

Nintendo®

fun vision



4/95

April
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80
Ausgabe Nr. 14

Ultra 64

Cruis'n USA,
Killer Instinct

GAME SPECIAL

Spider-Man

GAME GUIDES

Pocky & Rocky 2,
Mega Man 5,
Pac in Time,
Illusion of Time,
S. Punch-Out!!

UND MEHR ...

seaQuest DSV,
BC Kid 2, Demons
Crest, Fireman

UND DAS REVIEW

Clay Fighter 2



Besucht
die
Starfleet
Academy

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!

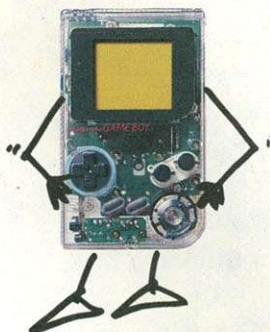


Nintendo®

Have more fun!

Bist Du
nackt?

Nein,
transparent!

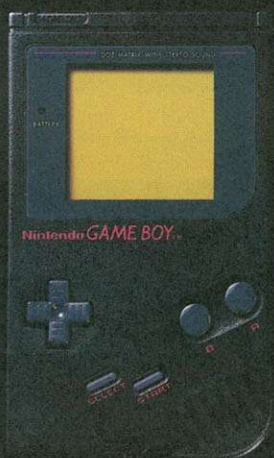


Jetzt heißt es Farbe bekennen! DU HAST DIE WAHL!



Hip Boy

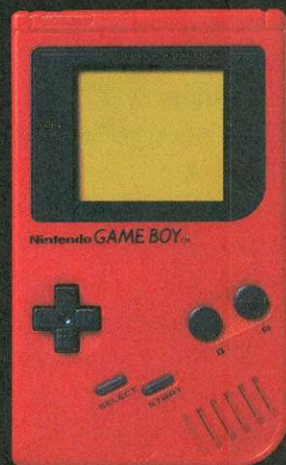
Black Jack



White Magic



Red Zora



Banana Jim

GAME BOY™
special edition



HAVE MORE **COLORS** -
HAVE MORE **FUN!**

Nintendo®

Doc Frog



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

Die Spielautomaten-Messe in Frankfurt hat es gezeigt: Nintendo hat noch einen großen Trumpf im Ärmel. „Cruisin' USA“, dort als Spielhallen-Version vorgestellt, wird uns hoffentlich im Winter auch am heimischen Bildschirm die trübe Zeit vertreiben. Fun Vision dient Euch als Glaskugel, mit der Ihr einen Blick in die Zukunft wagen dürft. Und als Bonbon gibt es für alle, die schon 18 Jahre sind, alle „Killer Instinct“-Moves zum Ausschneiden. Das ist doch Service! Auch auf der Spielwarenmesse in Nürnberg waren wir. Doch leider war die Ausbeute dort eher kläglich. Alle Neuheiten habt Ihr bereits im letzten Heft im Las-Vegas-Bericht lesen können. Lediglich Mindscape konnte mit „Al Unser jr's Road to the Top“ ein neues SNES-Modul anbieten. Das kommt im nächsten Heft. Diesmal haben wir eher eine TV-Ausgabe: „Star Trek: Starfleet Academy“, „Addams Family Values“, „Looney Tunes Basketball“ und „Spider-Man“. Letzterer hieß früher „The Series“ im Untertitel – das ist Programm. Aber auch das NES hat noch etwas zu bieten. Nintendo präsentiert das (in Japan) drei Jahre alte „Mega Man 5“. Besser spät als nie, meinen wir. Übrigens: Im nächsten Heft gibt es „Aladdin“ für das NES. Schon einmal vormerken! So, jetzt dürft Ihr Euch in diese Ausgabe stürzen. Schließlich warten noch „Pac im Time“, „Pocky & Rocky 2“ sowie „Super Punch-Out!“ als Guides auf Euch. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Fun-Vision-Team



New York City, genauer gesagt Manhattan. Ein Held schwingt sich durch die Straßen. Es scheint als hätte die Stadt endlich Ruhe und Frieden gefunden. Doch plötzlich fangen die Sirenen an zu heulen, Panik macht sich unter der Bevölkerung breit. „Spider-Man“, der Held aus zahlreichen Comic-Serien, Zeichentrick- und Kinofilmen steht erneut im Mittelpunkt. Wir zeigen Euch in unserem Game Special alles über das neue Comic-Spiel von Acclaim. Also schwingt Euch auf ...



Seite **12**

NEWS

Inside6

SPECIALS

special *Cruisin' USA – Die Zukunft ist da!*60
NBA-Jam-Wettbewerb40
Ultra 64 – Tips zum Ausschneiden52
... und *Die Gewinner der Ausgabe*.....39

& MORE

backlist77
 impressum82
 last minute82
 leserbriefe38
 tiptime48
 top 545

Seite **60**



„Ultra 64“, ein Begriff der mit dem Wort Zukunft gleichzusetzen ist. Wir stellen Euch den Automatenhit (und spätere Umsetzung auf die Konsole) genauer vor.

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	<i>Spider-Man</i>	12
game guide	<i>Pac in Time</i>	32
	<i>Pocky & Rocky 2</i>	54
	<i>Super Punch-Out!!</i>	26
review	<i>Clay Fighter 2</i>	70
	<i>Fireman</i>	68
	<i>Mr. Tuff</i>	64
	<i>Pinball Fantasies</i>	20
	<i>Starfleet Academy</i>	46
preview	<i>Addams Family Values</i>	80
	<i>Illusion of Time</i>	22
	<i>Looney Tunes Basketball</i>	78
	<i>seaQuest DSV</i>	78
	<i>Theme Park</i>	80
	<i>Whizz</i>	80

NES

game guide	<i>Mega Man 5</i>	72
------------	-------------------------	----

GAME BOY

review	<i>BC Kid 2</i>	76
preview	<i>Jungle Strike</i>	78



Kennt Ihr das auch: Man sitzt vor der Konsole, hat ein prima Kampfspiel und findet einfach die Special Moves nicht! Die Lösung: Fun Vision! Wir haben alle von „Killer Instinct“.

Seite **52**



In die japanische Fabelwelt könnt Ihr in „Pocky & Rocky 2“ tauchen. Wir stellen Euch dieses Spiel auf sechs Seiten vor. Lest ab ...



Seite **54**



Nintendo schlägt wieder zu, diesmal wortwörtlich: Mit „Super Punch-Out!!“ bringt der Spiele-multi eine Box-Simulation. Wir sicherten Euch einen Platz in der ersten Reihe!

Seite **26**



„Pac in Time“, das knifflige Puzzle-Jump'n'Run mit seinen 50 Levels, führen wir in diesem Heft als Game Guide weiter. Hier werden wohl alle Fragen geklärt!

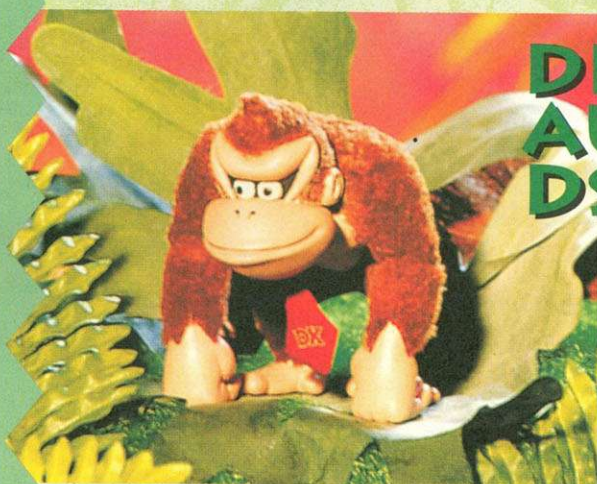
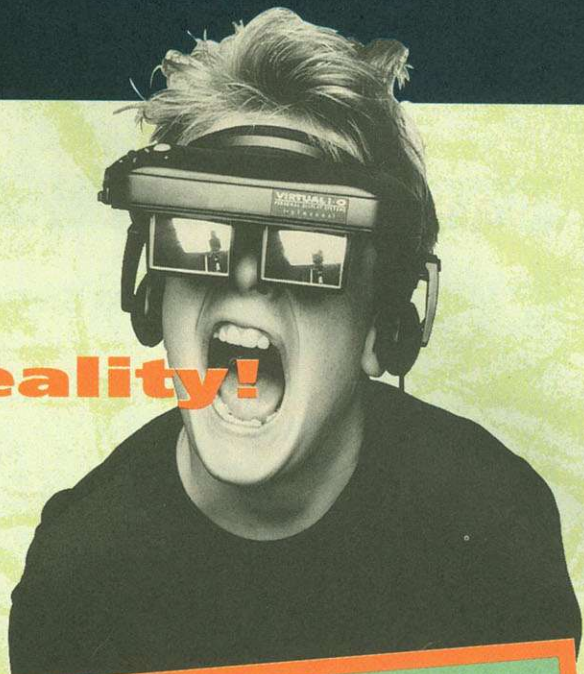
Seite **32**



+++ Konami bringt **Parodius 2** und **Goemon 3** (hier als **Mystical Ninja** bekannt) nicht nach Deutschland. +++ Absolute plant die Game-Boy-Umsetzung von **Star Trek: Generations** auch für Deutschland. Das fünf-Level-Modul ist (wie schon „The Next Generation“) eine Kombination aus Puzzle- und Action-Spiel. Mr. Scott repariert die Enterprise, die in die Zukunft versetzt wird. Dort besiegt Ihr als TNG-Crew Dr. Soren. Alle Hauptfiguren des Films wurden gescannt. +++ Imagineer veröffentlicht in Japan im Juni **Sim City 2000**. Hal (bekannt für die Kirby-Abenteuer) und Imagineer haben es gemeinsam entwickelt. Die Bedienungsleiste ist jetzt immer am Boden des Bildschirms zu sehen. Eine Veröffentlichung in Deutschland ist noch nicht geplant. +++ Squaresoft hat in Japan wieder ein Rollenspiel hergestellt, das garantiert wieder Jahre zu uns braucht: **Chrono Trigger**. Das Modul war auf 24 MB konzipiert, hat jetzt aber 32 MB. Es spielt - ähnlich wie „Illusion of Time“ - in verschiedenen Epochen. Dank des **Active Time Battle V. 2 (ATB)**-Kampfsystems werden Konfrontationen schneller als in **Final Fantasy VI** (Japan, III USA) ausgetragen. Neu bei RPGs ist auch ein Autorennen à la Mad Max. Sechs Charaktere (z. B. Frosch, Roboter, Amazone) stehen zur Verfügung, je drei bilden eine Partie. +++ **Accolade** hat das europäische Büro geschlossen.

Ihr steht im Tor. Jay-Jay trippelt, zielt, schießt – das ging ins Auge! Und zwar richtig: Dank der „Virtual i-O i-glasses!“ seid Ihr mitten im Geschehen. Von TV-Programmen über Videos und Nintendospiele könnt Ihr alles in drei Dimensionen sehen. „Die wichtigste Entwicklung ... im nächsten Jahr wird die Verfügbarkeit dreidimensionaler und VR-Spiele sein. Statt sie über weite Entfernung am flachen Bildschirm zu sehen, sind die Spieler jetzt mitten drin“, behauptet der Hersteller. Mindestens \$ 599 kostet der Spaß – wenn er nach Deutschland kommt.

Virtual Reality!



DER KÖNIG AUS DEM DSCHUNDEL

Affig, affig! Dank Stadlbauer ist Donkey Kong als Stoffgorilla zwischen 15 und 45 cm (Preise von ca. 25 bis 90 Mark) und als Schlüsselanhänger (ca. 5 Mark) oder Sammelfigur zu haben. Fragt im gut sortierten Spielwarenhandel danach – und rettet die Bananen!

Jochen auf Wolke 7



Die Krönung eines langen, stressigen Besuchs der Spielautomatenmesse IMA ist das Probefliegen im „Präsident“-Massagesessel. Seht Ihr den verzückten Gesichtsausdruck unseres Testers?

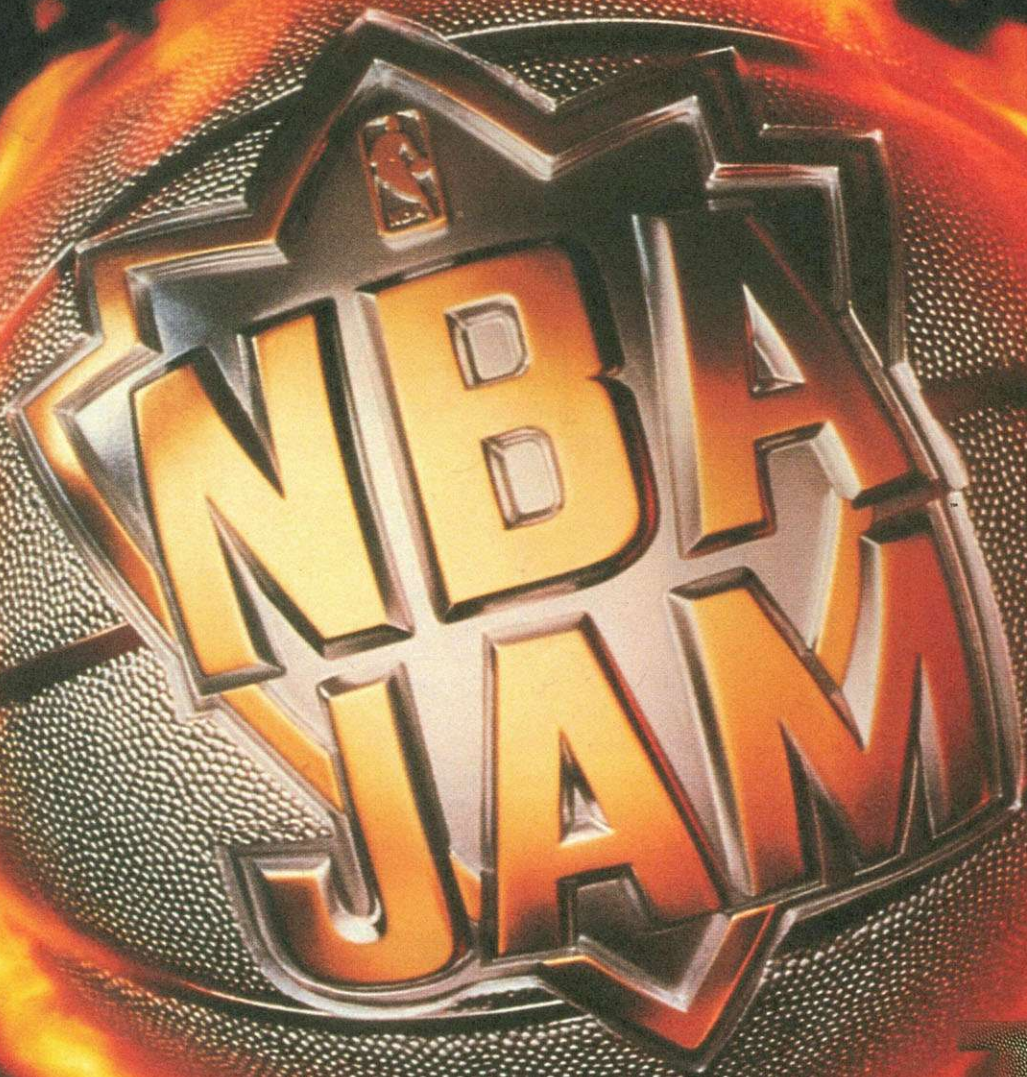
Für 5.600 Mark (ja, leider) dürft

Ihr Euch ein solches Exemplar ins Zimmer stellen. Die Massage ist es wert!

Wer sich das nicht leisten kann, liest trotzdem Seite 52 und 60!



NOW YOU ARE ON FIRE!



T.E.
TOURNAMENT EDITION



MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS



27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER



FLIEG ÜBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK



VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS



BRANDNEUE JAMS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™



MIDWAY

Acclaim

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEAL ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA, MEGA DRIVE AND GAME GEAR ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

„Asterix 2“ heißt **Oberix**: In Spanien arbeitet für Infogrames das Team daran, das auch bereits für „Die Schlümpfe“ zuständig

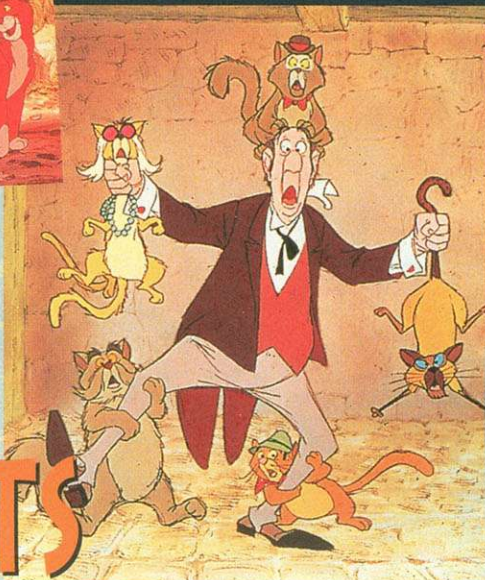


war. Arbeitsteilung ist dabei Trumpf: Asterix wird von David Hamblin und Obelix von Harry Hutchinson animiert. Die Produktion ist dieselbe wie für einen Zeichentrickfilm. Man fängt mit schwarz-weißen Zeichnungen an. Die werden dann mit Macintosh-Computer eingescannt, wo sie bearbeitet und endgültig animiert werden. Zum Schluß kommt der „Schuß Farbe“ dazu.



Der Spielprogrammierer heißt Emmanuel Régis. Sein Job ist es, die „Kodierung“ ohne Qualitätsverlust in der Programmiersprache C möglichst einfach und kurz zu halten. Das Hauptproblem ist dabei die Körpergröße der Charaktere und der Helden in dem 2-Spieler-Modul. Einige Figuren haben deshalb zur Vereinfachung identische Körperteile. Ein Beispiel dafür bieten die Beine der Römer.

Endlich gibt es ihn auf Video: den Superklassiker „Aristocats“ von Disney! Ein geldgieriger Diener setzt die Katzenlady Duchesse und ihre drei Kätzchen aus. Auf ihrem abenteuerlichen Heimweg lernen die vier verwöhnten Vierbeiner nicht nur die raue und gefährliche Welt, sondern auch viele neue Freunde kennen. Ein Muß für jede Videosammlung. (DM 49,95/Buena Vista)

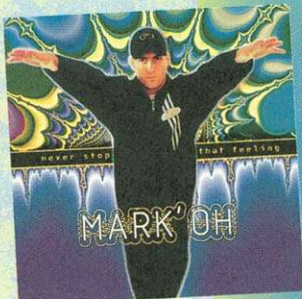


ARISTOCATS UND MEHR...

Es geht aber noch weiter: „Mary Poppins“, „Dumbo – Der fliegende Elefant“ und „Alice im Wunderland“ kommen endlich auf Video heraus (je DM 39,95/Buena Vista).

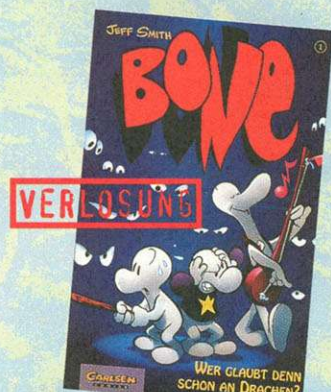
Wir verlosen jeweils drei der oben genannten Videos, sowie von „Aristocats“ drei Videos, eine CD, ein Buch und eine Lithographie. Unsere Frage: Wann war die Deutschland-Premiere von „Aristocats“? 1967, 1971 oder 1978? Einfach eine Postkarte an uns, Stichwort „Aristocats“. Die schnellsten Einsender mit der richtigen Antwort gewinnen.*

Pharao präsentieren mit ihrem Debüt-Album eine rundum gelungene CD. Mit den beiden Stücken „There is a Star“ und „I Show you Secrets“ landeten sie bereits in den Top Ten. Das Album bestätigt diesen Erfolg. (Sony)



Für alle, die nach dem Motto „Love, Peace & Raveunity“ leben oder leben wollen, genau das Richtige: „Never Stop that Feeling“, die neue CD von Mark'Oh. Vollgestopft mit rasendem Techno-Beat und säuselnden Melodien. (Motor)

Gute Nachrichten gibt es von den Simple Minds. Ihr neues Album „Good News from the next World“ ist endlich in Deutschland erhältlich. Die CD hat das Zeug dazu, ein Hit zu werden. Nicht nur für Fans ein toller Tip! (Virgin)



COMIX des Monats

„Bone“ von Carlsen ist ein Fantasy-Comic der Spitzenklasse. Außer einer sehr guten Story, hat er viel Action um einen kleinen Bone, Rattenmonster und einen Drachen zu bieten. Wir verlosen den Comic 20 mal an die schnellsten Einsender. Postkarte an uns, Stichwort „Bones“.*



ON Tour

Die World Wrestling Federation (WWF) kommt wieder nach Deutschland:
17.04. Dortmund, Westfalenhalle;
18.04. Düsseldorf, Philipshalle;
19.04. Hamburg, Sporthalle;
20.04. Bielefeld, Seidenstickerhalle;
21.04. München, Olympiahalle;
22.04. Stuttgart, Schleyerhalle.
Karten gibt es unter folgender Telefonnummer:
0190 / 24 11 24
(eine Minute = DM 1,15)

Rock over Germany 1995 wird wohl eines der größten Spektakel dieses Jahres werden. Angekündigt sind Superstars wie Elton John, Rod Stewart, Joe Cocker, Sheryl Crow und viele andere mehr.
Hier die Daten:
16./17./18. Juni Wegberg, Flugplatz Wildenrath;
23./24./25. Juni Lüneburg, Flugplatz;
23./24./25. Juni Frankfurt/Main, Waldstadion;
24./25. Juni Gelsenkirchen, Parkstadion;
01./02. Juli München, Olympiastadion;
01./02. Juli Stuttgart, Gottlieb-Dalmier-Stadion.
Kartenvorverkauf unter 0190 / 24 11 24
(eine Minute = DM 1,15).

East 17

East 17, die smarten Jungs aus England, hat es endlich in unsere Gefilde verschlagen:
04.06. Frankfurt, Alte Oper;
05.06. München, Terminal 1;
07.06. Hannover, Music Hall;
08.06. Berlin, Tempodrom;
11.06. Hamburg, Sporthalle;
12.06. Fürth, Stadthalle;
13.06. Stuttgart, Kongreßzentrum;
15.06. Leipzig, Auensee;
16.06. Düsseldorf, Philipshalle.
Ticketservice unter 069 / 944 3660.

