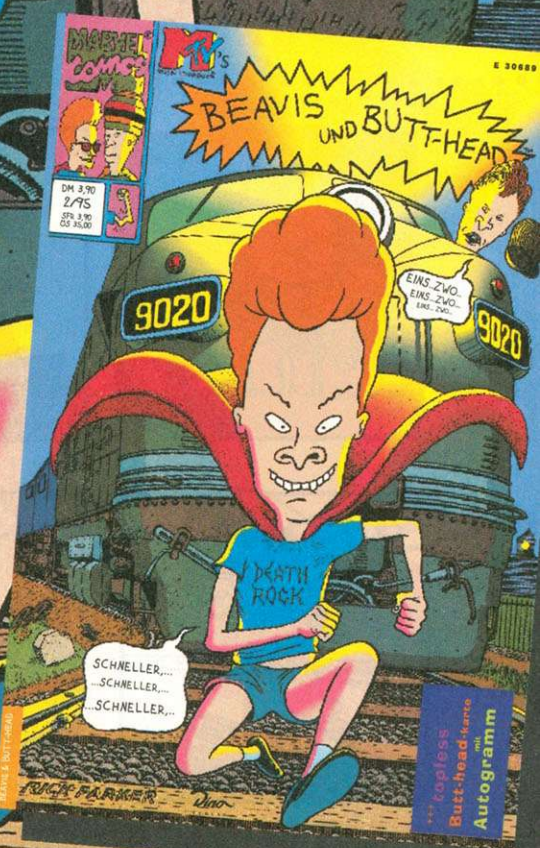
Super Nintendo

Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: Ende März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Baukastensystem

Ein Modul für jüngere „Maler“ und diejenigen, die gerne eigene Cartoons herstellen und Musik machen wollen – ohne großen Aufwand.



JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!



+++ **topless**
Beavis-karte
mit
Autogramm

Dino
VERLAG

+++ **topless**
Beavis-karte
Autogramm

Vorschau

Alles hat ein Ende und auch die NFV macht da keine Ausnahme.

In einem knappen Monat gibt es aber die neue. Also Ohren steif halten und abwarten. Denn das nächste Heft ist wieder einmal voll mit tollen Spielen und heißen News. Geplant sind Game Specials für **Donkey Kong Land** (GB) und **Spiderman** (SNES). Von **Pac in Time** (SNES), **Mega Man 5**



(NES) und **Super Punch Out** (SNES) wird es je einen Game Guide geben.

Und außerdem haben wir folgende Spiele für Euch parat: **Theme Park**,

Illusion of Time, **Pocky'n'Rocky 2**, **Hagane**, **Starfleet**

Academy, **True Lies** (alle SNES) und **BC**

Kid 2 (GB). Auch **seaQuest DSV**,

Wario Woods, **The Shadow**, **Pac**

Man 2, **Pinball Fantasy**, **Fire-**

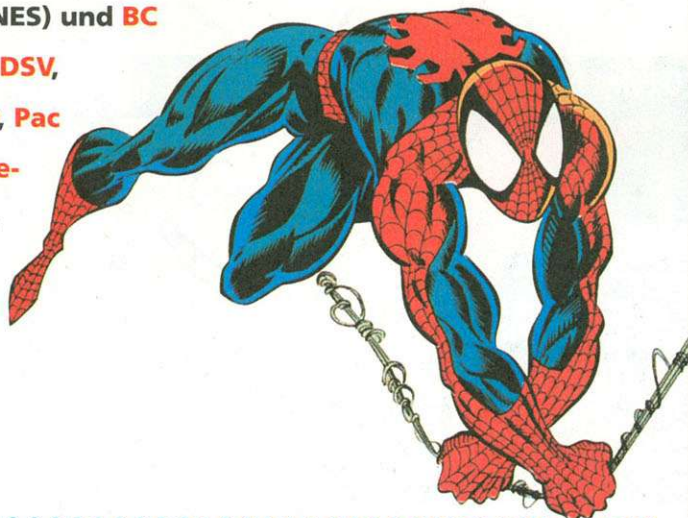
man und **Carrier Aces** (alle

SNES) werden bis dorthin

fertig sein.

Also bis zum **15. März!**

(Im Abo etwas früher!)



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Beate Neumann (neu), Dirk Groh (bg), Matthias Schiffke (maz), Michael Binz (bnz)

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

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

Grafik: Almut Riebe, Karl-Heinz Best, Sabine Weiß/Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

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

Produktion: PGH Hasenbank, Frankfurt/M.

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: monatlich

Abonnement: 12 Ausgaben: Inland DM 65,40; Ausland DM 78.

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50, Telefax: (069) 5 00 80-51.

Urheberrecht: © 1994 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragener Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

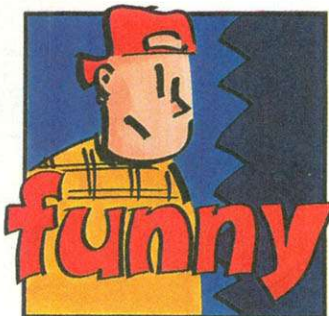
Titel: „Zero – The KamikazeSquirrel!“. © 1994 Sunsoft