UNPLUGGED



Das Spielprinzip von „Boggle“ ist einfach: Schüttelt die Buchstabenwürfel, versucht aus den Buchstaben Wörter zu bilden, schreibt sie auf und vergleicht diese anschließend. Hat jemand ein Wort, das sonst keiner hat, gibt es Punkte. Ein Klassiker also im neuen Gewand. Und wir verlosen vierundzwanzig „Boggle“ an die ersten Einsender. Einfach Postkarte an uns, Stichwort „Boggle“!*

tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Acraiser 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
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 & Spieleberater	dt 159.00
Double Dragon 5	dt 109.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt 124.00
Equinox	dt 99.00
F1 Poleposition 2	dt 119.00
Fatal Fury Special	dt 129.00
Fievel der Mauswanderer	dt 109.00

Firemen	dt 119.00
Flinstones - Movie	dt 109.00
Hagane, 16M	dt 119.00
Harrier	dt 119.00
Hurricanes	dt 129.00
Illusion of Time	dt 109.00
Impossible Mission	dt 109.00
Incredible Hulk	dt 134.00
Indiana Jones	dt 129.00
Int. Superstar Soccer	dt 119.00
Itchy & Scratchy	dt 109.00
Joe & Mac 3	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 109.00
Jungle Strike	dt 109.00
Jurassic Park 2	dt 119.00
Kick Off 3	dt 109.00
Lemmings 2	dt 119.00
Lion King (24 Meg)	dt 124.00
Looney Tunes Animation	dt 137.00
Lord of the Rings	dt 109.00
Lofhar Matthäus	dt 109.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 109.00
Mask	dt 115.00
Mechwarrior	dt 129.00
Mickey Mania	dt 99.00
Mickey's Challenge	dt 129.00
Micro Machines	dt 69.00
Might & Magic 2	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 109.00

Operation Logic Bombs	dt 109.00
Operation Starfish	dt 129.00
Pac Man 2	dt 109.00
Pac Man 2	dt 134.00
Page Master	dt 119.00
Pinball Dreams	dt 99.00
Pinball Fantasies	dt 99.00
Pirates o.t. Dark Water	dt 129.00
Pitfall	dt 69.00
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 Shodown	dt 134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt 109.00
Sequest DSV	dt 119.00

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



Star Wars 3	dt 129.00
Street Racer	dt 119.00
Super BC Kid	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Pinball	dt 89.00
Syndicate	dt 119.00

Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 39.00
Tetris & Dr. Mario	dt 89.00
Theme Park	dt 109.00
Tiny Toon 2	dt 119.00
Top Gear 3000	dt 119.00
Troy Aikman Football	dt 119.00



True Lies	dt 139.00
Unirally	dt 109.00
Utopia	dt 115.00
Vortex	dt 124.00
WCW Wrestling	dt 109.00
WWF Raw	dt 144.00

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

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Fighterstick	dt 85.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Action Replay Pro 2	dt 99.00
Cinch Kabel S.NES	dt 29.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Game Moge 1 Mogelmodul	dt 49.00
Game Moge 2 Mogelmodul	dt 89.00
Game Saver Mogelmodul	dt 89.00
Infrarot Joypads	dt 99.00
Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt 36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt 29.00
Prog. Universal Adaptor	dt 59.00
Program Pad SV-337	dt 69.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00

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
Kirbys Pinball Land	dt 49.00
Lemmings 2	dt 69.00
Lion King	dt 65.00
Lucie	dt 59.00

Mega Man 3 dt 59.00

Mickey's Challenge	dt 59.00
Micro Machines	dt 69.00
Milan's Secret Castle	dt 59.00
NBA Jam	dt 65.00
NFL Quarterback Club 95	dt 59.00
Pac in Time	dt 69.00
Page Master	dt 59.00
Pinball Fantasies	dt 59.00
Prehistorik Man	dt 65.00

Probotector 2 (SGB)	dt 59.00
Prophecy Viking Child	dt 49.00
Race Days	dt 59.00
Rasenmäher Mann	dt 65.00
Samurai Shodown	dt 59.00
Schlümpfe (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
USMAR 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

Action Replay Pro GB	dt 49.00
GB - Zelda & Mario 2	dt 169.00
Game Boy 3er Set	dt 199.00
Game Boy Special Gelb	dt 109.00
Game Boy Special weiß	dt 109.00
Game Boy Special grün	dt 109.00
Game Boy Special schwarz	dt 109.00
Game Boy Special transpa.	dt 109.00
Game Boy Special grün	dt 109.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreiskarte.
• 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: Leimnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

+++ Bruce Springsteen bringt mit „Greatest Hits Vol. 1“ den ersten Teil einer Wahnsinns-Kollektion seiner größten Erfolge auf den Markt. (Sony) +++ Für alle Verliebten unter Euch ein echtes Muß: „When a Man loves a Woman“. Der Film über wahre Liebe mit Meg Ryan und Andy Garcia, jetzt auf Video. (Buena Vista) +++ Hard-Rock- und Metal-Fans aufgepaßt: Saxon bringt eine neue CD raus. Mit „Dogs of War“ knüpfen sie in alter Tradition an frühere Erfolge an. Ein gelungenes Werk. (Virgin) +++ Stellt Euch vor, Ihr wacht morgens auf, und wißt nicht wer und wo Ihr seid! Dies passiert Detektive Maurice Pogue, der außerdem noch der einzige Zeuge eines Mordes ist, in dem Videofilm „Black Out“. (Warner Homevideo) +++ Schwester S., die deutschsprachige Rapperin, liegt voll im Trend. Mit ihrem Album „S ist soweit“ sagt sie allen Männern dieser Welt, wo der Hase wirklich läuft! (MCA) +++ Donna Summer, die Disco-Queen der 70er, hat mit „Endless Summer“ ein Sammelsurium all ihrer Hits auf ein Video gebracht. Ein Spitzen-Tape für alle, die mal so richtig abdancen wollen! (PolyGram Video) +++ Cyberspace hautnah: Das ist die neue US-Serie „VR“. Sydney Bloom (Lori Singer, bekannt aus „Footloose“) probiert am Computer Virtual-Reality-Technik aus. Bei einem VR-Date stellt sie fest, daß ihr Freund ein Mörder ist ... Die Serie läuft im Frühjahr in den USA an. +++



Junior

Was braucht man um eine Erfolgskomödie zu basteln? Drei Gauner, ein Baby und ... Ja, und einen guten Regisseur: John Hughes („Kevin – Allein zu Haus“). Die Story in Kürze: Ein Baby wird entführt, verloren und dann wieder gefunden. Das

klings chaotisch? Ist es auch! Der kleine „Junior“ hält seine Entführer ganz schön auf Trab und bringt sie immer wieder in urkomische Situationen. Umbedingt mal ansehen! (Fox Video)

Beverly Hills Cop 3

Axel Foley, der Polizist aus Detroit, ist wieder da! In „Beverly Hills Cop 3“ bekommt er es diesmal mit einer Bande Krimineller, die sich in Wonder World



(einem Freizeitpark in L. A.) eingenistet haben, zu tun. Eine rasante actiongeladene Komödie mit Eddie Murphy. (CIC)



Der elfjährige Mark wird Zeuge eines Selbstmordes. Bevor ein Mafia-Anwalt sich erschießt, verrät er dem Jungen noch den Aufenthaltsort einer Leiche. Eine spannende Verfolgungsjagd um den „Klient“ beginnt. (Warner Homevideo)

Der Klient



Bravo Interactive

Die Zukunft für alle Bravo-Leser ist zum Greifen nahe! Die „Bravo Hits Interactive“ ist da. Voll mit Video-Clips und Spielen. Sogar zwei Foto-Love-Stories zum Mitmachen gibt es. Doch einen Haken hat die Sache: Man benötigt einen PC oder Mac mit entsprechender Konfiguration. (WSM/DM 69,-)

Fantasy SPECIAL

Der eigentliche Held im Sherwood Forest ist Robins kleiner Bruder Kevin – wenn man Wolfgang Hohlbein glaubt. Der Junge bricht auf, um König Löwenherz vor der Verschwörung des Sheriffs von Nottingham zu warnen. Wer Hohlbeins Jugendromane und die Serien „Enwor“ und „Charity“ kennt, weiß, daß ihn für zehn Mark spannende Abenteuer von Deutschlands erfolgreichstem Fantasy-Autor erwarten. Wir verlosen zehn mal zwei Bände unter dem Stichwort „Robin Hood“ an die schnellsten Einsender. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VERLOSUNG

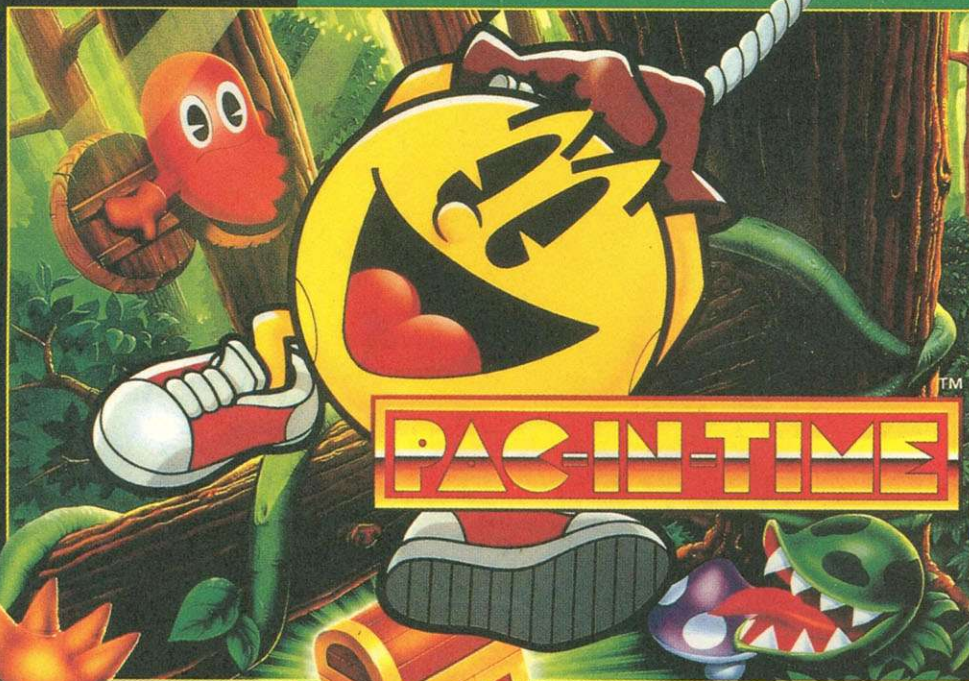


Verflucht!



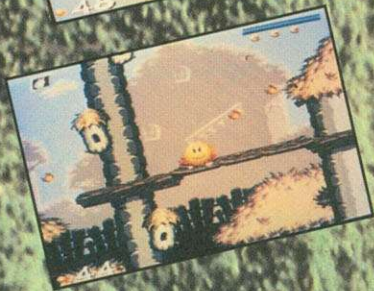
LICENSED BY

Nintendo



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

namco

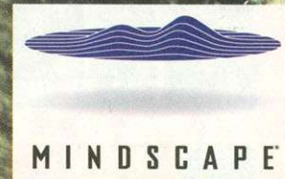


Pac Man wurde von der schrecklichen Hexe gekidnappt und so von seiner Familie getrennt. Die Hexe hat Pac Man verwunschen und ihn in das Jahr 1975 zurückgeschickt, in dem unser Held noch nicht bekannt ist. Pac Man möchte zu seiner Familie zurück, aber die Hexe hat den Geist Witch auf ihn angesetzt, der ihn festhalten soll. Um den Zauberspruch der schrecklichen Hexe aufzuheben, muß Pac Man die alte Welt durchqueren und sich bis zur Burg durchschlagen. Dort angekommen, muß er an den fürchterlichen Gum-Monstern vorbei und das Zeittor erreichen. Pac Man kann Feuerbälle spucken, an Seilen hangeln, tauchen und mit einem Hammer schlagen, um das Land erfolgreich zu durchqueren.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAC-IN-TIME is a trademark of Namco Ltd. Pacman Characters: ©1980 Namco Ltd. All rights reserved. ©1994 Licensed to Mindscape International. Mindscape und das Mindscape-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape International. Mindscape International Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11, 41564 Kaarst
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51
Fax: (0 21 31) 6 88 64



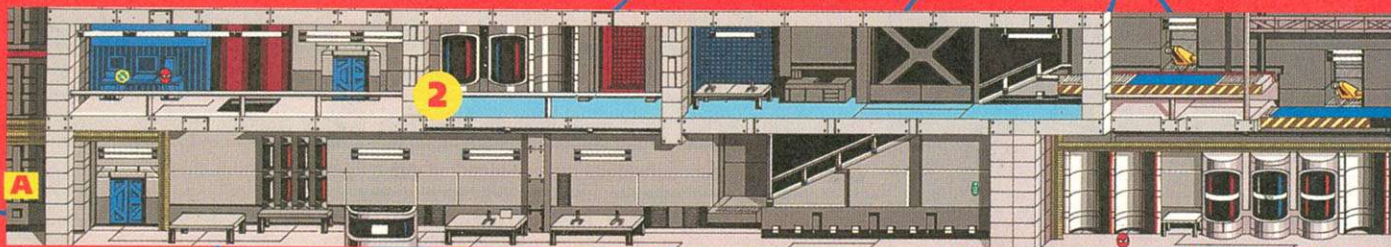
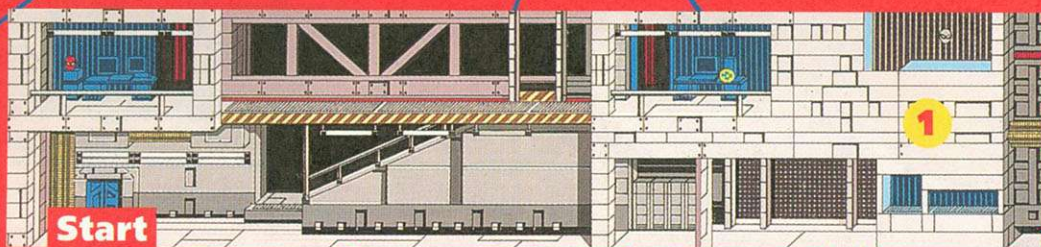
Noch bevor die neue Zeichentrick-Serie „Spider-Man“ auf RTL zu sehen ist, gibt Acclaim eine Kostprobe und verspricht mehr Funktionen, bessere Grafik und viel mehr Spielspaß. Ob „Spider-Man“ den Versprechen gerecht wird ... Seht selbst!

SPIDER-MAN

LEVEL 1: LABORATORY

Viele Gegner gibt es hier nicht, aber dafür sind eine Menge Gegenstände im Labor versteckt. Für Anfänger bietet diese Runde ideale Möglichkeiten zum Üben.

STAGE 1-1



1 Versteckte Gegenstände

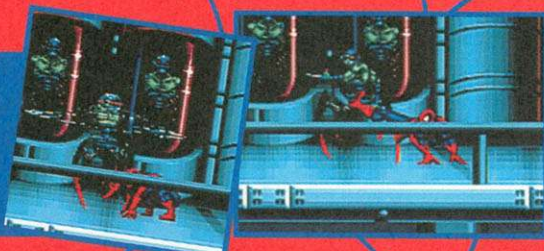
Besiegt die ersten drei Gegner, um das Stahlgitter auf der rechten Seite zu entfernen. Stellt Euch jetzt direkt neben das zerstörte Gitter, springt nach oben und drückt dann die L-Taste, um die Mauer zu fassen. Klettert nach oben und findet das versteckte Spezial-Geschenk.



2 Spezial-Attacke

Eure Gegner sind mit Schwertern bewaffnet und schlagen damit zu, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Duckt Euch und wartet, bis sie von selbst kommen – das ist die beste Methode. Jetzt aus dem Knien zutreten. So können Euch die Gegner nicht treffen.

Auf ihn!
Zwei Tritte
und der
Gegner
geht zu
Boden.





New York ist bedroht. Vier der gefährlichsten Schurken haben sich mit Venom zusammengeschlossen.

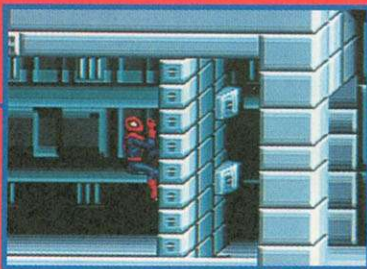
Dr. Octopus, der grüne Goblin, Lizard und Scorpion sind auf freiem Fuß!



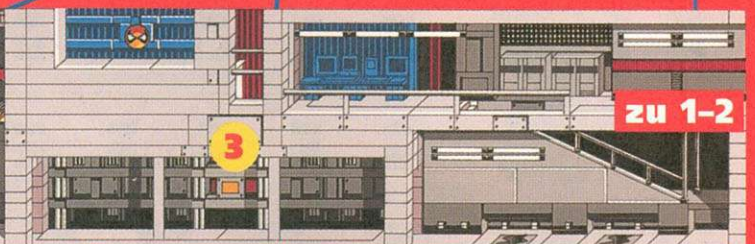
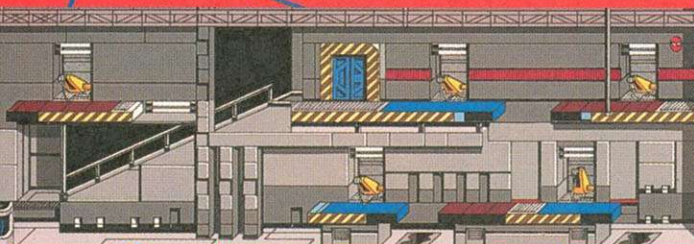
Spiderman hatte mit viel Arbeit vier seiner größten Gegner ins Gefängnis gebracht. Dort schlossen sie sich zusammen und brachen aus. Mit dem Schwur auf den Lippen, es dem Netzwinger heimzuzahlen. Nun liegt es an Euch, sie wieder einzufangen. Schlüpft in die Rolle von Spiderman und jagt alle vier, bis Ihr am Ende Venom gegenübersteht.

3 Freiklettern

Stellt Euch vor die sich bewegende Wand. Erklettert sie bis ganz nach oben. Von dort aus könnt Ihr in einen Geheimraum springen. Hier befindet sich ein Spezial-Gegenstand. Dieser bringt Euch ein Extra-Leben, 99 Netze und volle Energie.



Klettert auf die Mauer und laßt den Roboter von ihr zermalmen. C'est la vie!

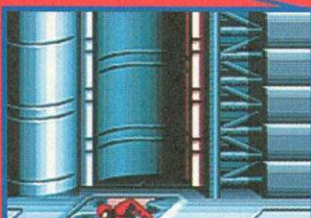


zu 1-2

STAGE 1-2

Geheimraum

Wenn Ihr die unterste Stufe der Stage erreicht habt, springt in das linke Loch im Boden. So gelangt Ihr nämlich in einen geheimen Raum mit vielen nützlichen Gegenständen. (Lest Näheres dazu auf Seite 18 und 19)



BOSS

Klettert links die Mauer nach oben. Dort ist ein Knopf. Schaltet damit den Laser ein und springt nach unten. Wartet, bis Dr. Octopus unterm Laser ist und schießt ihm ein Netz ins Gesicht. Octo bleibt stehen und wird vom Laser getroffen. Wiederholt das.

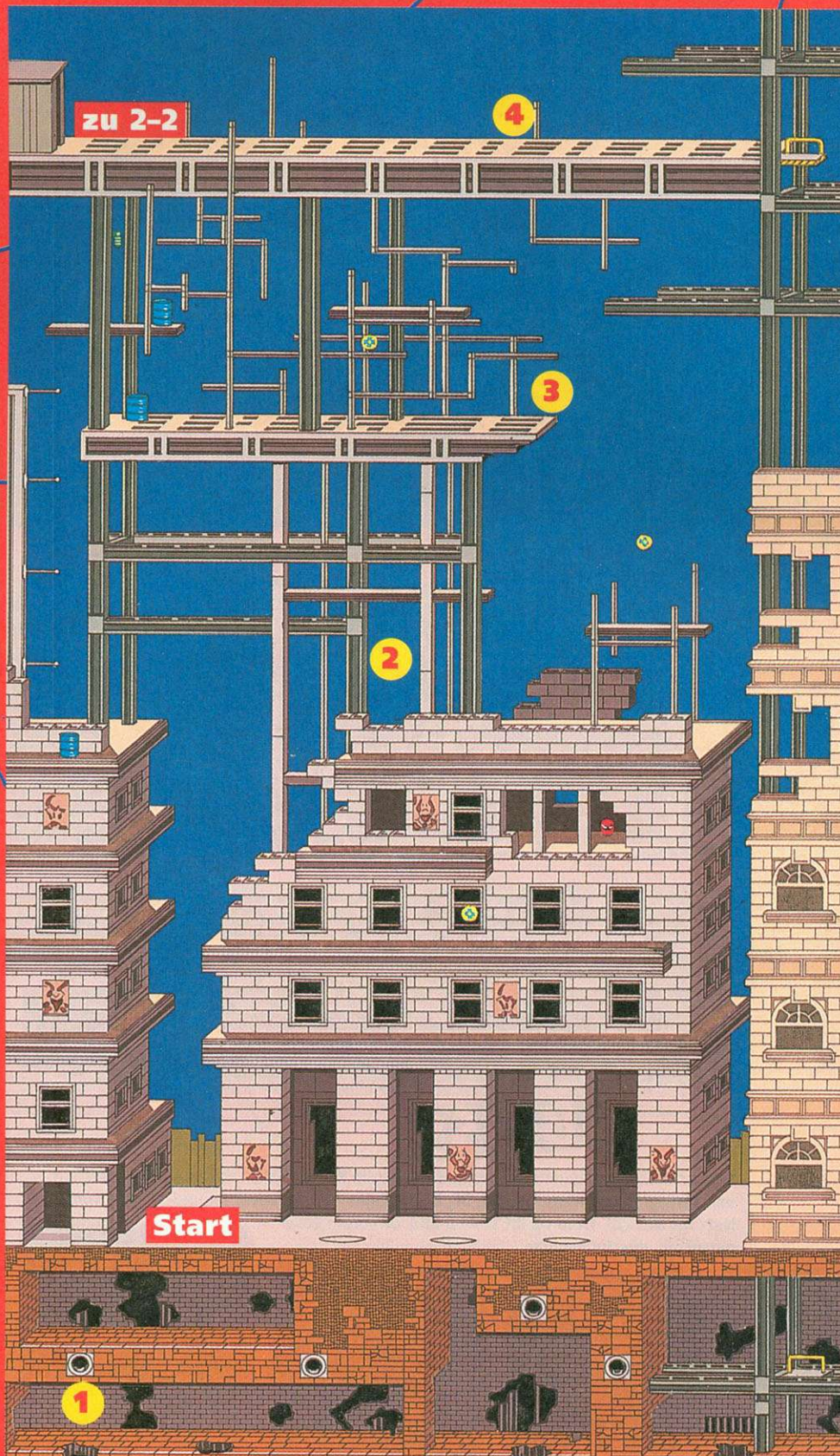


Oben links findet Ihr ein 1-Up. Holt es Euch!

LEVEL 2: CONSTRUCTION

Das Schwierigste in dieser Stage ist, herauszufinden, welche Stufen Ihr benutzen könnt und welche nicht. Um sicherzugehen, welche dieser Felsen nicht im Hintergrund stehen, gibt es folgende Möglichkeit: Schießt einfach Netze auf die Treppen. Werden sie getroffen, könnt Ihr sie ruhigen Gewissens benutzen.

STAGE 2-1



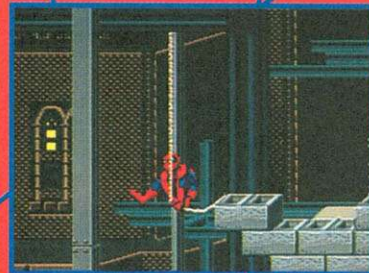
1 Geheimraum

In den Katakomben befindet sich der Eingang zu dem Geheimraum. Springt an die Decke und sucht dort Halt. Jetzt überquert das erste Loch. Das zweite Loch ist dann der Eingang.



2 Trägerhilfe

Von hier aus könnt Ihr mit Hilfe des Netzes ein Stahlgerüst greifen. Dieses befindet sich weiter oben auf der linken Seite. Schwingt Euch so auf das andere Hausdach hinüber.



3 Netzsprung

Werft sofort das Netz aus, nachdem Ihr von hier aus nach rechts gesprungen seid. So bekommt Ihr einen Stahlträger zu fassen und gelangt sicher auf die andere Seite.



Benutzt den unteren Aufzug und Ihr trefft den Boss.

4 Zwischenboss

Duckt Euch schnell, wenn der Zwischenboss Feuerbälle schießt. Jetzt läuft er umher, und das ist Eure Chance: Ein gezielter Tritt gegen seine Beine beschädigt ihn und er fängt an, herumzurollen. Springt über ihn und dann wiederholt Euren Angriff.



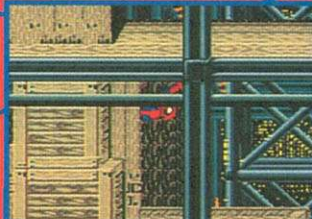
STAGE 2-2

1 Vor und zurück

Spidy kommt in dieser Stage oft in vermeintliche Sackgassen. Es scheint dort nicht mehr weiterzugehen. Doch wenn Ihr auf den Hintergrund achtet, seht Ihr, daß es dort weitergehen kann. Probiert es einfach aus: Springt in den Hintergrund und schon ist die Umleitung gefunden.



Die Kästen stehen Euch im Weg. Geht es hier nicht mehr weiter?



Springt in den Hintergrund und findet die Umgehungs-Straße.

2 Versteckte Falle

Hinter dem Rohr lauert Gefahr in Form einer Falle auf Euch. Geht Ihr hinten entlang, seid Ihr mittendrin und einige Energie, wenn nicht sogar ein Leben, los. Der Ausweg: Nehmt das Netz zur Hand und schwingt Euch daran in Sicherheit.



BOSS



2. Trefferpunkt

1. Trefferpunkt
3. Trefferpunkt

Ihr müßt den Skorpion Stück für Stück zerlegen. Wenn der Stachel einen Laser auf Euch schießt, ist das Panzervieh verwundbar. Wartet, bis der Laserstrahl über Euren Kopf geflogen ist, springt dann nach oben und trefft ihn an seiner empfindlichsten Stelle. Nun zu den Klauen. Wartet, bis der Laserstrahl über den Boden rollt. Springt über diesen und trefft die Klauen mit einem Tritt. Jetzt nur noch den Raketen ausweichen und den Körper des giftigen Schurken mit einem Kick treffen. Schon ist er besiegt.



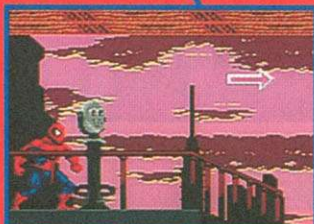
Ein Skorpion mit Krallen, eine Leichtigkeit für Spidy! Oder?



Die Raketen können einen ganz schön schaffen!

LEVEL 3: BROOKLYN BRIDGE

1 Zuerst nach unten



Obwohl Euch der Pfeil am Anfang der Stage nach rechts schickt, solltet Ihr erst nach unten gehen. Dort wartet ein Extra-Leben. Jetzt könnt Ihr getrost nach rechts gehen. Ein Schiff dümpelt hier vor sich rum. Klettert an ihm hoch. Über das Deck erreicht Ihr dann die Decke.



2 Hindernislauf

Schwingt Ihr Euch unter der Brücke an der Decke oder lauft kopfüber an ihr entlang, trefft Ihr immer wieder auf Hindernisse. Benutzt dann das Netz, das Ihr direkt davor ansetzt.



Verfehlt Spiderman die Decke, geht's abwärts. Dort ist ein Rettungsboot vertäut.



LEVEL 4: CONEY ISLAND

Coney Island ist das größte Level in diesem Spiel. Der Weg zum Ziel ist zwar übersichtlich, aber umso gefährlicher. Überall warten Fallen und Gegner auf Euch. Manche davon sind so gefährlich, daß sie Euch bei einmaliger Berührung die gesamte Energie entziehen und Ihr ein Leben verliert. Also Augen auf und Ohren gespitzt.

STAGE 4-1

1 2 Fallen

Vorsicht, wenn Ihr durch den Schießstand lauft. Es ist zwar niemand an den Gewehren, aber sie schießen trotzdem auf Euch. Also ducken und kriechen. Auch der Ameisenlöwe ist gefährlich. Springt über sein Loch.



Immer in Bewegung bleiben, sonst seid Ihr in der Schußlinie.



Ein Sprung im richtigen Moment und Ihr seid gerettet.



STAGE 4-2

Achterbahn

Ihr müßt auf den Gleisen von ganz oben nach unten gelangen. Bis zur Hälfte kommen die Wagen von hinten. Lauft also schneller als sie. Weiter unten kommen dann die Wagen von vorne. Springt einfach darüber.



STAGE 4-4

1 Unsichtbarer

An dieser Stelle wird der Unsichtbare als Rauch für Euch sichtbar und Ihr könnt ihn bekämpfen. Sobald er erscheint, solltet Ihr ihn treten. Ist er besiegt, öffnet sich der Mund des Clowns. Der Fluchweg aus dem Raum ist frei.



2 Warp-Rohr

Zerschlagt die Platte oberhalb des Rohrs und der Mund öffnet sich. Fallt aber nicht hinein, denn dadurch kommt Ihr wieder zum Anfang.



3 Einkaufsbummel

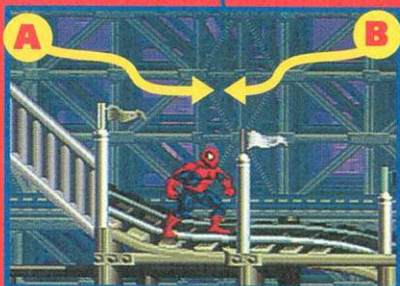
Laßt Euch von hier aus nach unten fallen. Dort bekommt Ihr ein Mittel, das unbesiegbar macht. Bei Punkt 4 solltet Ihr auf jeden Fall nach oben springen. Von der oberen Plattform aus ist das Extra-Leben leicht erreichbar.



STAGE 4-3

Zwischenboss

Das Bild zeigt Euch die Ausgangsposition unserer Taktik gegen den Zwischenboss. Der Skater hat zwei verschiedene Angriffsrouten: A und B (siehe Bild). Kommt er von links (A-Route), könnt Ihr nur seinen Bomben ausweichen. Schlägt er die B-Route ein, solltet Ihr auf den Gleisen etwas nach oben laufen und ihn mit einem gezielten Sprungkick treffen. Zurück zum Startpunkt und das Ganze nochmal.



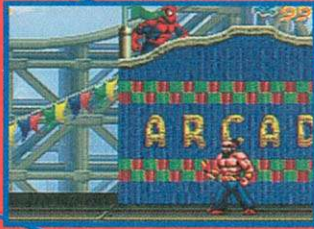
3 Geheimraum

Klettert an der Seite der defekten Rakete ganz nach oben. Springt von dort aus auf ihre Spitze. Und schon befindet Ihr Euch in dem Geheimraum.



4 1-Up-Versteck

Um an das versteckte 1-Up zu kommen, solltet Ihr Euch hinter das Plakat begeben. Geht nach rechts. Von dort könnt Ihr das Extra-Leben gut erreichen.



5 Zwischenboss

Der Bulle greift Euch mit seinen Hörnern an. Er versucht, Euch in Grund und Boden zu stampfen. Springt darüber, macht hinter seinem Rücken kehrt und gebt dem Bullen einen kräftigen Tritt in den Allerwertesten. Jetzt solltet Ihr schnell wieder nach oben springen, da er nach dem Tritt kehrt macht. Landet wiederum hinter ihm und tretet erneut zu. Wiederholt das Ganze, bis der Ochse besiegt ist.



BOSS

Der grüne Goblin wirft mit Raketen um sich, die Euch verfolgen. Leitet sie zum Kampf-gnom zurück. Das ist die einzige Methode, ihn von seinem Flugboard herunterzubekommen. Ist er erst einmal unten, weicht Ihr nur noch seinen Attacken aus und tretet ihn immer wieder.



Holt den grünen Goblin auf den Boden der Tatsachen zurück!



Springt über die Schüsse und attackiert den Grünling!



LEVEL 5: J. JOHAHS PENTHOUSE

Das Penthouse ist das schwierigste Level. Es gibt hier nicht nur unsiegbare Gegner, sondern auch einen ziemlich schwierigen Weg zum Ziel. Diesen müßt Ihr aber erst einmal herausfinden. Besonders in der Mitte von Stage 5-1 ist Geschicklichkeit gefragt. Hier heißt es: Über

schmale Stufen gehen und dabei gleichzeitig einigen Raketen ausweichen. Verpaßt Ihr mal eine Stufe oder rutscht über einen Abgrund, so geht es mit Euch abwärts und Ihr befindet Euch wieder am Anfang der Runde. Also: Aufpassen ist angesagt!

STAGE 5-1

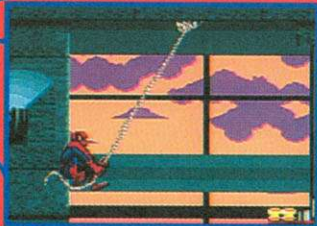
1 Geheimraum

Eine Mauer versperrt Euch scheinbar den Weg. Doch der Schein trügt. Geht einfach durch die Mauer. Springt hinter der Wand nach oben und schon fallt Ihr in den geheimen Raum.



2 Kleine Hindernisse

An dieser Stelle geht es nur noch per Netzschwingen weiter. Doch dabei werdet Ihr gestört. Ein Gegner kommt angeflogen und greift Euch an. Da Ihr Euch aber während des Schwingens nicht wehren könnt, solltet Ihr ihn also vorher loswerden.



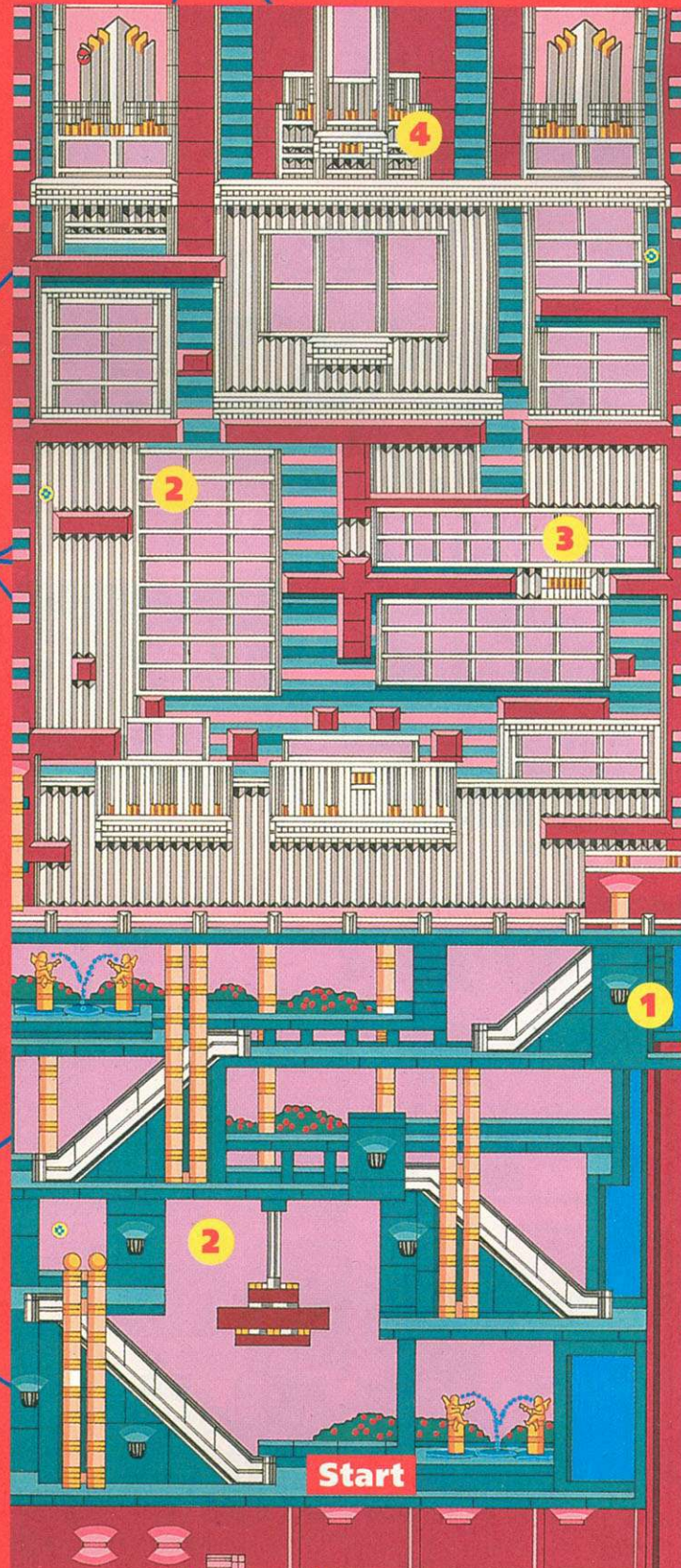
3 Riesensprünge

Hier ist ein riesiges Loch im Boden. Leider befindet sich auch keine Decke zum Rüberspringen in Reichweite. Tip: Springt drüber. Vergeßt nicht, dabei viel Anlauf zu nehmen. Achtet darauf, daß Ihr wirklich im allerletzten Moment losspringt.

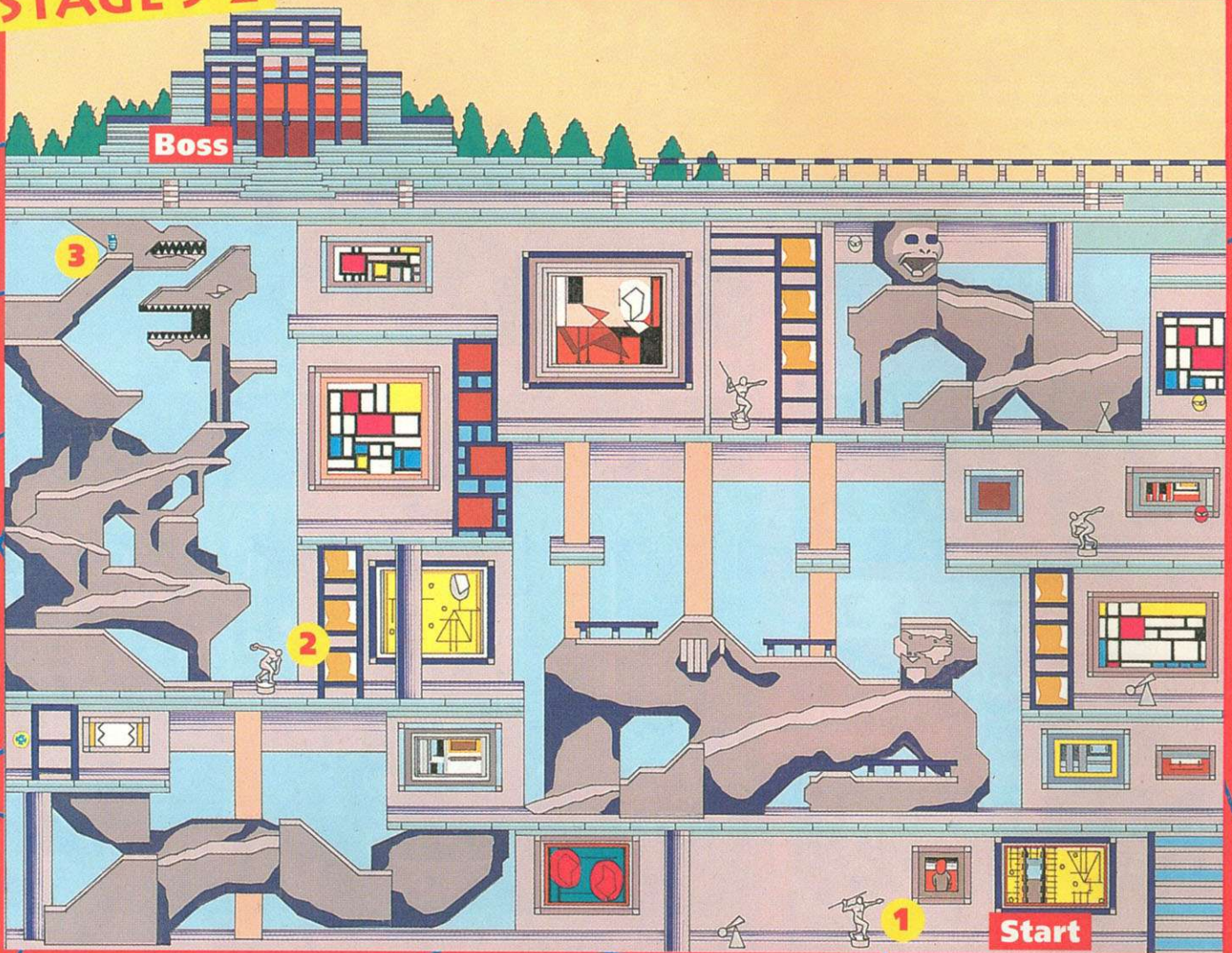


4 Zwischengegner

Dieser Zwischengegner ist ein Formwandler. Er nimmt mitten im Kampf die Gestalt schon besiegtter Gegner an. Erinnert Euch an die Techniken und Euch kann fast nichts passieren.



STAGE 5-2



1 2 Statuen

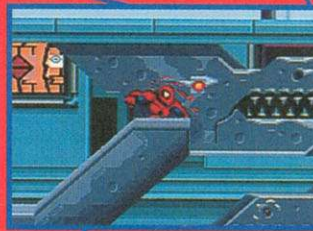
An diesen Punkten befindet sich je eine griechische Statue. Kommt Ihr dieser zu nahe, schlägt sie zu. Drüberschwingen!



Dies ist der einzige Weg, der Statue zu entgehen!

3 Augen zu!

Das Auge des Dinosauriers ist ein Schalter. Schlägt es ein und der Dino öffnet sein Maul. Geht jetzt hindurch bis ganz nach rechts. Dort trifft Ihr den Boss dieser Stage.



BOSS

Herren dieser Stage sind Beast und sein Auto. Letzteres schießt von Zeit zu Zeit Bomben ab, die nur darauf warten, Euch zu treffen. Der Boss ist aber relativ leicht zu besiegen. Stellt Euch auf eine

höher gelegene Plattform in der Mitte der Ebene. Hier erreichen Euch die Bomben des Autos nicht so schnell. Springt jetzt immer nach oben bzw. direkt in Richtung des Monsters und tretet zu.



Behaltet den Fels genau im Auge, wenn Ihr springt!



Je mehr Zeit vergeht, desto mehr Schüsse gibt das Auto ab.



Bleibt auf der obersten Plattform und weicht den Angriffen aus.

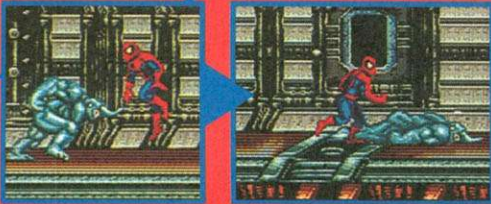
EXTRA-LEVEL: GEGEN VENOM

Jetzt sind alle Schurken wieder hinter Gittern. Doch der gefährlichste Gegner kommt zum Schluß: Venom. Wir geben Hilfestellungen, wie Ihr Eddie Brock und seinen Symbionten besiegen könnt.

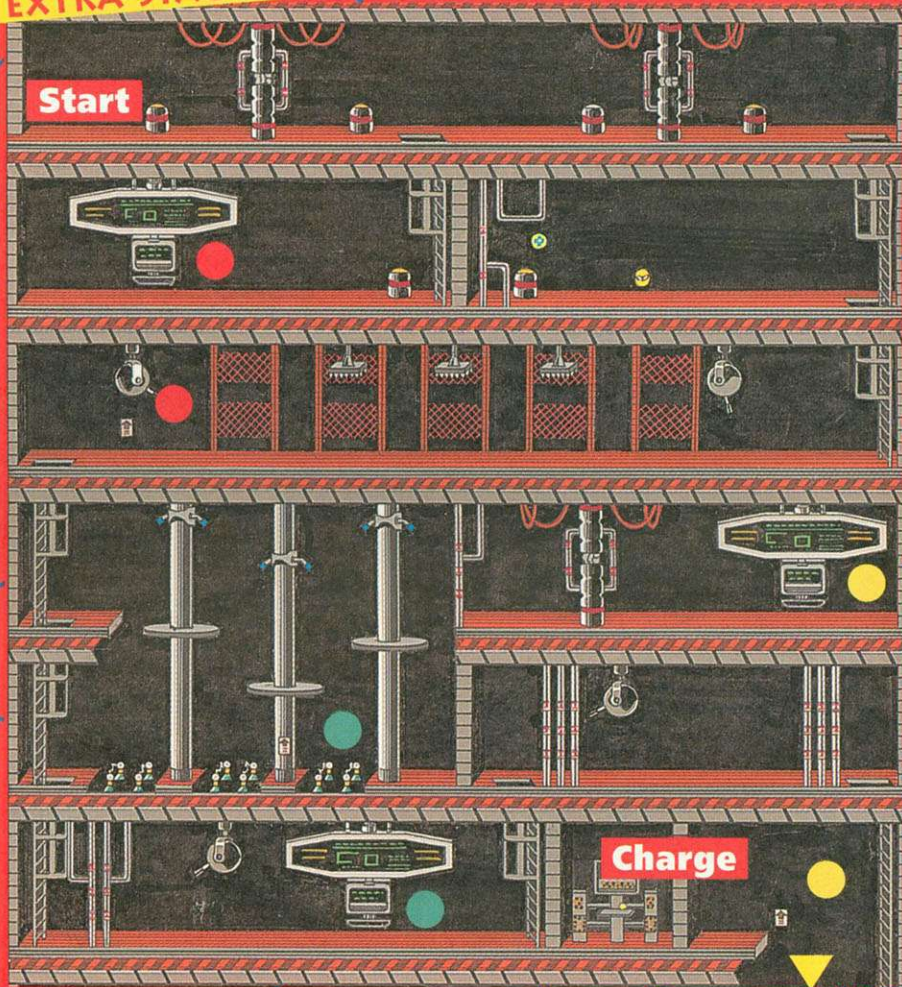
EXTRA-STAGE 1

Alle oder keinen

Ihr müßt in dieser Stage alle Gegner besiegen, die Ihr finden könnt. Denn sind seine Spielgefährten beseitigt, öffnet sich das Tor zu Venom.



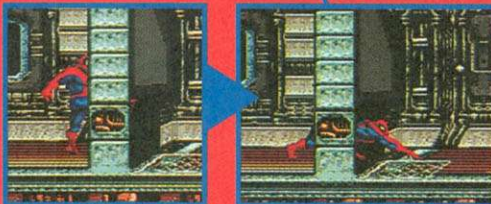
EXTRA-STAGE 3



EXTRA-STAGE 2

Kleines Versteck

An manchen Mauern findet Ihr Stahlgitter. Duckt Euch und tretet dagegen. So wird entweder der Weg frei oder Ihr findet nützliche Gegenstände.