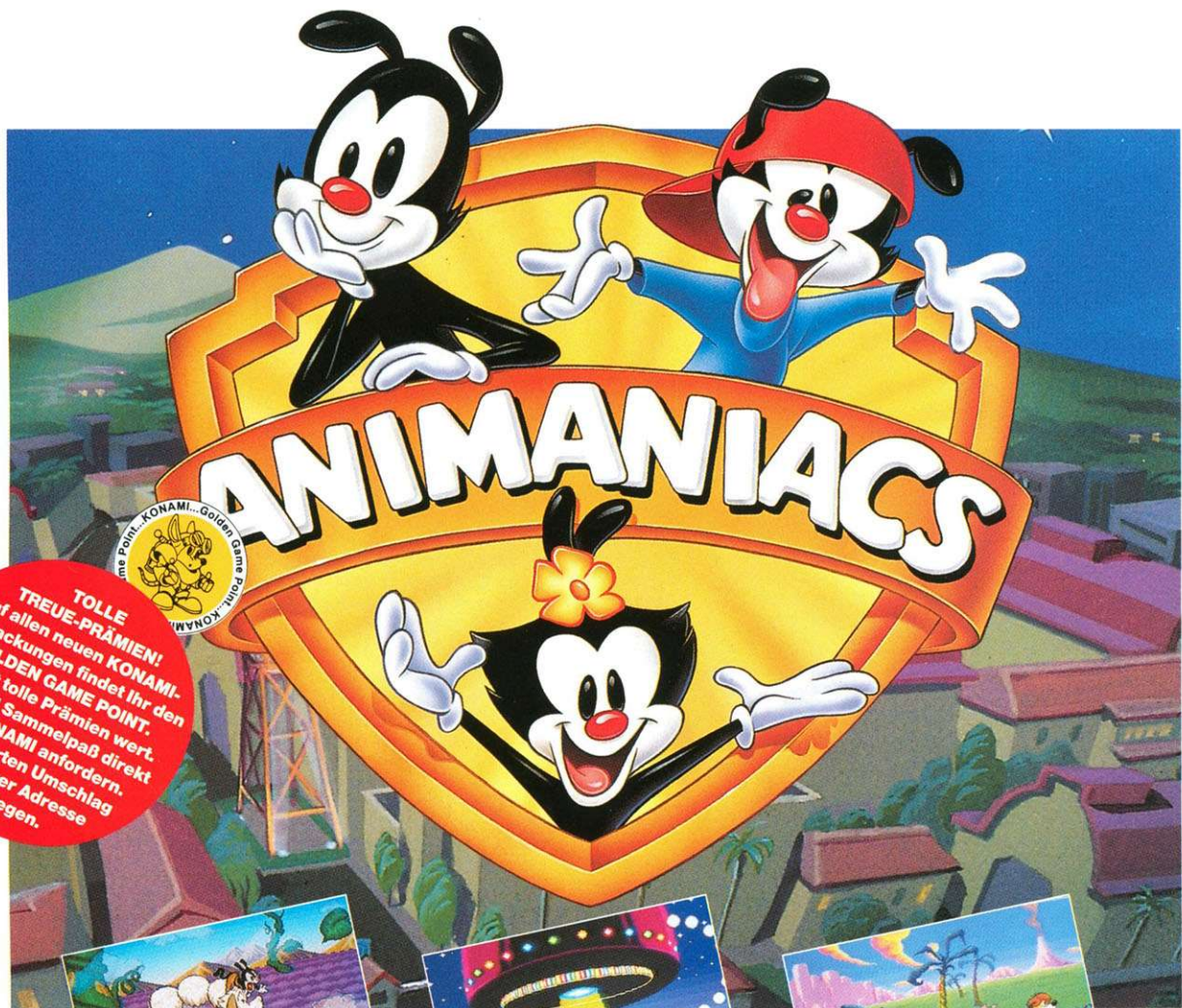
Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.





TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in **PRO SIEBEN**



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

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

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.
Höchste Ansprüche werden erfüllt.
Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.
Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.
Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs,
das ist Videospielepower für das Super NES.
Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



kauf mit **Köpfchen!**
WOOLWORTH

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

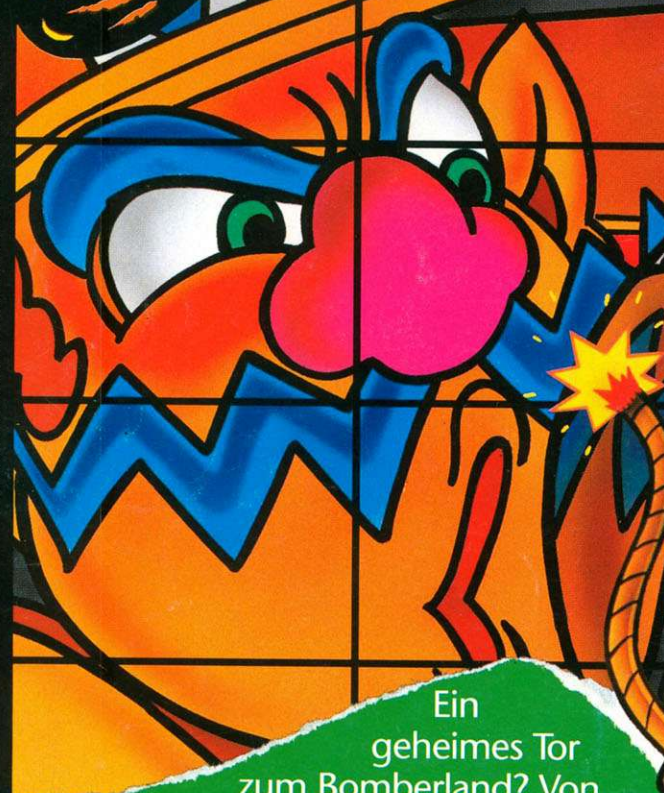
ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered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

* Bomberman is a trademark of Hudson Soft Co.

WARIO Blast™

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

**Exklusiv
von
Nintendo®**



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

Nintendo®

Have more fun!