DER GROSSE GEHEIMRAUM

In allen Stages gibt es Eingänge zu diesem Geheimraum. Nehmt den Raum in der Kanalisation genau unter die Lupe, denn nur hier findet Ihr so viele nützliche Sachen.

1 Versteckte Wege zum Glück

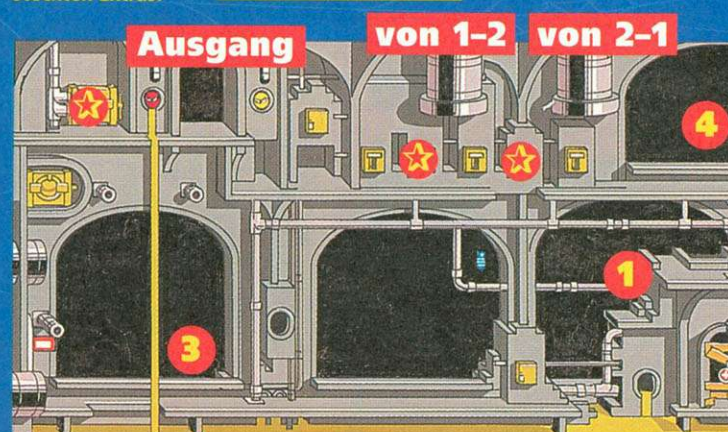


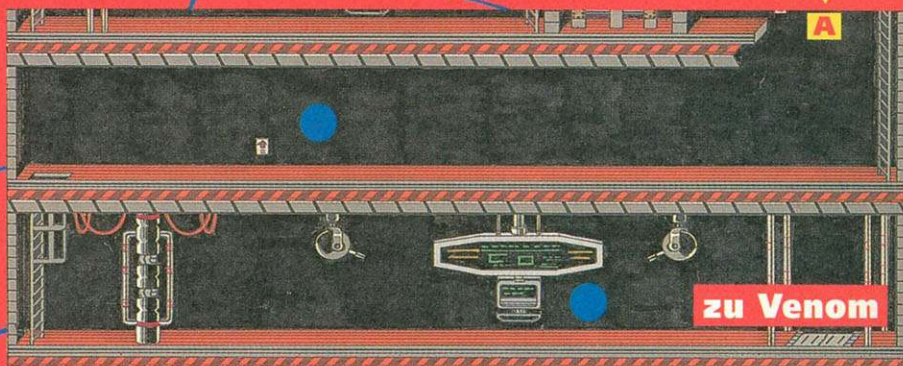
Um den Gegenstand aus dem „Keep Out“-Raum zu bekommen, müßt Ihr Euch, wie links zu sehen, auf den Mauervorsprung stellen. Springt nun nach oben und schon landet Ihr im Hintergrund. Von hier aus nach rechts: Holt Euch das „Fantastische Vier“-Symbol.



2 Aufzug ins Schlaraffenland

Um den Aufzug zu aktivieren, müßt Ihr erst den Lizard besiegen. Kommt anschließend zurück, benutzt den Lift und holt auch die oben versteckten Extras.





Auf einen Blick

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

EXTRA-STAGE 3

Vier Kreditkarten

In dieser Stage sind vier farbige Karten versteckt. Findet sie und steckt sie in die entsprechenden Automaten. Die Fundorte dafür gibt es auf unserer Karte.



Sammelt die Karten und findet die passenden Automaten.

BOSS

Venom erscheint als erstes über Euch und versucht, auf Euch zu springen. Bleibt immer in Bewegung, damit er nicht trifft. Seid Ihr dann beide auf der unteren Ebene, solltet Ihr die Sprungattacke anwenden. Später fängt alles wieder von vorne an.



Sound

Der Sound ist original aus der Serie entnommen.

Grafik

Die totale Umsetzung der neuen Comic-Serie auf das SNES. Allererste Sahne.

Dauerspaß

Durch die verschiedenen Funktionen und die abwechslungsreiche Action ist der Spaß garantiert.

Härtegrad

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen. Selbst die erste Stufe ist kein Pappenstiel. Blutige Anfänger haben schon hier zu knabbern.

Fazit

Im großen und ganzen ein super Produkt: Sicherlich ist dieses Modul das ultimative „Spiderman“-Spiel, das wohl nur noch durch Realanimationen und Filme übertroffen werden kann.

mk

3 4 Gefahren

Die Gegner im Untergrund sind leicht zu schlagen. Kniert und krabbelt in ihre Richtung. Jetzt ein gezielter Kick und sie springen weg. Nun wiederholt sich das Ganze noch einmal. Tip: Die Krokodile sind unbesiegbar!

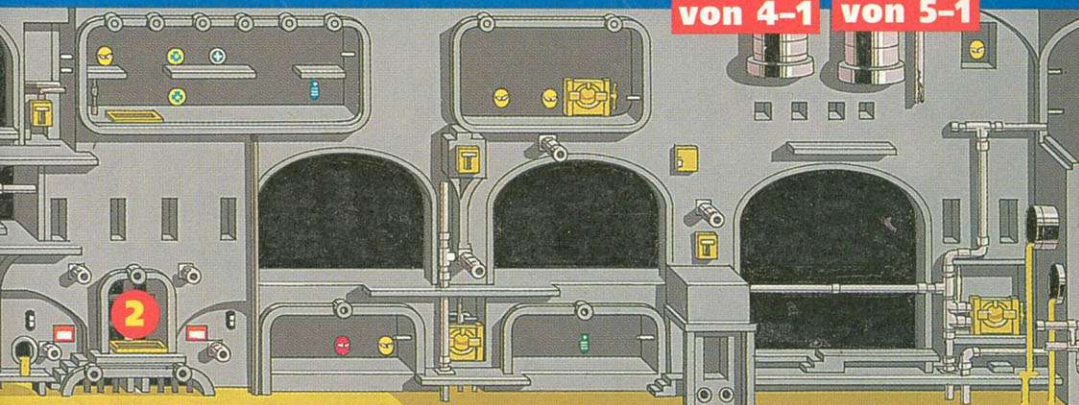


Das matschschleudernde Unge-tüm ist leicht zu besiegen!



Es gibt einige Gegner, die unbesiegbar sind. Z. B. das Krokodil!

von 4-1 von 5-1



ILLUSION of

TIME

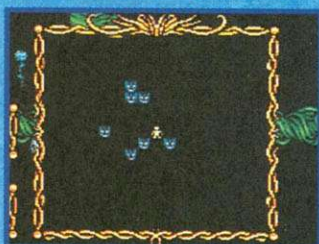
Wir suchen den Helden, der die Welt rettet. Er muß telekinetische Kräfte haben und selbst im Angesicht der Verdammnis unbeirrbarer Optimismus besitzen. Wenn Ihr dafür qualifiziert seid, dann schlüpft in die Rolle des Helden in „Illusion of Time“ von Enix. Nintendo bringt das neue Rollenspiel im Mai. Wir durften schon richtig in den Zeiten herumwandern und möchten Euch mit diesem Guide Lust auf Abenteuer machen.

Uralte Kulturen zogen Kraft aus einem Kometen, um ihr Leben zu verbessern. Doch als der Mensch Monster als Waffen schuf, kam das Ende der Welt. Und darum schuf der Mensch den Kämpfer, der all diese selbstgeschaffenen Wesen vernichten sollte. Und so kehrte Frieden auf die Welt zurück. Jahrhunderte später gibt es in einer kleinen Stadt einen magiebegabten Jungen namens Will. Als er Besuch von einem Mädchen und seinem „Haus-Schwein bekommt, beginnt Wills größtes Abenteuer ...

DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

1. Sucht Gegner

Nur wenn alle Gegner in einem Areal besiegt sind, bekommt Ihr Goodies zum Angreifen, zur Verteidigung oder Trefferpunkte. Mit dem Radar findet Ihr auch den verstecktesten Bösewicht.



2. Trefft den Juwelier Gem

In jeder Stadt findet Ihr den Juwelier Gem. Anwohner geben Euch Tips, wo er wartet. Bringt dem Händler alle roten Edelsteine, die unterwegs versteckt sind.



Willkommen im Land der Mystik

Will und seine Freunde werden weltbekannte historische Stätten besuchen, in denen es sechs mystische Statuen zu sammeln gilt. Diese öffnen die Geheimnisse um den Turm zu Babel und den Kometen, der die Erde bedroht.

1. Ruinen der Inka

Hoch in den Anden liegen die Ruinen alter Inka-Städte. Will muß dahin gelangen und den Weg zum sagenhaften Goldschiff freikämpfen.



2. Die Ebenen von Nazca

Nur aus der Luft erkennt man die riesigen Zeichnungen am Boden der Einöde. Wenn Will und seine Freunde das Geheimnis der Piktogramme lüften, schickt man die Gruppe in die Himmelsgärten.



3. Das Mu-Reich

Als sie Nazca verlassen, stürzt das Luftschiff ab und Will gelangt in den Meerespalast. Er befreit dort seine Freunde und betritt das Mu-Reich. Findet er die beiden Statuen der Hoffnung? Besiegt Will alle „Soulblazer“-Bälle?



4. Die Chinesische Mauer

Lance's Vater finden unsere Helden in Watermia. Sein Sohn ist auf der Suche nach einem Heilmittel an der Chinesischen Mauer verschwunden. Macht Euch schnell auf die Suche!



5. Angkor Wat

Wenn Will und seine Freunde von den Einheimischen gefangen werden, wird (wieder einmal) ein Schwein helfen. Die Gefahren und Überraschungen im Tempel haben schon viele Abenteuer beendet. Seid vorsichtig, wenn Ihr Euch auf einen Erkundungsgang macht.



6. Die Pyramiden

In den Pyramiden findet Will seine ultimative Kämpfer-Gestalt: Shadow. Die Gemäuer bewacht eine mumifizierte Königin.

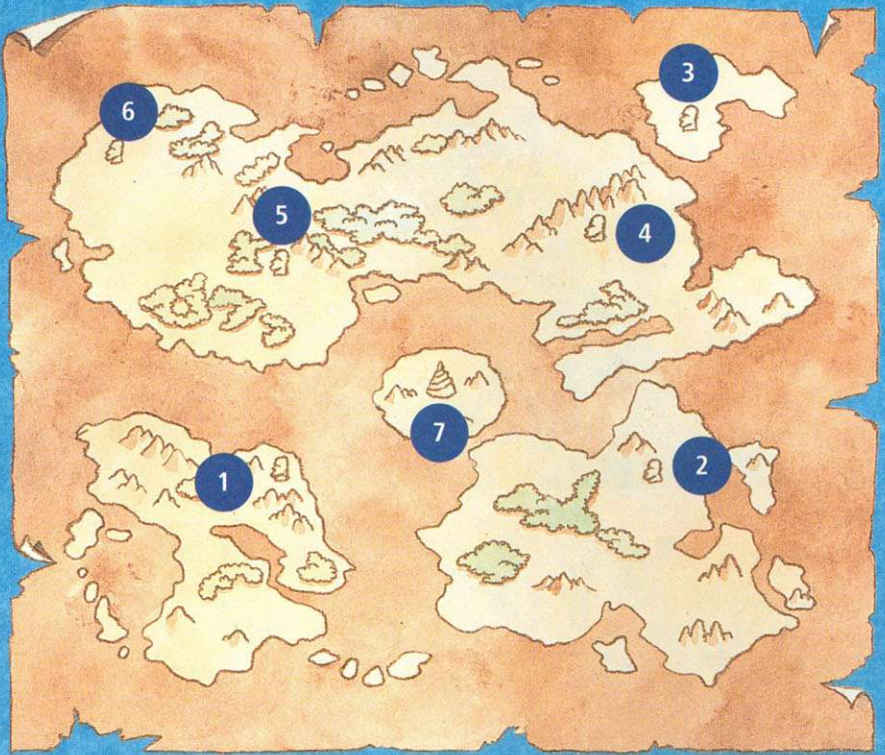


7. Der Turm zu Babel

Die ultimative Herausforderung wartet im biblischen Turm der Sprachverwirrung: Ihr begegnet allen Endgegnern erneut. Dann verschmelzen Kara und Will zu einem Wesen und befreien im Showdown die Erde.



DIE WELTKARTE



1 Ruinen der Inka

2 Die Ebenen von Nazca

3 Das Mu-Reich

4 Die Chinesische Mauer

5 Angkor Wat

6 Die Pyramiden

7 Der Turm zu Babel

SOUTH CAPE

Die Stadt, in der alles beginnt

Die Kleinstadt South Cape erwacht aus jahrelangem Schneewittchen-Schlaf. Gerüchte huschen wie Ratten durch die Straßen der Stadt. Unsichtbare Gefahren folgen ihnen. Während Will mit den Leuten spricht, kommt er zu dem Entschluß, daß er South Cape verlassen muß.

Wills Macht

Seitdem er von der verhängnisvollen Expedition zurückkehrte, beherrscht Will eine geheimnisvolle Macht. Wenn er sich konzentriert, kann er Gegenstände aus der Ferne mit reiner Geisteskraft bewegen. Drückt L + R gleichzeitig.



Bei der Schlacht in den Ruinen braucht Ihr diese Macht.

Königliche Ehre in Gefahr

Prinzessin Kara, die Tochter des herrschenden Königs Edward, ist von daheim weggelaufen und trifft Will. Doch die Romanze ist nur von kurzer Dauer, denn Soldaten bringen das Mädchen heim. Nach dem Abendbrot dürft Ihr ins Bett und erst einmal ausschlafen. Am nächsten Tag gibt Wills Oma ihm einen Brief, in dem der Held zum Königshof zitiert wird. Die Geschichte beginnt ernst zu werden ...



Rote Juwelen

50 Juwelen sind auf der Welt versteckt. Ihr müßt sie alle finden, was nicht einfach ist. Darum geben wir Euch ein paar Tips. Die Edelsteine bewahrt der Juwelier Gem für Euch auf und schenkt Euch manchmal ein paar Goodies.



Links von der Schulglocke gibt es das erste rote Juwel.



Das zweite befindet sich in einem Topf im Haus von Wills Freund.



Zieht der Angler wirklich was aus dem Wasser, schaut hinein!

DIE BURG

Da hat Will ein doofes Gefühl ...

Der Wachmann, der Euch am ersten Tag nicht hinausläßt, tritt jetzt zur Seite. Nach der ersten Mode-7-Wander-Szene erreicht Ihr die Burg. Auch wenn Ihr keinen Ring habt, müßt Ihr Euch melden: Das ist die Pflicht eines guten Bürgers. Sprecht mit den Leuten, schaut hinter die Säulen und besucht die Prinzessin vor dem Besuch beim Herrscher.

Ein doofes Gefühl ...

... hat Euch beschlichen. Erst holt der König seine Tochter mit Gewalt zurück, dann sollt Ihr einen Ring zu ihm bringen, der nicht in Eurem Besitz ist. Seltsam. Die Leute murmeln auch, daß der König sich verändert hat.



Ein Besuch bei Kara

Besteigt den rechten Turm und lauft über das Dach zum linken Turm. Dort ist Kara eingesperrt. Ignoriert die Wache vor der Tür und sprecht Kara an. Sie ruft Euch herein und weiht Euch in die neusten Gerüchte ein: Die Königin hat einen Jäger angestellt, der König ist von Olmans Ring besessen und Kara ist in dieser prekären Situation.



Ignoriert den Soldaten einfach. Wenn Ihr nachher aus dem ...



... Gefängnis entkommen seid, kehrt Ihr zurück und befreit Kara.

Gerechtigkeit?

Der König mag keine Lügen und Befehlsverweigerer schon gar nicht. So landet Will auf jeden Fall im Knast, egal, was er sagt. Auch die Königin ist keine Hilfe. Schneller als unser Held sich umschauen kann, sitzt er in einer dunklen, kalten Zelle.



„Gehe ins Gefängnis, beuge Dich direkt dorthin“ sagt der König.



Hier sind schon mehr Leute verrottet, als Euch recht sein kann.



Ein müder Soldat hinter einer Säule gibt Euch ein Juwel.

IM GEFÄNGNIS

Hinter Gittern

Im Gefängnis dauert es eine geraume Zeit, bis Ihr fliehen könnt. Werdet nicht ungeduldig. Ein Tier, das Ihr kennt, wird die Türen öffnen. Wills erster

Kampf ums Überleben findet dann unter den Zellen in den dunklen Katakomben statt. Es lauern zahlreiche Skelette und Fledermäuse.

Ausbrecher

Schaut alles genau an, was in der Zelle ist. Selbst das Moos und scheinbar leblose Dinge können Tips geben. Euer Vater sendet in der Nacht eine Nachricht mit der Flöte. Hört genau zu. Später taucht Hamlet auf, der eine Nachricht und einen Schlüssel dabei hat.



Das harte Brot, das Eure Mahlzeit sein soll, schmeckt nicht besonders.



Geduld, Geduld: „Ein Schwein wird kommen ...“

Schlagt zweimal feste zu!

Will kann den Gegner einmal mit dem Schwert schlagen. Das bringt dem Opfer aber wenig Schadenspunkte. Wenn Ihr aber das Steuerkreuz in seine Richtung drückt und zuschlagt, macht Will einen Sprung. Damit erreicht er mehr.



Treffs Lilly!

Habt Ihr die Katakomben durchquert, taucht Lilly auf. Sie steckt hinter dem geheimnisvollen Löwenzahn-Samen. Ihr bekommt von ihr ein paar interessante Informationen. Lauft so schnell wie möglich zu Kara und entkommt mit der zickigen Prinzessin, bevor es jemand merkt.



Lilly ist eine nette junge Dame. Ihr trefft sie später noch einmal.



Flieht aus der Burg und kehrt schnell nach South Cape zurück.

Rote Juwelen



Springt an den Hebel, und ein Geheimraum öffnet sich.



Die erste Schatzkiste, nachdem Ihr zu Freedan wurdet, verbirgt einen!



Am Platz, an dem Ihr Lilly trefft, ist unten ganz rechts ein Juwel.

Auf geht's!

Die Reise hat gerade erst begonnen. Lilly bringt Euch nach Itory, und Will trifft dort seine Großeltern wieder. Die Spur führt zu den Inkas. Ob Ihr sie findet und Wills Vater retten könnt?



Auf einen Blick

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

Sound

Stimmungsvolle Unter-malung und nette Effekte, wie von Enix gewohnt.

Grafik

Wie „Secret of Mana“, allerdings mit neuem Karten-System, das alle Gegner und Extras anzeigt.

Dauerspaß

40 Stunden beim ersten Durchspielen sind mindestens drin.

Härtegrad

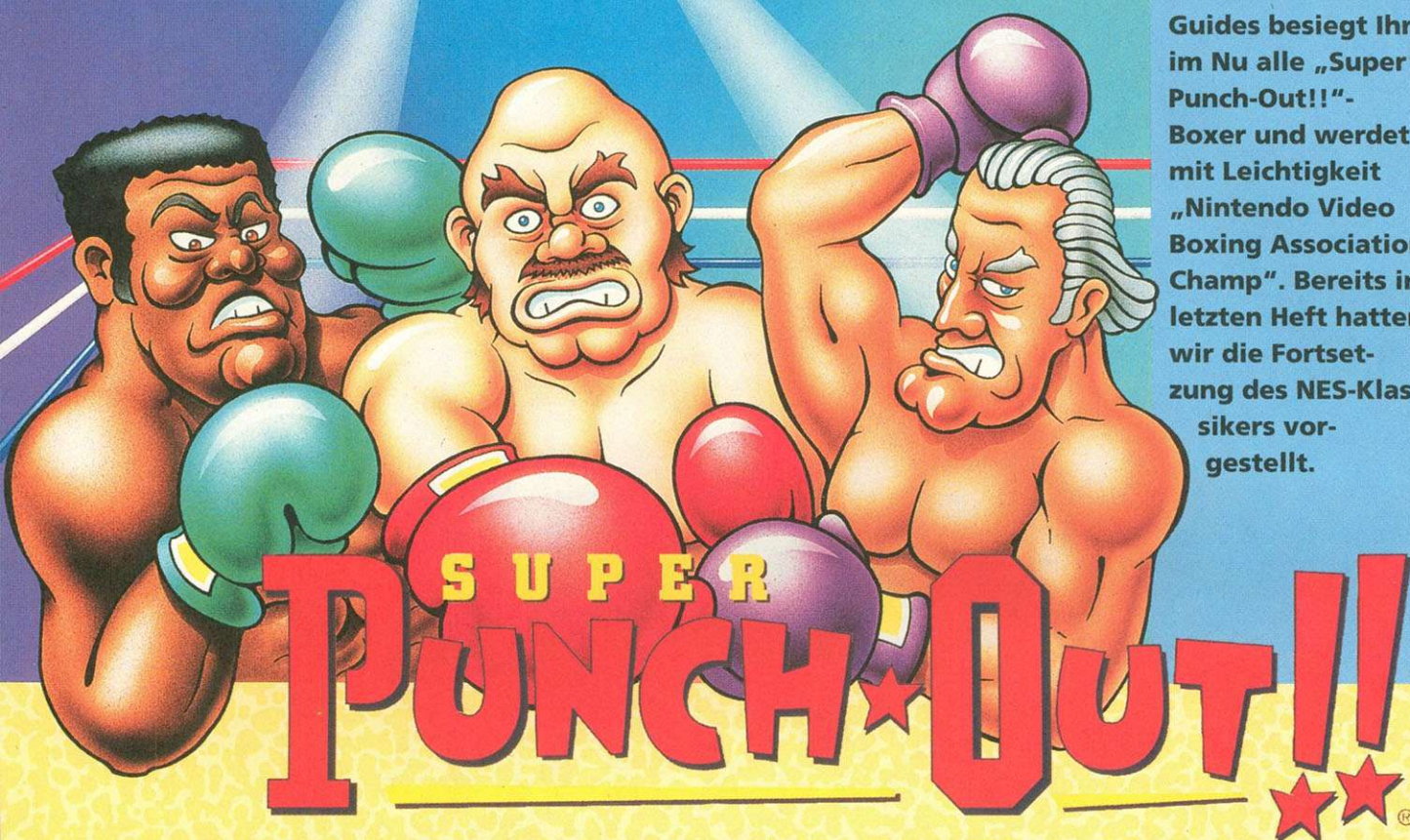
Mittlerer Schwierigkeitsgrad. Auch für Anfänger geeignet.

Fazit

„Illusion of Time“ (= „Illusion of Gaia“) hat mit dem Vorgänger „Soul Blazer“ nur noch wenig gemeinsam. Die Verweise sind aber unübersehbar. Das Entwickler-Team hat stark bei „Secret of Mana“ und „Zelda III“ abgekupfert, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Ein durchweg empfehlenswertes Modul.

og

Mit Hilfe unseres exklusiven Game Guides besiegt Ihr im Nu alle „Super Punch-Out!!“-Boxer und werdet mit Leichtigkeit „Nintendo Video Boxing Association Champ“. Bereits im letzten Heft hatten wir die Fortsetzung des NES-Klassikers vorgestellt.



Einfache Regeln! ★

„Super Punch-Out!!“ orientiert sich zwar grundsätzlich an den echten Box-Regeln, aber jeder Kampf dauert nur eine Runde. Wenn Ihr Eure Gegner nicht in drei Minuten besiegt, ist der Kampf verloren. Ihr könnt entweder durch ein K. o. gewinnen oder das Match dadurch entscheiden, daß Ihr den Gegner dreimal auf die Matte schickt. Es stehen dabei acht verschiedene Boxschläge zur Verfügung.



Gabby ist „furchterregend“. Aber Masked Muscle macht Probleme.



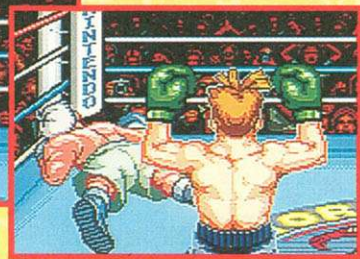
Lebensenergie

Ihr müßt immer auf Eure Lebensenergie achten. Ist der Balken verschwunden, gehen die Boxer zu Boden. Mit Blocken und Ausweichmanövern schützt Ihr Euch gegen Angriffe. Denkt aber daran, daß Spezial-Attacken auch beim Blocken Energie reduzieren.



Benutzt den Knockout-Punch wann immer Ihr könnt!

Wenn Ihr den Gegner gleich zu Anfang umhaut, steht er meistens nicht wieder auf.



★ Drei durchschlagende Modi ★

Im Championship Modus durchläuft man der Reihe nach alle vier Circuits: Minor, Major, World und Special. In jeder Klasse warten vier Gegner. Bei Time Attack wählt Ihr einen der bereits geschlagenen Boxer aus und versucht ihn dann so schnell wie möglich zu besiegen. Unter „Record View“ könnt Ihr jederzeit Eure persönlichen Rekorde begutachten.





Tolle Techniken



Verteidigung

Ihr könnt die normalen Schläge Eures Gegners mit Hilfe der Guard-Defensive-Moves vollständig abblocken: Upper Guard schützt das Gesicht, Lower Guard den Körper. Bei einem Angriff mit Uppercut oder Spezial-Attacke fängt der Block den Schlag jedoch nur teilweise ab. Hier hilft nur ein Schritt zur Seite mit Dodge oder ein Ausweichmanöver nach hinten.



Guard: Blocken

Vergeßt nicht, die normalen Schläge des Gegners zu blocken.

Dodge: Ausweichen



Gegen Uppercuts hilft nur ein gekonntes Ausweichmanöver!

Ducking: Ducken



Laßt den Gegner in die Luft schlagen.

Counter-Punch

Wenn der Gegner taumelt und wieder aufsteht oder rückwärts geht und zu einer Spezial-Attacke ansetzt, solltet Ihr mit einem Counter-Punch zum Gegenangriff übergehen. Gelingt Euch die Attacke, streckt es den gegnerischen Boxer selbst bei voller Energie-Anzeige nieder.



Ein Gegenangriff mit Counter-Punch macht muntere Männer müde!



Selbst die stärkste Abwehr muß schlagfesten Argumenten weichen.

Knockout-Punch!

Ihr müßt schon eine Menge Schläge austeilen, um die Power-Anzeige aufzufüllen! Wenn dann links unten das „S“ blinkt, könnt Ihr einen Knockout-Punch landen. Da hilft den meisten Gegnern das Blocken wenig! Am besten greift Ihr abwechselnd mit normalen und Spezial-Schlägen an.



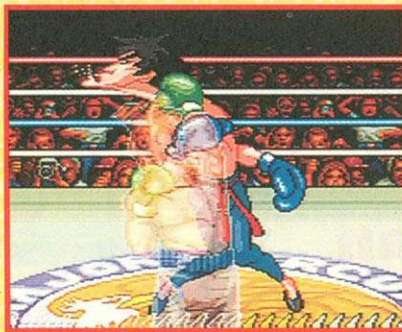
... bevor Ihr ihn mit einem Knockout-Punch in Grund und Boden versenkt!



Schickt Eurem Widersacher erstmal ein paar normale Schläge, ...

Gerade Rechte

Zu den normalen Schlägen zählen: Linke Gerade und gerade Rechte auf Gesichtshöhe sowie Körperangriffe auf beiden Seiten. Schläge zum Körper sind stärker, und die linke Faust ist schneller als die rechte. Also schwächt den Gegner mit der Linken, bevor Ihr mit der Rechten zulant.



Minor Circuit



Der gebrechliche Franzose Gabby Jay ist der am einfachsten besiegbare Gegner im Spiel.



Gönnt Gabby Jay keine Verschnaufpausen!



Bear Hugger, der kanadische Riese, ist gegen Körperschläge immun: immer ins Gesicht!



Duckt Euch vor Bear Huggers Overhead Clapping Punch.



„Windhund“ Piston Hurricane geizt nicht mit seinen kubanischen Kanonenschlägen.



Mit einem Gegenangriff könnt Ihr Hurricane „wegblasen“.



Bald Bull ist der Champion des Minor Circuits. Vorsicht vor seinen Uppercuts!



Mit dem Block verteidigt Ihr Euch gegen seine gefürchteten Geraden.

Major Circuit

Im Major Circuit steht Ihr plötzlich Kämpfern gegenüber, die eigentlich gar nicht mehr wie Boxer aussehen. Dragon Chan ist ein gelernter Kick Boxer. Er springt von einer Ring-Ecke in die andere. Dagegen bleibt Masked Muscle eher bodenständig, kann sich aber eine paar

gemeine Hinterhältigkeiten nicht verkneifen. Es scheint für die Kämpfer des Major Circuit keine Regeln zu geben. Dennoch haltet Ihr Euch immer noch an den normalen, fairen Boxstil. Seid ein Vorbild!



Bob Charlie



Heimat: Jamaika

Alter: 26

Ergebnisse: 24 S* – 13 N**

Stärke:

★★★★

Beweglichkeit:

★★★★

Ausdauer:

★★★★

Bestzeit der NFV

0:05:52

Bob Charlies extravaganter Kampfstil hat ihn in der Boxwelt zu einer Legende gemacht. Seinen Seitwärtsbewegungen folgen überraschende Angriffe.



Bob haßt Gegenangriffe

Wenn sich Bob in die hinterste Ecke des Ringes zurückzieht, kann man sich auf einen Spinning Roundhouse Uppercut gefaßt machen. Hier kommt es darauf an, wessen Timing besser ist: Wenn sich Bob zum letzten Mal dreht, ausweichen und den Gegenangriff starten!



Bobs Finten

Nach dem ersten Down fängt Bob an zu tänzeln und versucht, seine Gegner mit Finten zu täuschen. Ihr müßt Bob ganz genau beobachten und dann zum richtigen Zeitpunkt zuschlagen.



Achtet auf Bobs Handschuhe!

Wenn Bob seine Boxhandschuhe schnell hoch- und runterbewegt, folgt immer eine niedrige Doppel-Kombination. Wenn der erste Schlag trifft, verfehlt auch der zweite sein Ziel nicht. Hier hilft nur gezieltes Blocken.



Bob Charlie macht sich für einen Doppelschlag auf die Rippen bereit.

Nach dem Blocken sofort kontern.



Dragon Chan



Heimat: Hongkong

Alter: 22

Ergebnisse: 15 S – 7 N

Stärke:

★★★★

Beweglichkeit:

★★★★

Ausdauer:

★★★★

Bestzeit der NFV

0:08:15

Der Bruce-Lee-Verschnitt Dragon Chan ist ein ziemlich ungewöhnlicher Gegner. Sein Repertoire reicht von fiesem Flying Kicks bis hin zum lästigen Energie-Auftanken.



Dragon Fly Kick

Der agile Dragon Chan springt zuerst auf die Seile und fliegt dann mit einem riesigen Satz durch den ganzen Ring. Wenn er sich nähert, versucht er, Euch mit einem High Impact Kick im Gesicht zu erwischen.



Ducken verschafft hier Abhilfe: Kommt er von rechts, antwortet Ihr mit einer linken Geraden. Kommt er von links, kontert Ihr mit einer rechten Geraden auf den Körper.



Chans seltsame Tricks

Wenn Chan aufgefordert wird, seine Energie aufzufrischen, solltet Ihr ihn mit einem Boxhieb davon abhalten. Der Triple Kick ist Chan's gefährlichster Angriff, dem man aber mit Sidesteps bequem ausweichen kann. Nach dem dritten Tritt hat man dann Zeit, zu kontern.



Liefert Chan eine feurige Rechte, bevor er sich erholen kann!



Mit seitlichen Ausweichmanövern entkommt man dem Dreifachtritt.



★ Masked Muscle ★

Heimat: Mexiko

Alter: 29

Ergebnisse: 19 S – 5 N

Stärke: ★★☆☆

Beweglichkeit: ★★☆☆

Ausdauer: ★★☆☆

Bestzeit der NFV 0:08:88

Masked Muscle ist das lebende Beispiel: Handschuhe machen noch keinen Boxer! Schläge ins Gesicht nützen bei dem ehemaligen Catcher wenig. Körperschläge sind da viel effektiver.

★ King Cobra

Wenn Ihr Masked Muscle von hinten zu sehen bekommt, ist ein hinterlistiger Kopfstoß zu erwarten. Es ist zwar schwer, hier auszuweichen. Wenn es aber gelingt, könnt Ihr seine miserable Deckung ausnützen und ihm schwer zusetzen.



★ Hoher und tiefer Block

Droht Euch Masked Muscle mit den Fäusten, folgen immer ein hoher Haken und eine Salve Geraden. Laßt Euch nicht einschüchtern. Es ist besser zu blocken als auszuweichen.



Blockt den Angriff und kontert mit einem hohen Haken!

Achtet auf Muscles „typische Handbewegung“. Gleich haut er zu!



★ Venom Mist Attack

Auf entsprechenden Zuruf aus seiner Ecke versucht Masked Muscle, Eurem Boxer in die Augen zu spucken. Damit blendet er ihn für kurze Zeit, was auf dem Bildschirm mit einem Mode-7-Effekt dargestellt wird. Durch Ducken oder Sidestep entgeht Ihr dem feigen Anschlag und habt dann die Möglichkeit, dem Catcher ein paar Dankeschläge zukommen zu lassen. Erwischt Euch seine Spucke, verschwimmt das Bild vor Euren Augen, und es wird sehr schwer, Muscles nächsten Attacken zu entkommen. Fairneß ist nicht seine Sache.



Euer Blick ist verschwommen und sein Schlag geht auf die Augen.



Macht Euch zum Ausweichen bereit, wenn diese Aufforderung erscheint.



Warnung vor dem Hu..., äh, Munde! Aber wenn Euer Timing stimmt, verspuckt der Spielverderber sich.

Champion



★ Mr. Sandman ★

Heimat: USA

Alter: 30

Ergebnisse: 28 S – 4 N

Stärke: ★★★★★

Beweglichkeit: ★★★★★

Ausdauer: ★★★★★

Bestzeit der NFV 0:16:43

Mr. Sandman ist ein zäher Bursche. Es scheint fast, als könnte er sich immer wieder vollständig erholen. Versucht, ihn möglichst mit dem Knockout-Punch zu erwischen.

★ Monster Uppercut

Wenn Mr. Sandman zu seinem fürchterlichen Uppercut ansetzt, zögert er immer einen Moment. Das ist Eure Chance, dem schnellen Schlag auszuweichen! Haut Sandman daneben, schreit sein riesiges, ungedecktes Kinn geradezu nach einem Haken. Tut Euch keinen Zwang an!



Macht Euch fertig zum Ausweichen, sobald er ausholt.



★ Starke Rechte

Er bearbeitet Eurem Boxer zunächst mit zwei leichten Linken, bevor er mit seiner Rechten so richtig zulangt. Diesem Hammer weicht man besser aus.



★ Triple Uppercut

Bei entsprechendem Zuruf gibt Mr. Sandman eine Links-rechts-links-Kombination von Uppercuts zum besten. Nur eine Rechts-links-rechts-Ausweich-Aktion kann Euch retten.



World Circuit

Während die ersten beiden Circuits von „Super Punch-Out!!“ noch kein Grund zum Verzweifeln waren, hat der „Spaß“ im World Circuit ein Ende. Jetzt wird's ernst: Die Boxer der Weltklasse sind nicht nur Meister der normalen Boxkampf-Techniken, sondern beherr-

schen auch eine Vielzahl von trickreichen Spezial Attacken. Ohne Übung hat man so gut wie keine Chance. Also, schnallt Euch die gewonnenen Minor- und Major-Champion-Gürtel um und macht Euch bereit für die nächste Runde.



Aran Ryan



Lernt die schnellen Schläge des streitsüchtigen Iren abzuschätzen, dann macht ihm mit Eurem Knockout-Punch den Garaus.



Heike Kagero



Auch der hagere Japaner mit den tausend Attacken kündigt seine wunderlichen Spezial-Angriffe durch eine typische Bewegung an. Nur ein gutes Gedächtnis hilft hier weiter. Nicht aufgeben, dann kann Heike Miso-Suppe (eine Brühe) mit dem Strohhalm trinken.



Clinch

Wenn Aran auf Euren Boxer zugeht, ist er darauf aus, ihn am Kopf zu packen und in den Schwitzkasten zu nehmen. Ihr solltet seine Pläne mit einem Knockout-Punch durchkreuzen.



Irish Cream

Ryans Irish Cream ähnelt stark Hurricanes Piston Punch. Nach einer Kombination von hoch/tief- und links/rechts-Boxhieben folgt ein mächtiger Uppercut mit der Linken. Dem solltet Ihr unbedingt ausweichen!



Mirage Dance

Hier fängt Heike Kagero an zu flackern und bewegt sich blitzschnell nach rechts und links. Wenn er anhält, heißt es schnell reagieren und zuhauen.



Hair Whip

Seine Haar-Peitscherei kündigt Kagero durch eine bestimmte Haltung seiner Boxhandschuhe an. Entgeht den Haaren zuerst durch Ausweichen, dann durch Ducken. So könnt Ihr mit einem Super Uppercut seinen Tanz beenden.



Mad Clown



Laßt Euch von seiner Körperfülle nicht täuschen. Dieser „Spaßmacher“ ist verflücht schnell! Ein kräftiger Schlag in den Magen läßt Mad Clown kalt. Selbst gegen Spezial-Attacken ist sein Bauch gefeit! Haut ihm also immer auf die rote Knollennase!



Juggling Act

Nach 45 oder 75 Sekunden macht Mad Clown dem Spaß ein Ende und meint es plötzlich richtig ernst: Er zeigt Euch ein paar Salto, fängt an zu jonglieren und wirft Euch schließlich die Bälle um die Ohren. Da hilft nur gekonntes Ausweichen und Ducken.



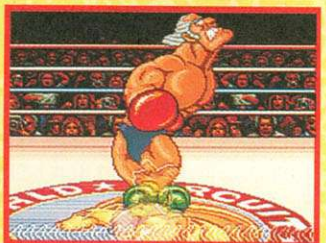
Show Time

Nachdem er zweimal zu Boden gegangen ist, dreht Mad Clown vollends durch! Seine Show Time beginnt mit drei flinken Linken und einem rechten Haken. Hier-nach greift er tief in die Trickkiste. Arme in Abwehrstellung!



Super Spin Punch

Macho Mans Markenzeichen. Duckt Euch und wartet, bis er sich einige Male um sich selbst gedreht hat. Dann ist er leichter zu treffen.



Muskel Training

Macho Man kennt drei verschiedene Fitneübungen: A) einen Wirbel von Geraden, B) ununterbrochene Körperschläge, C) einen dreifachen Uppercut. Übung A) und B) könnt Ihr „einfach“ blocken und C) solltet Ihr ausweichen, um Schaden zu verhindern.



Champion

Super Macho Man

Bescheidenheit ist wirklich nicht seine Stärke. Macho Man kämpft angeblich nur, um seine Muskeln in Form zu halten. Ob er auch beim Boxen eine gute Figur abgibt, hängt allein von Euch ab.

Special Circuit

Um in den Special Circuit zu kommen, müßt Ihr alle drei Klassen ohne eine einzige Niederlage durchstehen. Alle Kämpfer des Special Circuits überraschen mit ungewöhnlichen und technisch ausgefeilten Attacken. Besonders Hoy Quarlow ist so unterhaltsam wie gefährlich.



Narcis Prince

Sein Gesicht geht dem selbstverliebten Schönlings über alles. Trefft Ihr ihn am Kopf, wird er böse und verpatzt seine Deckung.

★ Schwachpunkt Gesicht

Wartet, bis er einen Uppercut einsetzt. Weicht diesem aus und kombiniert einen Rippenschlag mit einem Haken auf die Nase. Trifft der Haken, bringt das den armen Narzißten völlig aus dem Konzept. Sein Gesicht wird ihm zum Verhängnis.



Nach dem Ausweichen eine Gerade-Haken-Kombination.



Wenn er böse wird, entgleisen Narcis Prince die Gesichtszüge.

Hoy Quarlow

Ein Stock? Der Chinese scheint die Boxregeln ein wenig mißverstanden zu haben. Darum braucht Ihr für den verstockten Alten viel Puste!

★ Hoy Quarlows Stock

Quarlows Stockangriffe kündigen sich alle durch verschiedene Gesten an. Ohne diese Kennzeichen hat man keine Chance – merkt sie Euch! Denkt daran, immer schön abwechselnd mit Links-Rechts-Kombinationen anzugreifen.



Richtet Euch beim Ausweichen nach Quarlows Vorankündigungen!



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Boxen

Sound

Die Soundeffekte sind gut, aber die Musik ändert sich während der ganzen Zeit nicht. Das wird langweilig.

Grafik

Lustige Comic-Grafik mit viel Witz und tollen Grimassen. Für die Größe der Figuren geht es schon flott ab.

Dauerspaß

Leider gibt es keinen 2-Spieler-Modus. Die Hand kann schon nach kurzer Zeit weh tun – aber das ist ja wohl wie beim echten Boxen. Bis man alle Gegner geschafft hat, vergeht eine ganze Weile.

Härtegrad

Bereits in der zweiten Liga wird es hart. Hier müssen Profis ran!

Fazit

Im überfüllten Jump'n'Run- und Beat'em Up-Markt bringt „Super Punch-Out!“ frischen Wind auf Eure Konsole. Wer Henry Maske mag, darf vorbehaltlos zugreifen (und „Conquest of Paradise“ dazu hören). Es gibt keine Alternative auf dem deutschen Markt.

ps

Rick Bruiser

Rick verlor nur einen Kampf – den gegen seinen Bruder. Bei den beiden hilft nur bedingungslose Offensive! Mit geschickten Gegenangriffen schwächt man ihr Durchhaltevermögen.

★ Bone Crusher

Werdet Ihr von Rick Bruisers Ellbogenattacke erwischt, färbt sich der Handschuh Eures Boxers rot. Das heißt, Ihr könnt mit dem Arm für zehn Sekunden nicht zuschlagen. Dann sollte man auf keinen Fall versuchen anzugreifen, sondern sich solange aufs Ausweichen konzentrieren, bis der Arm wieder in Ordnung ist.



Dem Bone Crusher nach links ausweichen. Werdet Ihr getroffen, geht Ihr besser in die Defensive.



Champion Nick Bruiser

Wird der gefährliche Nick Bruiser endlich einem Boxer begegnen, der genug Talent und Geschick besitzt, ihm seine erste Niederlage zu erteilen?

★ Dash Punch

Bei einem Dash Punch geht Nick zunächst rückwärts, um dann plötzlich mit einem Ellbogen Crunch nach vorne zu springen. Ausweichen und ducken, sonst erwischt Euch ein Haken! Werdet Ihr getroffen, ist es vorbei mit Eurem Boxer.



Erst Nicks Ellbogen ausweichen, dann sofort ducken!

Macht Euch fertig zum Ausweichen: Nick geht rückwärts, der Dash-Punch folgt bestimmt!





PAC-IN-TIME

Pac Man, unser kleiner gelber Held, ist wieder da! In der NFV 11 haben wir sein neuestes Abenteuer schon vorgestellt: „Pac in Time“. Nachträglich ist es uns sogar einen Gold-Funny wert. Heute gehen wir noch näher auf die 50 kniffligen Puzzles ein. Viel Spaß!

Aufräumarbeiten

Ihr müßt eine gewisse Anzahl von goldenen Kugeln sammeln, damit sich die Tür zur nächsten Stage öffnet. Die Kugeln sind teilweise an den unmöglichsten Stellen versteckt. Nur mit größter Geschicklichkeit könnt Ihr sie dort erreichen.



Die Geisterhexe hat es auf den armen Pac Man abgesehen und teleportiert ihn in ihre Magiewelt.



Eine böse Geisterhexe möchte die Herrschaft über das Pacland an sich reißen, aber Pac Man ist ihr dabei im Weg. Aus diesem Grund hat sie ihn mit einem Fluch belegt, der Pac in die gefährliche Magiewelt entführte. Hier muß er nun viele Gefahren meistern, um wieder zurück nach Hause zu gelangen. Er durchquert die verschiedensten Szenerien, wie z. B. eine Stadt, einen Berg, eine Mine und ein Schloß. Überall lauern grauenhafte Monster und übelgesinntes Getier auf ihn.

Das untere Kästchen verrät Euch, wie viele Kugeln Pac Man noch sammeln muß.



Das Tor öffnet sich erst, wenn unser Held alle Kugeln gesammelt hat.

Level 1: Mountain (Stage 1-10)

Stage 1

1 Tarzans Trick

Dieser grüne Ring gibt Euch die Fähigkeit, eine Liane zu benutzen. Damit sollte es Euch leicht fallen, Kugeln, die sich ziemlich weit oben befinden, zu ergattern. Außerdem könnt Ihr so höher liegende Wege erreichen.



2 Schwimmen & Tauchen

Springt durch den blauen Ring und gewinnt die Eigenschaft des Schwimmens. Ihr könnt dann in allen Gewässern der Stage tauchen. Hier lohnt es sich: Springt in das kühle Naß, um zu dem anderen Ring zu kommen. Vergeßt aber nicht den Schlüssel.



3 Holzhammer

Wenn Ihr nur noch fünf Kugeln zu sammeln habt, stellt Euch einfach auf die Holzbrücke und schlägt mit dem Hammer einige Male darauf. Somit wird der Weg nach unten frei. Dort befinden sich die restlichen Kugeln.



Stage 4



Springt in das wandelnde Loch und kommt so in den Geheimraum. Freßt dort zuerst die große Kugel, damit Ihr den Geist fangen dürft. Besiegt auch den Steinbock vor dem Sprung durch den Reifen. Jetzt könnt Ihr in Ruhe die untere Wand mit dem Hammer einreißen.



Ab in das Loch und findet den geheimen Ausgang. Zuerst solltet Ihr den Steinbock und den Geist loswerden, so stören sie Euch nicht mehr.



Stage 6



Geht erst nach rechts und holt den Hammer (roter Ring). Kommt dann wieder zurück zum Startpunkt. Jetzt solltet Ihr die Holzbrücke zerstören, um an den Ring mit der Liane zu kommen. Schwingt Euch mit dieser gegen den Stein, damit der den Weg nach oben freigibt.



Die Holzhammer-Methode ist hier die richtige Lösung.



Ein Schubs gegen den Stein und schon ist der Weg nach oben frei.

Level 2: Forest (Stage 11-20)

Stage 12

1 Halteblatt

Im Wald gibt es viel Laub. Normalerweise ist es nicht sehr stabil. Aber hier könnt Ihr Euch an den Blättern mit der Liane festhalten. So sind auch die höher gelegenen Kugeln erreichbar.



2 Das Tor zum Hammer

Holt Euch den Schlüssel im oberen linken Gebiet. Dann solltet Ihr zu der unten links gelegenen Tür laufen. Wenn Ihr durch diese geht, warpt sie Euch auf die rechte obere Seite der Stage. Schlüpf in das Loch im Baum und schon seid Ihr bei einer Tür. Öffnet sie und kommt zum Hammer-Ring.



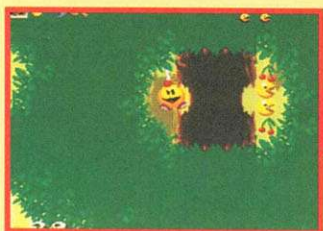
3 Lückenbüßer

Nachdem Ihr auf den Boden gefallen seid, solltet Ihr die Warp-Tür zur oberen rechten Seite betreten. Setzt das Zahnrad in die Lücke und betätigt den Schalter, damit die Tür zu Eurer rechten aufgeht.



Stage 13

Findet den Eingang zu dem geheimen Raum in der oberen rechten Region. Da Ihr die Baumstämme nicht mit dem Hammer zerstören könnt, solltet Ihr die fallenden Blätter als Fortbewegungsmittel benutzen. Aber paßt auf, daß Ihr nicht herunterfallt!



Findet das 1-Up und die Früchte zwischen den Blättern.



Benutzt die herabfallenden Blätter, um durch den Wald zu gelangen.

Stage 18

Im linken Gebiet kommt Ihr automatisch durch einen Ring, der Euch die Hammer-Fähigkeit gibt. Beim Zurücklaufen in das rechte Gebiet wird er Euch aber wieder abgenommen. Um dies zu verhindern, gibt es im linken Gebiet etwas weiter unten einen zweiten Ring. Wenn Ihr da durch springt, ist der Hammer verloren. Geht Ihr jetzt aber zurück und dabei durch den oberen Ring, gehört Euch wieder diese Fähigkeit.



Level 3: Temple (Stage 21-30)

Stage 21

1 Steinschieber

Am Anfang der Stage liegt ein Stein. Diesen solltet Ihr nach rechts in die Lücke drücken. So wird die Linse geneigt und ein Laser brennt die Mauer auf der rechten Seite weg.



2 Seiltrick

Wenn Ihr an den schwarzen Ring kommt, benutzt die Liane und schlagt die obere Route ein. Geht Ihr nämlich durch den Ring, ist die Liane verloren.



3 Hammerhart

Zerstört den Boden mit dem Hammer. So könnt Ihr die unteren Kugeln erreichen. Habt Ihr sie, geht auch schon oberhalb der Ausgang auf.

Stage 25

1 Wandkletterer

Nehmt den roten Juwel auf der rechten Seite und geht zum Ausgangspunkt zurück. Jetzt durch den Schacht nach oben. Nur wenn Ihr die Liane schlaue einsetzt, ist der schwierige Weg nach oben zu schaffen. Tip: Zielt einfach mit Eurer Liane auf die Wand.



2 Felsen- und Flurbrecher

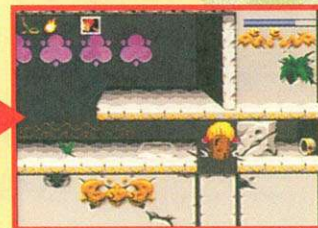
Zerstört zuerst den Stein an der Decke. Zielt mit der Liane auf ihn und schon wird der Weg nach oben frei. Sammelt dort alle Kugeln ein. Kehrt anschließend zur Ausgangsposition zurück und zertrümmert den Fußboden. Denn unter Euch geht es weiter.



Stage 22

1 Steinedrucker

Hier versperrt Euch ein Felsblock den Weg. Drückt ihn in Richtung Ball. Auf dem Boden seht Ihr zwei Einschnitte. Dort angelangt, könnt Ihr mit Schieben aufhören und mit dem Hammer zuschlagen.



2 Korkenzieher

Um den Korken aus dem Rohr zu bekommen, müßt Ihr mit der Liane auf ihn zielen. Und schon springt er weg. So kann das Wasser aus dem Raum mit dem Ausgang ablaufen.



Stage 26

1 Hundeball

In dieser Stage versperrt Euch eine Mauer den Weg. Um sie zu zerstören, müßt Ihr den Ball vor der Hundestatue mit einem Feuerstoß treffen. Dieser setzt sich dann in Bewegung und knackt die Wand.



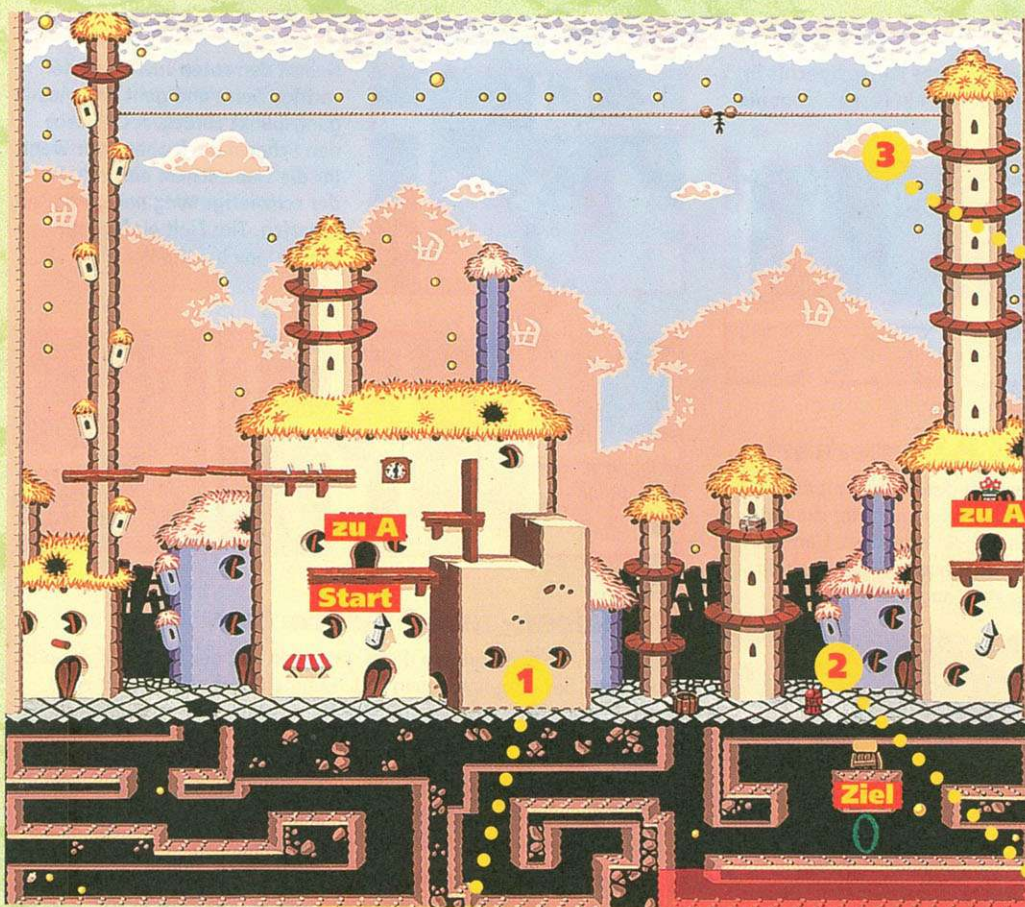
2 Hammerhaft

Bevor Ihr weitergeht, solltet Ihr den Schacht hochsteigen. Denn auf dem oben gelegenen Weg kommt man an dem Ring mit der Hammerfähigkeit vorbei. Den gibt es nur hier. Er wird Euch später von großem Nutzen sein.



Level 4: Village (Stage 31-40)

Stage 31



1 Geheimes Hammerversteck

Geht von Eurem Startpunkt aus nach links. Laßt Euch dann auf den Boden fallen und lauft anschließend nach rechts. Wenn Ihr nun in das Haus hinein- und wieder herausgeht, ist der Hammer in Eurem Besitz. Um ihn nicht zu verlieren, solltet Ihr dieses Haus meiden.



3 Seilbahn

Springt von dem oberen Sims des linken Turms nach rechts. Dort bekommt Ihr dann mit Hilfe der Liane die Seilbahn zu fassen. Und los geht's mit der wilden Fahrt und der Jagd nach Kugeln.



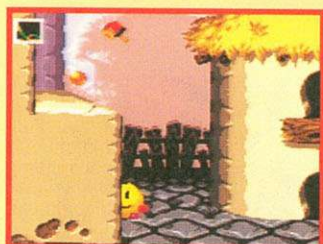
2 Streng geheim

Benutzt das Feuer oder den Hammer, um dem Hydranten ordentlich einzuhetzen. Denn wenn dieser genug hat, spuckt er ein Extra-Leben aus.

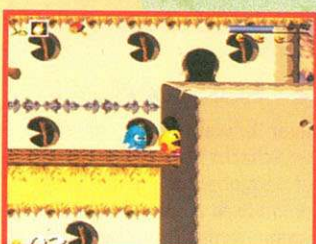


Stage 33

Lauft in dieser Stage erst nach links. Dort befindet sich der Eingang zu den unteren Ebenen. Sammelt hier alle Kugeln auf. Auch einigen Monstern gefallen die Gewölbe. Schaltet sie mit Hilfe der großen Kugel aus, die sich auf der rechten Seite oder im mittleren Haus befindet.



Ihr könnt durch die Mauer gehen. Dahinter geht es zu den Gewölben.



Betretet das Haus und holt Euch die große Kugel gegen die Geister.

Stage 36

Die Blitze schlagen in dieser Stage in zwei verschiedenen Stellen ein. Sucht sie, merkt sie Euch und meidet sie. Zerstört alle Fässer, denn darin befinden sich Kugeln und Eingänge zu versteckten Ebenen. Nur so könnt Ihr alle Kugeln und den Ausgang finden.



Die Blitze schlagen immer in die selbe Stelle ein.



Öffnet alle Fässer. Besonders die im unteren rechten Gebiet.

Level 5: Castle (Stage 41-50)

Stage 41

1 Fiese Fledermäuse

Wenn Ihr den schlafenden Fledermäusen zu nahe kommt, wachen sie auf und greifen Euch an. Um dies zu umgehen, überrascht Ihr sie praktisch im Schlaf. Schießt einfach einen Feuerball aus sicherer Entfernung auf die Flattermänner und Ihr seid sie los.



2 Kerzenanzünder

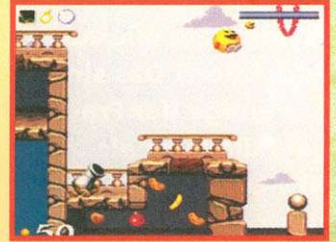
Der Raum ist zu dunkel, um irgendetwas zu sehen. Das einzige, was Ihr erkennen könnt, ist eine Kerze etwas weiter links. Schießt einen Feuerball in ihre Richtung, und sie wird Euch Licht spenden.



Stage 42

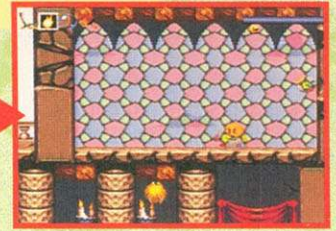
1 Kanonenkugel

In der Nähe Eures Startplatzes befindet sich eine Kanone. Betretet diese und laßt Euch als Kugel durch die Gegend schießen. Haltet während des Fluges den Sprungknopf gedrückt. Dann fliegt Ihr höher und könnt so durch den roten Ring springen.



2 Geheimversteck

Geht vom Start aus nach rechts oben. Dort befindet sich ein Mosaikfenster. Hier solltet Ihr noch höher springen und den Raum durchqueren. Jetzt noch die Fledermaus ausschalten, und ein 1-Up gehört Euch.



Stage 44

Schwamm drüber

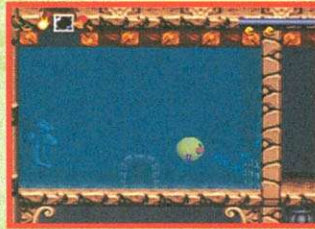
Im Haus hat es eine Überflutung gegeben. Diese hat auch Kugeln unter Wasser gesetzt. Werft den Schwamm ins kühle Naß. Er saugt die Flüssigkeit auf, und Ihr könnt den Raum trockenen Fußes durchqueren.



Stage 47

Bläschen-Angriff

Beseitigt Felsen und Türen mit den Bläschen. Das Wasser kann so in den nächsten Raum laufen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Namco
Vertrieb: Mindscape
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Verschiedene Techniken mit Tarzans Liane

1 Wandklettern

Haltet Euch an der Wand fest. Schwingt nun mit langer Liane. Seid Ihr horizontal, laßt Ihr die Liane los, springt somit nach oben und sucht wieder Halt.



2 Springt durch

Befestigt die Liane neben dem Loch. Schwingt und laßt sie wieder los, sobald Ihr am Loch seid.



Fazit

Für „Pac Man“-Anhänger und Liebhaber von Jump'n'Runs sowie Knobelspielen ein echtes Muß. Die Steuerung von „Pac in Time“ ist leicht zu erlernen. Jedoch wird man bald vor die kniffligsten Aufgaben gestellt.

jvn

Wer ist Karsten Schäfer, wer ist Michael Crichton, welche Meinung haben wir? Wo geht es in die Wälder und wie zur Redaktion? Das sind nur einige der Fragen, die Euch als NFV-Leser beschäftigen. Und wir scheuen natürlich – wie immer – keine Antworten.

WWF-Sendung

Ich habe gelesen, daß bei Euch ein Karsten Schäfer mitmischte. Ist das der gleiche wie bei der WWF-Sendung auf RTL 2?

Vincenzo Suriano, Lambsheim

Karsten Schäfer (NFV) und Karsten Schaefer (RTL 2) sind weder verwandt, verschwägert noch befreundet. (Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Jedenfalls im letzten Punkt.) Das einzige, was die beiden verbindet, ist die Vorliebe für Wrestling.

Bewerbung

In einer Ausgabe habt Ihr geschrieben, daß Euch die Arbeit in der Redaktion zu viel werden würde und Ihr deshalb Leute sucht, die Euch bei der Arbeit helfen sollen. Diese sollten aber 16 sein. Wieso? Ich besitze auch ein eigenes Schreibgerät und eine Konsole, bin aber leider erst dreizehneinhalb. Dabei hätte ich so gerne dabei geholfen, die Spiele zu testen. Aber wenn es aus rechtlichen Gründen ist, habe ich Verständnis.

Benjamin Höhensteiger,
Leinfelden-Echterdingen

Natürlich haben mehrere Leute geschrieben, die noch nicht 16 sind. Natürlich hätten sie uns alle gerne geholfen. Aber leider hat das tatsächlich rechtliche Gründe. Jugendliche unter 16 Jahren dürfen wir leider nicht beschäftigen. In Deinem Fall kommt noch etwas

erschwerend dazu: Leinfelden ist im nahen Umkreis von Stuttgart – nicht von Frankfurt.

Michael Crichton

Michael Crichton ist der Autor von „Dino Park“ und nicht von „Jurassic Park“. Steven Spielberg hat „Dino Park“ zu „Jurassic Park“ umgeschrieben.

Daniel Papendick, Memmingen

Gut aufgepaßt, aber nicht ganz richtig. Steven Spielberg führte Regie und das Duo Michael Crichton/David Koepp schrieb das Drehbuch zum Film. „Dino Park“ ist der eingedeutschte Titel des amerikanischen Romans.

Unsere Meinung?

Ich bin elf Jahre alt und schreibe meinen ersten Brief an Euch. Ich muß sagen, ich finde Eure Zeitschrift spitzenmäßig. Ich bin ein riesiger SNES-Fan, besitze aber leider nur sechs Spiele. Ein Freund von mir behauptet, Ihr würdet in Tests immer nur Gutes über die Spiele sagen. Er liest die <Oops>. Bei dieser Zeitschrift

Japanisch für Anfänger – 13

休暇が必要です。

Ein Stoßseufzer geht durch die Redaktionsräume: „Kyūka ga hitsuyō desu!“! So ist das halt bei überarbeiteten Leuten: „Ich brauche Urlaub“. Bei Euch ist es ja nicht mehr lange. Durchhalten!

bewerten sie die Spiele mit Noten und sie sind auch strenger zu den Spielen als Ihr. Jetzt zur Frage: Schreibt Ihr wirklich immer nur Gutes über ein Spiel oder sagt Ihr Eure ehrliche Meinung?

Gerhard Knall, Morsbach

Natürlich sagen wir unsere eigene, ehrliche Meinung. Wenn wir ein Produkt für schwer halten („seaQuest“, „König der Löwen“), schreiben wir das. Wenn wir denken, daß zu wenig Unterschiede zu einem anderen Titel da sind („Illusion of Time“), schreiben wir das auch. Und wir begründen unser Urteil in der Fazit-Spalte. Wir denken, daß man bei Texten viel kritischer sein kann als bei einer Prozent- oder Notenwertung. Und wir

schreiben keine Prozente oder Noten, die das Gegenteil von dem behaupten, was der Text sagt. Ihr seid clever genug, ein kritisches Fazit zu verstehen, ohne daß wir plump schreiben: „He, aufgepaßt, das Ding ist sch...“, denn wir geben ihm eine 5!“

Steht NCL noch?

Nach dem Erdbeben in Japan ist ja einiges hinüber. Steht die Zentrale von Nintendo noch? Oder fiel die auch dem Erdbeben zum Opfer?

Max Schwemlein, Mannheim

Nintendo hat etwas gewackelt, kam aber ohne größere Schäden davon. Konami hat seine Entwickler nach Tokio umgesiedelt. Das Problem ist, daß viele Spiele über den Hafen von Kobe verschifft werden. Und der hat stark gelitten.

Freunde aus Japan

Eine fünfköpfige Familie und supergroße Nintendo-Fans im Alter von sechs bis 37 Jahren sucht Brieffreundschaft mit einer japanischen Familie in Japan. Wir wären happy, wenn sie ebenso Nintendo-Fans wären. Wir schreiben gerne in Englisch oder Deutsch.

Familie Röhle, Herdorf

Ähnliche Briefe erreichten uns auch von anderen Lesern. Unser Magazin bekommen zwar auch Japaner, z. B. bei Sunsoft, Square oder Enix zu „lesen“, aber die meisten können sich leider nur die Bilder ansehen oder lassen sich von ihren Kollegen in den deutschen Vertriebsfirmen die Fazit-Spalte übersetzen. Wir geben den Aufruf zwar hiermit natürlich gerne weiter. Aber am besten wendet Ihr Euch direkt in

Die Gewinner dieser Ausgabe:

Sonys Dinos sind los, und über den Triceratops und den Spinosaurus sind viele Leser auf Michael Crichton gekommen. Gewonnen haben ein SNES-Spiel: Andre Böhm, Ratzburg; Andreas Dietrich, Hamburg; Christian Bremer, Warburg; Enrico Wunderlich, Mühlberg/Elbe; Isa Güney, Harxwinkel; J. Wood, Bad Nauheim; Jörg-Michael Holz, Essen; Kevin Knecht, Ravensburg; Lukas Czelejewski; Elmshorn; Marvin Lettschmidt, Iserlohn; Matthias Schmidt, Duisburg; Nadine Lügshafen, Friedrichshafen; Peter Kaiser, Nürnberg; Peter Olszewski, Bielefeld; Ralf Lexter, Baden Baden; Roger von Rüden, Dortmund; Sven Schäfer, Schwalmatal; Thomas Weikl, Neufahren; Tobias Locher, Rös-rath; Tobias Donath, Hamburg; eine Dino-Mütze: Alexander Gleich, Hüllhorst; Bernd Gajewski, Bochum; Björn Tessnow, Blomberg; Daniel Paulsen, Gadebusch; David Ras-kowski, Langendorf; Dominik Glock, Heiligenstedten; Felix Sauer, Langen; Frank Sau-erbier, Langenselbold; Jan Olán, Kiel; Jennifer Enge, Everode; Kersten Fritsch, Breiten-brunn; Marco Hänßgen, Plessen; Matthias Zipper, Gladbeck; Oliver Schwabe, Neuen-burg; Sandra Kuffler, Ludwigshafen; Sebastian Gadomski, Dortmund; Simone The-mann, Windeck-Saal; Stefan Frede, Butjadingen; Tabea Förste, Mönchengladbach; Tho-mas Foral, Bad Lippspringe; ein Game Boy-Spiel: Andreas Hoffmann, Sachsenheim; Andreas Weigt, Gaggenau; Christian Best, Gönheim; David Andres, Waldeck; Florian Rebhan, Pressig; Frank Lange, Radeberg; Ingo Gehrmann, Rös-rath; Joachim Wirth, Her-zogenausrach; Marco Sonnberger, Louch; Marlon Alfonso, Bonn; Martin Golembewski, Krempe; René Richarz, Bad Honnef; Sebastian Bredau, Waltershausen; Sebastian Rupp, Lorch-Waldh.; Sebi + Mimi Reichert, Glauburg; Sophie Duschl, Fuchtorf; Stefan Kla-proth, Hagen; Stefano Gentile, Stockstadt/Main; Sven Borutzky, Erkrath; Tim Rohlf, Niesetal. Beim Batman-Gewinnspiel hat es folgende Leute erwischt: je ein Kostüm für Denis Negel, Hameln; Detlev Pietsch, Stuttgart; Joachim Wirth, Herzogenausrach; Moritz vom Hofe, Altena; Thomas Markotschi, HaBloch; je ein SNES-Spiel für Alexander Schöne, Hamburg; Filippino Rizzuto, Mannheim; Ludwig Gräf, Groß-Gerau; Michael Gerdes, München; Sonnhild Vetter, Hohenfels; Tina Mitreuter, Dresden; je ein GB-Spiel für David Andres, Waldeck; Joachim Lipski, Planegg; Matthias Zipper, Gladbeck; je eine Batman-Figur für Benjamin Füttings, Tönisvorst; Christine Röhle, Herdorf; Florian Hinde-rer, Reichartshausen; Frank Müller, Darmstadt; Marc Kölschbach, Solingen; Max Fischer, München; Michael Roos, Niederkirchen; Thomas Musehold, Mönchengladbach; Sebasti-an Geiger, Edertal-Hemfurth; je ein Video für Alexander Kalz, Eschweiler; Andreas Schwab, Münster; Christian Herbe, Dortmund; Daniel Kamp, Grünkraut; Friedrich Mül-ler, Bad Soden; Horst Fenzl, Tirschenreuth; Kai Remler, Berlin; Michael Schwabach, Sömmerda; Stefan Pfisterer, Fichtenau; Tobias Locher; Rös-rath; je ein Comic für Alexan-der Hemer, Blaufelden; Daniela Adam, Syke; Ingrid Prinkel, Eisenstadt; Martin Golem-bieurski, Krempe; Michael Neureiter, Westendorf; Nico Bentzin, Neustrelitz; Patricia Latzko, Erfurt; Hier sind nun die Gewinner des Omega-Virus: Adrian Emrich, St. Blas-ien; Dirk Jürgensen, Rendsburg; Frank Kaufmann, Hamburg; Joachim Schreiber, Darm-stadt; Jürgen Schmid, Essingen; Marcel Kalina, Königs Wusterhausen; Marco Dahl-mann, Essen; Martin Schuster, Trossingen; Philipp vom Hofe, Altena; Tobias Altenbeck, Rottenburg; Die Gewinner des „Klappe Auf“- und des „WWF-RAW“-Gewinnspiels haben ihre Preise bereits behalten! Herzlichen Glückwunsch!

Deutsch, Englisch oder Japanisch an folgende Adresse:
OAG-Haus, 5-56 Akasaka 7-Chome, Minato-ku, Tokyo 107
Fax 0081-3-3587-0030

oder
Japanisch-Deutsche Gesellschaft e. V., Herr Yoshida,
Nippon Building, Annex Room 1313, 7-1 Otemachi 2-Chome, Chiyoda-ku, Tokyo 100
Fax 0081-3-3270-3282

Der Gewerbeschein

Ich habe eine Frage zu dem Bestell-Service (Heft 2/95, S. 7). Ich finde es unsinnig, daß man, um dort etwas zu bestellen einen Gewerbeschein haben muß. Schließlich kaufen ja auch „normale“ Leute, die einen solchen „Fetzen“ nicht besitzen. Und da die Angebote bis auf dieses eine Spiel namens „Monster Max“ sehr gut sind, ärgere ich mich schon seit längerer Zeit darüber.

Sebastian Schmidt, Garbsen

Du brauchst natürlich keinen Gewerbeschein, wenn Du als Endverbraucher bei einem Verein wie Playcom bestellen

willst. Nur wer Spiele weiterverkaufen will, muß ein Gewerbe anmelden.

Wahre Lügen

In NFV 12 habt Ihr auf Seite 98 ein Bild von einem Spiel abgedruckt, wo sich jemand in einem Restaurant befindet. Welches Spiel ist das?

Marcus Fahl, Cottbus

Das ist „True Lies“ von Acclaim, ein „Chaos Engine“-ähnliches Modul mit Arnold Schwarzenegger. Sieht man doch! (Entrüstung!)

Die Natur ruft!

Da mir langweilig ist, will ich Euch schreiben. In NFV 7 (Seite 47) steht, daß „Wario's Woods“ ein Jump'n'Run ist. In NFV 12 (Seite 96) steht aber deutlich „Puzzle“. Andererseits steht in Nr. 12, „Toads erstes eigenes Abenteuer“. Warum heißt es dann „Wario's Woods“?

Dietrich Jähnert, Magdeburg

EXTREM WICHTIG!

Liebe Abonnenten und liebe Leser,

noch immer erhalten wir Briefe über das eigentlich abgeschaffte Postfach von Tokuma in Neu-Isenburg. Den Verlag gibt es aber nicht mehr. Bitte schickt die Post nur noch an den Pro Verlag. Dort werden auch Eure Abonnements betreut. Schließlich soll es ja keine vermeidbaren Verzögerungen bei der Bearbeitung Eurer Post geben.

Eure Fun Vision-Redaktion

Das Spiel findet in Warios Wäldern (den „Wario's Woods“) statt. Es ist aber Toads erstes eigenes Spiel, denn Toad ist der Held. Als wir Heft 7 schrieben, gab es noch nicht alle Informationen. Bei dem uns vorliegenden Material mußten davon ausgehen, daß es sich um ein Jump'n'Run handelt. Das Spiel ist aber mehr ein „Hebereke's Popoon“.

Fehlerteufel!

Ich habe in der Fun Vision 2/95 einen Fehler entdeckt. Der Trick für die Abkürzung des Minenfahrzeugs im Spiel „Donkey Kong Country“ ist nicht im „Loren-Leichtsinn“, sondern beim „Loren-Crash“. So, darauf wollte ich Euch nur aufmerksam machen. Bekomme ich jetzt vielleicht das Spiel „Batman returns“?

Angelo Synodinos, Hamburg

Wir haben auch einen Fehler entdeckt. „Batman Returns“ schreibt sich als Spiele-Titel mit einem großen „R“. Bekommen wir jetzt Dein „Donkey Kong Country“? Da fällt uns ein passender Spruch von Seneca ein: „Fremde Fehler sehen wir, die eigenen aber nicht“.

Brieffreunde

* Wrestling-Freunde als Brieffreunde gesucht. Ich weiß Großereignis-Ergebnisse schon eine Stunde nach Ende der Veranstaltung in Amerika. Kenne mich perfekt aus in der WWF und WCW und bin ein großer Bret-Hart-Fan. Bernhard Krenninger, Kapellenweg 17/1, A-5222 Munderling, Österreich

Leserbriefe!

Das war es mal wieder, und während Ihr das Heft in der Hand habt und Euch dann an die Leserbriefe setzt, arbeiten wir bereits fleißig an Heft 16. Es werden aber trotzdem alle Briefe gelesen, und wir freuen uns über jeden Kommentar. Schreibt einfach an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Und übrigens: Wir nehmen keine Briefe an, die nicht ausreichend frankiert sind. Also eine 80er auf Postkarten und eine Mark auf Standard-Briefe.

Geistesblitze

Der lila Schokoladen-Dank geht diesmal an Sascha Wentzke, Bad Salzschlirf:

Ich hörte, bei Euch wird gerne Schokolade gegessen. Damit kann ich dienen. Eine dieser rechteckigen Köstlichkeiten liegt diesem Brief bei. Und schöne Grüße an die Verteilkraft vom Postamt 50.

Zu Deinen Fragen: Warte auf Ultra (sagt Nintendo!), und wir geben aus Lizenzgründen keine Auskunft über Import-Ware. Sorry. (Die Schokolade hat trotzdem geschmeckt. Trotzdem vielen Dank.)

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

Hobby-tronic & ComputerSchau

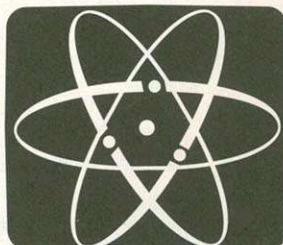
10.-14. Mai 1995

Sonderschauen:

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

täglich 9-18 Uhr

Westfalahallen
Dortmund



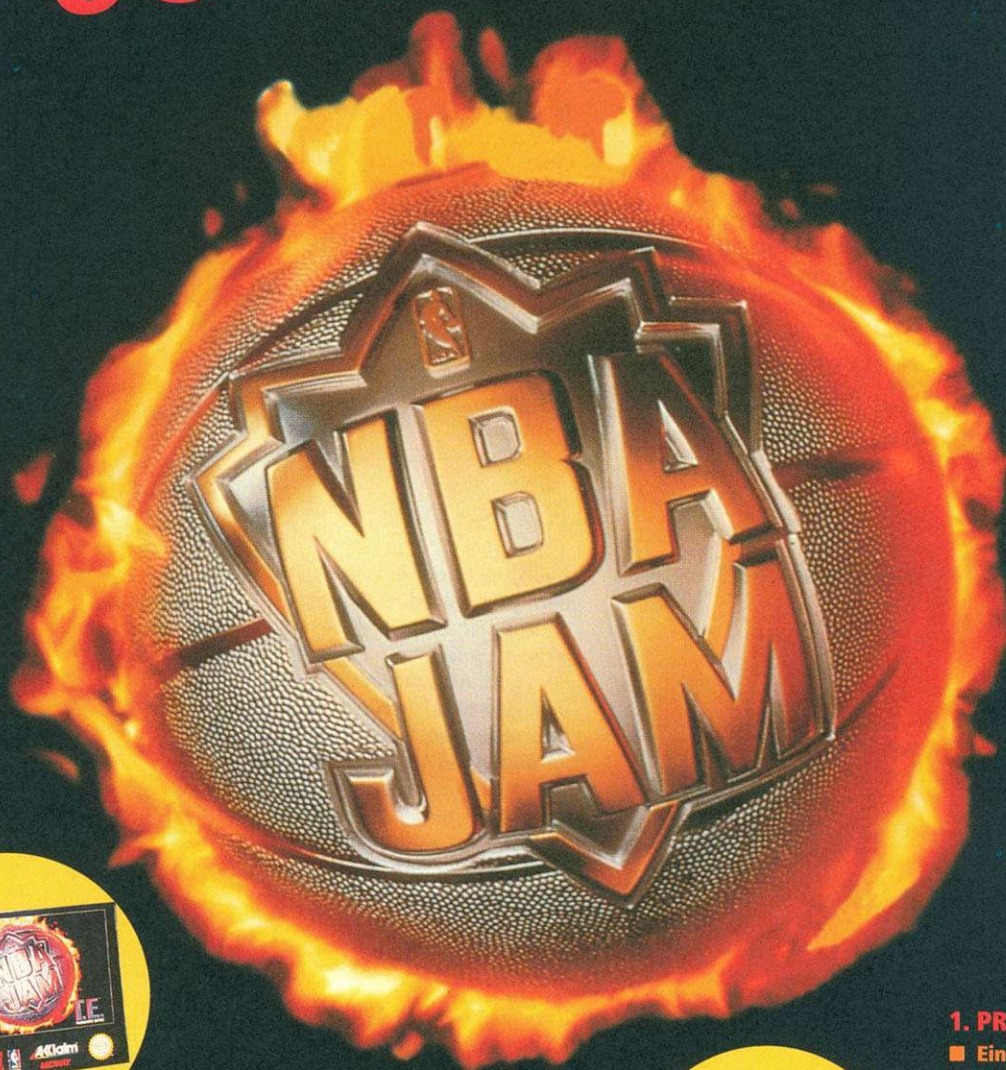
Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Action-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Messezentrum Westfalahallen Dortmund

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

competition

Über **60** feurige Preise warten auf ihre Gewinner!



Antwortcoupon bitte an:
**Nintendo Fun Vision,
Stichwort „NBA Jam“,
Postfach 56 01 40,
60 406 Frankfurt**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Und hier die Frage:

»Wieviele Spieler gibt es bei „NBA Jam Tournament Edition“ insgesamt?«

(Wirklich alle! Kleiner Tip: Der Test steht in Heft 3/95)



Spiele

Was für Spiele interessieren Dich am meisten?

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| ☐ Jump'n'Run | ☐ Action |
| ☐ Sport | ☐ Adventure |
| ☐ Rollenspiele | ☐ |

Wie viele Stunden zockst Du am Tag?

..... Stunden

Wie viele Spiele kaufst Du pro Jahr?

..... Spiele

Wo hast Du von diesem Spiel gehört?

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|
| ☐ Fun Vision | ☐ TV-Werbung | ☐ Zeitschriften-Werbung |
| ☐ Freund | ☐ Händler | ☐ Sonstiges |

Die Beantwortung der Fragen ist freiwillig und unabhängig vom Gewinnspiel! Du kannst also auch gewinnen, wenn Du die Fragen nicht beantwortest. Die Daten werden nur für interne Zwecke von Acclaim ausgewertet. Wir bedanken uns für Deine Unterstützung.

Vorname

Name

Straße, Nummer

PLZ, Ort

☐ Männlich ☐ Weiblich

Wie alt bist Du?

Einsendeschluß: 19.04.1995

1. PREIS:

- Ein original „NBA Jam“-Aufsteller
- Ein „NBA Jam T. E.“-SNES-Spiel
- Ein limitiertes „NBA Jam“-Poster
- Einen „NBA Jam“-Pin

2. - 5. PREIS

- Ein „NBA Jam T. E.“-SNES-Spiel
- Ein limitiertes „NBA Jam“-Poster
- Einen „NBA Jam“-Pin

6. - 15. PREIS

- Ein „NBA Jam T. E.“-SNES-Spiel
- Ein „NBA Jam“-Poster
- Einen „NBA Jam“-Pin

16. - 25. PREIS

- Ein „NBA Jam“-GB-Spiel
- Ein „NBA Jam“-Poster
- Einen „NBA Jam“-Pin

26. - 40. PREIS

- Ein „NBA Jam“-Poster
- Einen „NBA Jam“-Pin

41. - 60. PREIS

- Einen „NBA Jam“-Pin

Acclaim



fun
VISION
POSTER
Nintendo





Funny

SPIDER-MAN



LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Donkey Kong Country

(1)

2

Secret of Mana

(2)

3

WWF-Raw

(4)

4

König der Löwen

(-)

5

Super Street Fighter 2

(-)



1

König der Löwen

(2)

2

Donkey Kong Country

(1)

3

WWF-Raw

(3)

4

Earthworm Jim

(4)

5

Jurassic Park 2

(-)



GAME BOY

1

Donkey Kong '94

(2)

2

Zelda IV
Link's Awakening

(3)

3

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)

4

Mystic Quest

(5)

5

Monster Max

(-)



1

Wario Land
Super Mario Land 3

(2)

2

Wario Blast

(-)

3

Aladdin

(3)

4

Kirby's Dreamland
Tiny Toon Adventures

(5)

5

WWF-Raw

(-)



AKKlaim - CHARTS

Der Top-5-Pate dieser Ausgabe heißt Akkclaim. Der erste nicht-japanische Lizenznehmer, der sich mit vielen Comic- und (Kampf-)Sportspielen (Ausnahme: „NBA Jam“-Serie) bereits einen Namen gemacht hat. In diesem Heft stellen wir Euch „Spider-Man“ vor, ein Titel, der bestimmt auch bald in den Lesercharts steht.

1

NBA Jam Tourn. Edition

(SNES)

2

Stargate

(GB + SNES)

3

Spider-Man

(SNES)

4

True Lies

(SNES)

5

Warlock

(SNES)



1

Illusion of Time

(SNES)

2

Pac in Time

(SNES)

3

Spider-Man

(SNES)

4

Fireman

(SNES)

5

Starfleet Academy

(SNES)



REDAKTIONSCHARTS



Nach vielem Spielen, Schreiben und Rumtelefonieren kommen wir nun zum Höhepunkt jeder Ausgabe: Die Redaktionscharts. Und hier sind sie auch schon. Die Spiele, die uns diesmal am besten gefallen haben.



STAR TREK STARFLEET ACADEMY Starship Bridge Simulator

Was kann ein begabter Student im 23. Jahrhundert tun? Natürlich eine Karriere bei der Sternenflotte anstreben! Interplay präsentiert einen ausführlichen Pilotenkurs mit der Simulation der USS Enterprise. Trainingsrunden und 20 Aufträge stehen Euch bevor. Einige „historische“ Missionen wurden auch nicht vergessen: „Report to bridge immediately.“

Willkommen an der Akademie

Als Kadett müßt Ihr Euch zuerst formell anmelden. Verschiedene Namen stehen dabei zur Verfügung. Nur die Stufe (= persönliche Qualifikation) hat Wirkung auf den Spielablauf. Jedes Schiff hat eine Crew: Lest die Biographie Eurer Kameraden ausführlich. Jeder von ihnen hat seine Funktion.

Geschlecht: Männlich
Vorname: Darryl
Name: Hawkins
Stufe: Durchschnitt

M'Giia
Hallo. Mein Name ist Vanda M'Giia. Sie werden also während der Simulatormission unser Captain sein. Ich bin für die Kommunikation zuständig.

..... Die Brücke und ihre Funktionen

Auf dem Bildschirm der Brücke werden alle Daten eingeblendet. Ihr könnt zwischen den Tafeln hin- und herblättern. Jeder Bildschirm beinhaltet weitere Untermenüs. Am wichtigsten sind die Kommunikations- und Navigationsabteilungen. Man erfährt dort den Kurs und viele wichtige Informationen. Die Galaxie ist unendlich und wer sich verirrt, ist verloren ...



Kombat-Training

Die Sternenflotte ist meist in friedlicher Mission unterwegs. Dennoch wollen Klingonen, Romulaner und Piraten Euer Raumschiff vom Himmel pusten. Ein guter Captain muß auch kämpfen können. Versäumt deshalb nicht, vor dem Start ein Kombat-Training zu absolvieren. Alle freundlichen und gegnerischen Flugzeuge stehen zur Verfügung.



Action pur in der Unendlichkeit unter den Sternen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Text
Genre: Simulation

Mission 102

Jeder Auftrag fängt mit einem Briefing an. Stellt so viele Fragen wie möglich. Die Missionen sind nicht immer so einfach, wie sie klingen. Macht Notizen, gerade wenn Koordinaten übermittelt werden. Da die Föderation mehrere Sternbasen hat, ist es wichtig, an die richtige zurückzukehren. Vor jedem Auftrag solltet Ihr versuchen, so viel wie möglich über die Gegebenheiten der Regionen und Gegner zu erfahren. Dies erklärt z. B., warum Sensoren nicht funktionieren.



Der Flottenkommandant erteilt Auskünfte. Hört zu!

Rotherot
 Ihre Mission ist es die Kitty Hawk zu finden und zur Sternbasis 14 zurückzukehren. Die Kitty Hawk befand sich zuletzt im Sektor 015.022. Dort sollten Sie ihre Suche beginnen.

Konsultiert den Computer

Ihr müßt Eure Gegner und Freunde erkennen können. Der Computer gibt Auskunft über alles Wichtige. Im Spielverlauf könnt Ihr ab und zu die Daten prüfen.

Computer: USS Kitty Hawk
 Ein leichter Kreuzer der Föderation, Miranda-Klasse, unter dem Befehl von Captain Jon Fultz. Zur Zeit auf einer wissenschaftlichen Mission im Sektor 015.022

Nachrichten

Wichtige Meldungen geben Euch Eure Crewmitglieder der unaufgefordert. Dennoch ist es wichtig, sie dann und wann um Tips zu bitten. So erhält man Hinweise auf weitere Manöver.

Sturek
 Captain, eine Starfleet-Nachrichtenboje in der Nähe des Planeten. Wir sollten heranfliegen und sie via Traktorstrahl an Bord bringen.

Boje eingeholt

Ein Teil des Auftrags ist erledigt. Aber es geht weiter.

Elliot
 Traktorstrahl eingerastet. Boje ist nun an Bord.

Sturek
 Ich dechiffriere die Boje. Die Kommunikationssysteme der Kitty Hawk wurden in einem Ionensturm beschädigt. Sie entschlossen sich ihre Mission fortzusetzen und flogen in Richtung Sektor 016.022.

Bericht

Nach der Rückkehr zur Basis bittet der Commander zum Bericht. Geht einfach hin und lauscht dem, was er zu sagen hat:

Commander
 Kommen Sie zur Missionsbeurteilung.

Der Goldkelch

Bei einer Erfolgsquote von mindestens 75 Prozent gilt die Mission als erfolgreich beendet. Ihr werdet befördert und dürft die nächste in Angriff nehmen. Wer nicht mit 100 Prozent abgeschlossen hat, darf aber auch erneut probieren.

Rotherot
 Ihre Erfolgsquote für diese Mission beträgt 100 Prozent. Ab einer Quote von 75 Prozent gilt die Mission als bestanden.

Kursänderung

Nachdem die Boje an Bord ist, erfährt man, wohin die Reise geht. Befolgt die Anweisungen. Ihr könnt aber auch einen anderen Sektor besuchen.

Sound

Die berühmten Melodien aus der Serie untermalen das Geschehen stilecht.

Grafik

Das Spiel lebt vom (nicht so toll übersetzten) Text. Dennoch sind die Spielsequenzen auch ohne FX-Chip recht ansehnlich. Man hat halt wieder auf Polygone zurückgegriffen

Dauerspaß

Nachdem man das Spielprinzip richtig im Griff hat, sind viele Stunden vor der Mattscheibe programmiert.

Härtegrad

Einstellbar, jedoch ist das Modul als schwierig einzustufen. Es ist eben eine Simulation ...

Fazit

Auch wenn die deutsche Übersetzung holprig ist, hat man bei „Starfleet Academy“ ein solides und abwechslungsreiches Modul in der Hand. Es ist ein schönes Gefühl, endlich mal ein Schiff der Sternenflotte zu steuern. Für Fans der Serie ein Muß.

Das Paßwort-System

Am Ende eines Auftrags bekommt Ihr ein Paßwort. Es beinhaltet die Erfolgsquote. Es gibt mehrere davon für eine Mission.



Auftrag 103 ...

Moray Captain
 Starfleet Schiff. Danke für die Beantwortung unseres Notrufs. Die Venturi haben sich zurückgezogen. Sehr eigenartig. Wir waren besiegt. Keine Schilde, Sensoren beschädigt und plötzlich machen sich die Venturi aus dem Staub.

Tips & Tricks

Jurassic Park 2

Game Boy

Levelkarte

Das ist die zweite Dino-Hatz. Damit verlauft Ihr Euch garantiert nicht mehr!



Dschungelbuch

Super Nintendo

Auf die Frage in NFV Nr. 2/95 ...

... von Albrecht Schäfer weiß Alexander Tischendorf aus Halle die richtige Antwort: Bevor man zu Kah kommt, sollte man eine Etage höher springen. Dort befindet sich ein Extra-Bonus und ein Unbesiegbarkheits-Item. Kah selbst ist so zu besiegen: Lauft schnell nach rechts in die Ecke. Wartet hier, bis die Schlange erscheint und versucht, sie anschließend am Kopf zu treffen. Verfolgen Euch die Hypnosestrahlen, solltet Ihr in die linke Ecke laufen und über sie drüberspringen. Jetzt wiederholt sich der gesamte Vorgang. Später geht Ihr zum linken Bildschirmrand, kniet nieder und bewerft Kah immer wieder. Ist die Schlange dann im rechten Baumloch, solltet Ihr in die rechte Ecke laufen, denn dort können Euch die Hypnosestrahlen nicht treffen. Kniet auch hier nieder und bewerft das Reptil. Ist Kah jetzt verschwunden, lauft schnell auf die andere Seite und wartet, bis sich der Schwanz des Kriechtieres zeigt. Jetzt erst solltet Ihr mit Bananen werfen.

Young Merlin

Super Nintendo

Auf die Frage in NFV Nr. 2/95 ...

... von Steffen Sondermann weiß Jörg Schmitt aus Grünstadt die passende Lösung: Merlin muß die Spinne und ihre Kokons einfach einfrieren. Danach werden die Kokons beschossen. Taut die Spinne auf, wird die Kühlzene wiederholt. Irgendwann gibt das Monster von selbst auf.

Indiana Jones

Game Boy

Paßwörter ...

... von Dominique Trupel aus Bad Sassendorf:

Stufe 2:	Flucht auf dem Zug	731833113J
Stufe 3:	Die Katakomben	1819241297
Stufe 4:	Angriff auf Burg Brunwald	06192513D7
Stufe 5:	Flucht aus dem Zeppelin	CF1B2693JB



Soul Blazer

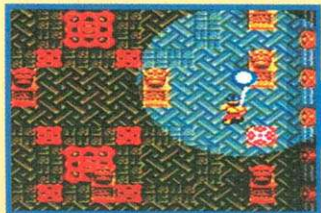
Super Nintendo

Aus unserem Spiellabor:

„Soul Blazer“ ist an einigen Stellen ganz schön schwierig und unser Guide im letzten Heft ließ noch genug Platz zum Nachdenken. Zum Beispiel in Grass Valley: Schaut unter der Tulpe nach, wurde Euch geraten. Lauft im Krabbenschritt von rechts daran.



Bringt die Maulwurf-Dame Monmo vom Wald aus nach Hause und sprecht sie an. Sie wird Euch dafür ein Geschenk geben, das Ihr selbst holen müßt.



Die Anzeige im Tempel, daß alle Monster besiegt sind, ist falsch, ...



... denn an diesen Stellen (s. oben) sind noch zwei Teleporter-Monster!



Noch ein Geheimgang beim Berg der Seelen: Lauft durch die Wand!



König der Löwen

Super Nintendo

Cheat-Menü

Geht in das Options-Menü und drückt folgende Tasten: B, A, R, R, Y. Schon befindet Ihr Euch im Cheat-Menü. Hier könnt Ihr die Level anwählen und unter dem Punkt „INVUL“ mit „On“ unendliche Energie bzw. mit „Easy“ unendliche Leben einstellen.

Samurai Shodown

Game Boy

Geheim-Charaktere beim Game Boy:

Drückt, wenn beim Vorspann die Groß-Aufnahme von Hao-Maru kommt, dreimal schnell die Select-Taste. Dann könnt Ihr als Kuroko (Schiedsrichter), Hikyaku (Kurier) und Amakusa (Endgegner) antreten.



Samurai Shodown

Super Nintendo

Die Lösung unseres Wettbewerbs:

Wer Amakusa in der SNES-Version steuern will, drückt A, Y, X und B, wenn das Takara-Logo am Anfang des Spiels erscheint. Amakusas Schrei ertönt. Jetzt kann er im „VS-Mode“ und „Countdown-Mode“ angewählt werden, wenn man die L- und R-Taste gleichzeitig drückt.



Ghost Cutter: ↓, ← + Slash.



Dark Thunder: X, Y, A und B.



Megaton Meteor Attack: X-Taste während des Triangle-Sprungs.



Teleportation: ↓, ↘, → und Slash (vorwärts) oder Kick (zurück).

Indiana Jones

Super Nintendo

Die letzten Paßwörter:

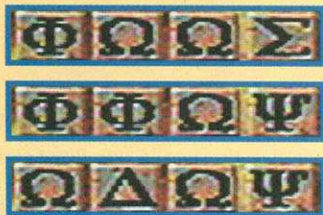
Normal:

Raiders of the Lost Ark



Hard:

Raiders of the Lost Ark



The Temple of Doom



The Temple of Doom



The Last Crusade



The Last Crusade



Jurassic Park 2

Game Boy

Level-Skip

Während des Spiels einfach die Start-Taste, dann ↑, ↓, ←, →, A, B, ↑, ↓, ←, →, A und B drücken. Hat es funktioniert, könnt Ihr mit Start + Select alle Runden beenden. Dann habt Ihr keine Probleme mehr.

WWF-Raw

Super Nintendo

Mega-Moves

Hier nun die Auflösung des „WWF-Raw“-Gewinnsspiels aus NFV 11:

Razor Ramon	Back Flip Elbow Drop
←, ←, →, -B	Gegner liegt im Ring in der Nähe.
Owen Hart	Whirling Dervish
↑, →, ↓, -A	Gegner hat max. 1/4 Energie und steht.
Bret Hart	Butt Flip Off Turnbuckle
→, →, ↑, -B oder -Y	Gegner liegt und Spieler steht auf dem Pfeiler.
Diesel	Caber Toss
↓, ↓, R, -B	Spieler steht hinter dem erschöpften Gegner.
Shawn Michaels	Super Drop Kick
↓, →, →, -A	Gegner steht und befindet sich in Trittweite.
Doink	Field Goal Kick
←, ←, ←, -A	Spieler steht hinter dem erschöpften Gegner.
Undertaker	Running Clossline
←, →, →, -Y	Gegner hat max. 1/4 Energie und steht.
123-Kid	Turnbuckle to Turnbuckle Jump
↑, ↑, ↑, -A	Spieler steht auf einem hinteren Pfeiler.
Bam Bam Bigelow	Torpedo
↑, ↓, ← oder →, -Y	Gegner hat max. 1/4 Energie und steht.
Luna Vachon	Propeller Splash
←, ↓, ↓, -B	Gegner liegt im Ring in der Nähe.
Lex Luger	Super Punch
↑, ↑, ↓, -B	Gegner befindet sich in Schlagweite.
Yokozuna	Cannonball
↓, ↓, ↓, -A oder -X	Spieler steht auf einem Pfeiler.

Übrigens: Die Moves funktionieren nur, wenn die L-Taste gedrückt ist.

Super Game Boy

Game Boy

Bildschirmschoner ausprobieren:

Schaltet ein Super Game Boy-Spiel ein und geht auf die Rahmenwahl (L + R). Nehmt einen Rahmen von vier bis zehn und verlaßt die Auswahl. Jetzt drückt Ihr 4 x L, R, 4 x L und R. Dann Augen auf!

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Matthias Böhmer aus Gelsenkirchen-Buer hat eine Frage zu „**sea-Quest DSV**“ (Game Boy): Wie schafft man den vierten Einsatz und kommt zum anderen Schiff?
- Sebastian Edelman aus Wuppertal ist bei „**Donkey Kong Country**“ (SNES) am Verzweifeln. Er hat im Affenbanden-Level schon vier Geheimräume entdeckt und bekommt trotzdem kein „I“. Hat er etwa einen Raum vergessen? Außerdem fehlen ihm noch ein paar Geheimräume in der Eiszeit-Allee. Wer kann ihm helfen?
- Florian Gad aus Erkner hat eine ganze Serie von Fragen. Die erste ist zu „**Spiderman 1**“ (GB): Wie kann man Venom besiegen? Für „**Spiderman 2**“ (GB) sucht er noch ein Mittel gegen Lizard! Und bei „**Batman – The Animated Series**“ (GB) wüßte er gerne, wie man den Riddler besiegen kann!
- Benno Erb aus Dortmund kann bei „**Equinox**“ (SNES) von Welt 5 (Quagmire) nicht in Welt 6 (Afralonia) wechseln. Wer hilft ihm, den Eingang zu finden?
- Zu „**Where in the World is Carmen Sandiego?**“ (NES) kommt von Frederic Sarechtig aus Offenbach eine Frage. Er kann das Lexikon nicht finden.

Crazy Chase

Super Nintendo

Levelskip:

Drückt am Titelbild auf dem zweiten Pad die L-Taste. Haltet sie und betätigt dann die R-Taste. Jetzt haltet Ihr beide Tasten und drückt am ersten Pad die L-, dann die R-Taste. Ihr habt beide Controller in der Hand und drückt jetzt für Level 2 beide A-Tasten, Level 3 beide B-Tasten, Level 4 beide X- und Level 5 beide Y-Tasten.



Wario Blast

Game Boy

Paßwörter von Dirk Bröring aus Oeding:

1-1: 6964	1-2: 6007	1-3: 4778	Endboss: 1415
2-1: 5819	2-2: 0164	2-3: 0362	Endboss: 9653
3-1: 1048	3-2: 4628	3-3: 3710	Endboss: 8282
4-1: 2524	4-2: 1543	4-3: 2134	Endboss: 4780
5-1: 9091	5-2: 0105	5-3: 4092	Endboss: 6271
6-1: 4163	6-2: 0160	6-3: 7689	Endboss: 8169
7-1: 4881	7-2: 2077	7-3: 5296	Endboss: 0117
8-1: 4185	8-2: 6318	8-3: 0930	Endboss: 8513

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Alexander Tischendorf aus Halle, Dirk Bröring aus Oeding, Dominique Trupel aus Bad Sassen-dorf und Jörg Schmitt aus Günstadt.

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Tja, Tips herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich. Für jeden veröffentlichten Leser-Tip gibt es ein kleines Geschenk und für den Bomben-Tip der Ausgabe gibt es sogar einen richtigen Bomberman. Also ran:

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

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



Hotlines



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

Acclaim-Hotline: 02 11 / 5 23 32 22

(Computer; 24 Stunden täglich)

Konami-Hotline: 02 21 / 2 40 79 34

(Werktags von 19-21 Uhr)

Laguna-Hotline: 0 61 07 / 945 145

(Werktags von 15-18 Uhr)

Nintendo-Hotline: 0 60 26 / 94 09 40

(Werktags von 13-19 Uhr)

Virgin-Hotline: 0 40 / 39 11 13

(Mo. bis Do., 14-18 Uhr)



*Der Klassiker, der
das Universum revolutioniert.*

Archer Maclean's

dropzone

Ein phantastisches
Weltraumabenteuer
voller Power vom
legendären Archer Maclean.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.



Ultra-Tips

zum Ausschneiden!

Killer Instinct

Ultra 64 Arcade

Mega-Moves zum Mitnehmen!

Jago

Endoku Ken	↓, ↘, →, Punch
Dragon Punch	→, ↓, ↘, Punch
Wind Kick	→, ↘, ↓, Kick
Beam Sword	→, ↘, ↓, Fierce Punch
No Mercy I	←, →, →, Quick Punch
No Mercy II	←, ←, →, →, Medium Punch
Ultra (*)	→, ↘, ↓, Quick Kick
Ultimate (*)	↓, ↘, →, Fierce Punch
Humiliation	→, ↘, ↓, ↘, ←, Medium Kick

(*) = Nur im Zusammenhang mit anderen Schlägen ausführbar!

TJ Combo

Wind-Up Punch	Haltet den Fierce Punch ca. 2 Sek.
Dashing Straight Punch	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Fierce Punch
Rolling Groin Punch	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Med. Punch
Backhand	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Quick Punch
Short Flying Knee Smash	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Quick Kick
Vertical Flying Knee Smash	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Med. Kick
Long Flying Knee Smash	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Fierce Kick
No Mercy I	←, →, →, Medium Punch
No Mercy II	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Kick
Ultra	→, ←, Fierce Punch

Orchid

Cougar Morph	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Whirlwind Kick	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Kick
Sabre Dance	→, ↘, ↓, Punch
Laser Shuriken	↓, ↘, →, Punch
No Mercy I	←, ←, →, →, Quick Punch
No Mercy II	→, ↘, ↓, ↘, ←, Quick Kick, Fierce K.
Ultra	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Med. Punch
Humiliation (*)	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Punch
Ultimate	→, ↘, ↓, Medium Kick

(*) = nur wenn ihre Energie grün gefärbt ist!

Fulgore

Claw Uppercut	→, ↓, ↘, Punch
Teleport	←, ↓, ↘, Punch oder Kick
Aura Bolt	↓, ↘, →, Punch
2 Aura Bolts	←, ←, ↘, ↓, ↘, →, Punch
3 Aura Bolts	→, ←, ←, ↘, ↓, ↘, →, Punch
Eye Beam	→, ↘, ↓, Kick
Reflection	↓, ↘, ←, Punch
Slide	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Kick
No Mercy I	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Kick
Ultra	→, ↓, ↘, Quick Punch
Ultimate	→, ↘, ↓, ↘, ←, Medium Kick
Humiliation	←, ↘, ↓, ↘, →, Medium Kick

Chief Thunder

Flaming Tomahawk	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Sammamish	→, ↘, ↓, ↘, ←, Punch
Flaming Phoenix	←, ↘, ↓, ↘, →, Kick
Tomahawk Dive	→, ↘, ↓, ↘, ←, Fierce P. in der Luft
No Mercy I	→, ↘, ↓, ↘, ←, Fierce Kick
No Mercy II	→, ↘, ↓, ↘, ←, Fierce Punch
Ultra	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Quick Punch
Ultimate	→, ↘, ↓, Medium Kick

Riptor

Dash	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Leap	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Kick
Fireball	↓, ↘, ←, Punch
Flame	→, ↘, ↓, Fierce Punch
Spinning Tail	→, ↘, ↓, Kick
No Mercy I	←, ↘, ↓, ↘, →, Medium Punch
No Mercy II	←, ←, ↘, ↓, ↘, →, Medium Kick
Ultra	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Quick Kick

Spinal

Dashing Shield	→, →, Punch
Glowing Blade	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Med. Punch
Teleport	↓, ↓, Quick Punch oder Fierce Punch
Aura Shield	Haltet ← ca. 2 Sek., haltet Quick P.
Flaming Skull (*)	↓, ↘, →, Punch
No Mercy I	←, ←, ←, Medium Kick
No Mercy II	→, ←, ←, →, Quick Punch
Ultra	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Punch
Humiliation	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Kick

(*) = Nur nach einem Blocken eines Mega-Moves mit dem Aura-Schild.

Sabrewulf

Pouncing Uppercut	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Kick
Twirl Swipe	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Bat Toss	↓, ↘, →, Punch
Howl	→, ↘, ↓, Fierce Kick
No Mercy I	←, ←, →, Medium Punch
No Mercy II	←, ←, ←, Medium Kick
Ultimate	←, ↘, ↓, ↘, →, Fierce Punch
Ultra	←, →, Quick Kick
Humiliation	→, →, →, Quick Punch

Cinder

Flaming Comet	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Inferno	→, →, Kick
Fireblast	←, ←, Punch
Vanish	→, ↘, ↓, ↘, ←, Med. oder Fierce P.
No Mercy I	←, ↘, ↓, ↘, →, Quick Kick
No Mercy II	←, ←, ←, Medium Punch
Ultra	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Fierce Punch
Humiliation	→, ↘, ↓, ↘, ←, Medium Kick
Ultimate	→, ↘, ↓, ↘, ←, Medium Kick

Gladius

Shoulder Dash	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Punch
Ice Pick	→, ↘, ↓, Quick Punch
Liquify	↓, ↘, →, Kick
Bounce Blast	↓, ↘, →, Punch
No Mercy I	→, ↘, ↓, ↘, ←, Medium Kick
No Mercy II	←, ↘, ↓, ↘, →, Medium Punch
No Mercy III	←, ←, ←, Fierce Kick
Ultra	Haltet ← ca. 2 Sek., →, Fierce Punch
Ultimate	→, ↘, ↓, ↘, ←, Quick Punch

Cruisn' USA

Ultra 64 Arcade

Geheime Fahrzeuge ...

Im Fahrzeug-Auswahlmenü solltet Ihr mal die mittlere der drei Tasten links drücken – und gedrückt halten. Jetzt tauchen an Stelle der drei linken Fahrzeuge ein Bus, ein Polizei- und ein Krankenwagen auf.

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert,
als wir uns an jenem verregneten Montag
auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern
hatte sie Geburtstag, ich 'hab es nicht
vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an
diesem Wochenende in Paris. Sämtliche
Zugverbindungen sind schon eingegeben.
Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

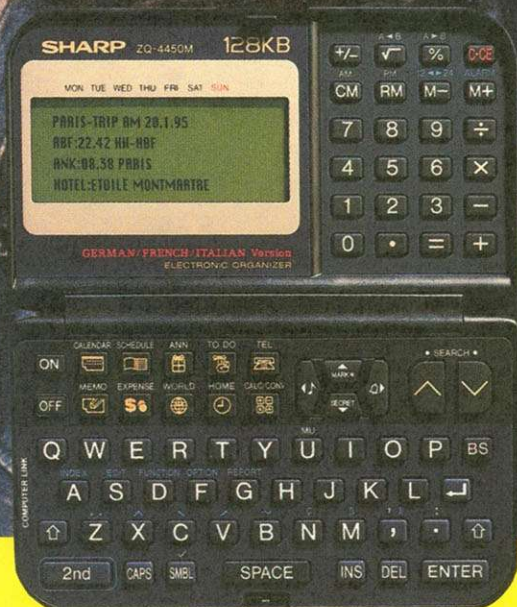
Alle Adressen unserer Freunde
sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit
unvergeßlichen 128 KB
und PC-Link von Sharp.
Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 • Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Rocky & Rocky 2™

Alle, die für Liebesheiraten sind, können mit Natumes „Pocky & Rocky 2“ ihre Überzeugung beweisen. Diesmal müssen Pocky und Rocky Prinzessin Luna aus den Fängen eines heiratswütigen Tyrannen befreien. Das Spiel kommt über Umwege: Natsume (Hersteller) – Taito (Japan) – Ocean (Europa) – Laguna (Deutschland).



Das Unfaßbare geschah am Tage des Erntedankfestes. Prinzessin Luna stieg vom Mond herab, um als Ehrengast mit ihrer Kaninchen-Eskorte den Feierlichkeiten beizuwohnen. „Pocky & Rocky“ gehörten ebenfalls zur Festgesellschaft. Es war ein friedlicher Anblick, bis plötzlich Impy, Untertan einer herrschsüchtigen Kreatur, auftauchte und die Prinzessin entführte. Pocky schwor dem aufgebrachten Volk, sie zu retten ... Prinzessin Luna stammt aus dem traurigen, japanischen Märchen „Kaguya hime“ (= „Die Mondprinzessin“), das Ähnlichkeiten mit „Die kleine Meerjungfrau“ aufweist.



LEVEL 1 DAS ÜBUNGSLEVEL



Um sich physisch und mental optimal auf die kommenden Gefahren vorzubereiten, nimmt Pocky Trainingsstunden bei den sieben Weisen. Die vermitteln ihr umfangreiches Wissen. Gefahrlos kann die junge Dame lernen, wie sie ausweicht und angreift. Dann holt sie alles aus sich raus, was an Kampfmöglichkeiten in ihr steckt. Bei den Weisen ist Pocky noch sicher aufgehoben und bekommt sogar ein kleines Startkapital – doch dann wird's ernst ...



LEVEL 2 EXOTISCHE LANDSTRASSE

1 Zum Wändeniederreißen

Hier gilt es, das Tor zu öffnen. Während die Gnome die Mauer überklettern, muß sich Pocky anderer Mittel bedienen. Am schnellsten geht es mit dem Partnerwurf. Das Tor fällt dann auseinander.



2 Massenauflauf

Die idyllische Landschaft scheint verflucht zu sein. Mengen von fratzenschneidenden, schießenden Baumstämmen, plärrenden Gnomen und anderem Ungetier müssen mit den Magischen Karten weggefeuert werden. Ihr habt wahrlich das As im Ärmel.



Schießt auf den im Fluß schwimmenden Pfirsich. Das gibt Punkte.



Laßt Euch von den Holzköpfen nicht blockieren. Ballert los!

Animal



SCHATZKISTE

GEHEIMNISSE

A = Schlüssel

B = Geld

C = Hasenohren

D = Power

E = Charm 1

F = Charm 2

3 Besuch bei Tengy

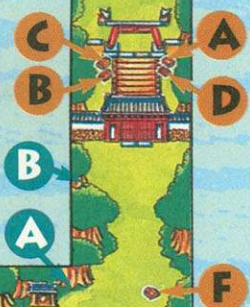
Tengy ist hocherfreut über Pockys Besuch. Will er doch aus dieser grausigen Umgebung fliehen. Sein Talent, mit Salat zu werfen, wird Pocky sehr nützlich sein.



Der etwas ältere Vogelmensch ist noch topfit und wird Euer Freund.

Zwei Wege

Animal



BOSS CANIMAL

Partner = Bomber Bob

Die hungrige Animal hat nur auf Pocky gewartet: Sie will eine Fleischeinlage für die Suppe. Stellt Euch mit Bomber Bob als Partner seitlich von ihr und beschießt sie. Werft Bob so oft es geht nach ihr. Ist der Schild zerstört, fängt Animal zu springen an. Paßt auf, wo die Schwergewichtige landet.

1



Seitlich von Animal können Pocky die Messer nicht treffen.

2



Der geworfene Bob macht der Dame Feuer unterm Hintern.

3



LEVEL 3 OKTOBERFELDER

1 Umstürzende Grabsteine

Wer hätte gedacht, daß Grabsteine ein Eigenleben haben? Diese hier walzen jedenfalls alles um, was ihnen vor die Inschrift läuft. Wenn Ihr schnell genug seid, um auf die Seite zu springen, bringt sie das zu Fall.



2 Kampfgeist ist geboten

Hier geht es hart auf hart. Scheinbar eingekesselt von Unmengen von schießwütigen Füchsen und Skeletten solltet Ihr Euren Zauberstab zum Schwingen bereithalten. Die Schüsse prallen an ihm ab. Es wird schwer sein, Euren Partner zu beschützen. Aber keine Angst, er kommt wieder, nachdem er wegen zu vieler Schadenspunkte verschwand.



Wehrt die Feuerbälle der Füchse mit Eurem Zauberstab ab.



Die Skelette haben U-Boot-Charakter und tauchen plötzlich auf.

3 Ein weiterer Geselle

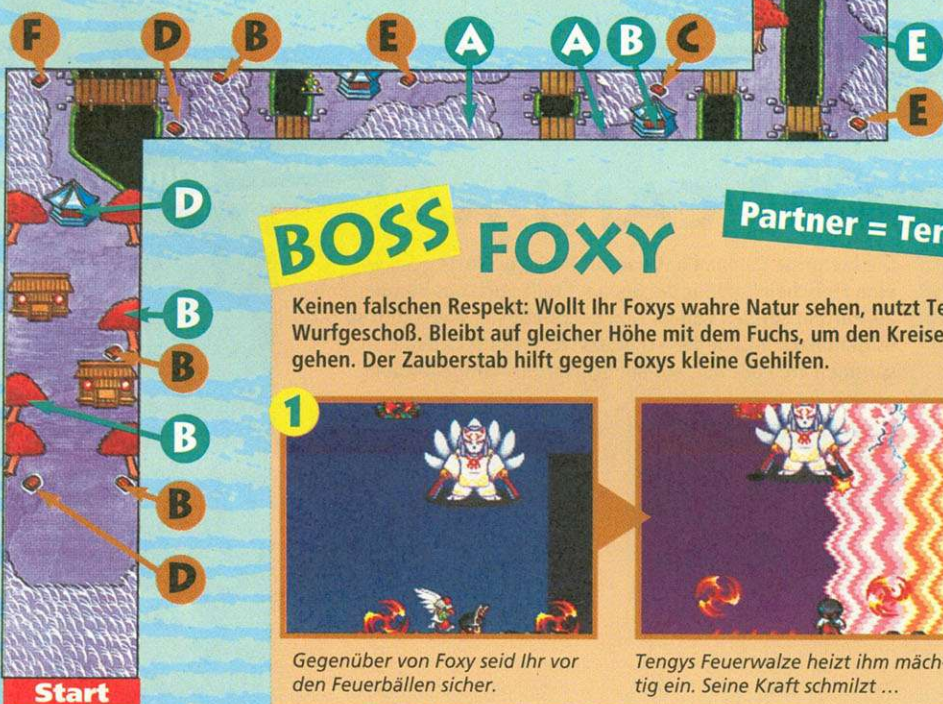
Scarecrow hat beruflich bedingt viel Erfahrung im Umgang mit der Sichel: Er ist eine Vogelscheuche. In seinem Haus eingeschlossen wartet er auf Euch, um sich Pocky als neuer Freund anzuschließen. Vergeßt ihn nicht.



SCHATZKISTE GEHEIMNISSE

A = Schlüssel
B = Geld
C = Hasenohren

D = Power
E = Charm 1
F = Charm 2



BOSS FOXY

Partner = Tengy

Keinen falschen Respekt: Wollt Ihr Foxys wahre Natur sehen, nutzt Tengy als Wurfgeschöß. Bleibt auf gleicher Höhe mit dem Fuchs, um den Kreiseln zu entgehen. Der Zauberstab hilft gegen Foxys kleine Gehilfen.



Gegenüber von Foxy seid Ihr vor den Feuerbällen sicher.



Tengys Feuerwalze heizt ihm mächtig ein. Seine Kraft schmilzt ...



... und nach kurzer Zeit seht Ihr den echten Foxy. Weiter so!



LEVEL 4 AUF DER KAPPA-BRÜCKE

1 Kappas und Schnecken

In dieser Gegend solltet Ihr kein friedliches Wasserleben erwarten: Kappas sind froschartige, gepanzerte Wesen, die zu rasenden Propellern werden – wenn man ihnen zu nah kommt. Sie und plötzlich loslaufende Rennschnecken belagern die Brücke. Beeilt Euch mit dem Schießen, sonst seid Ihr verloren.



Macht die Kappas platt, ehe sie zu Propellern werden.



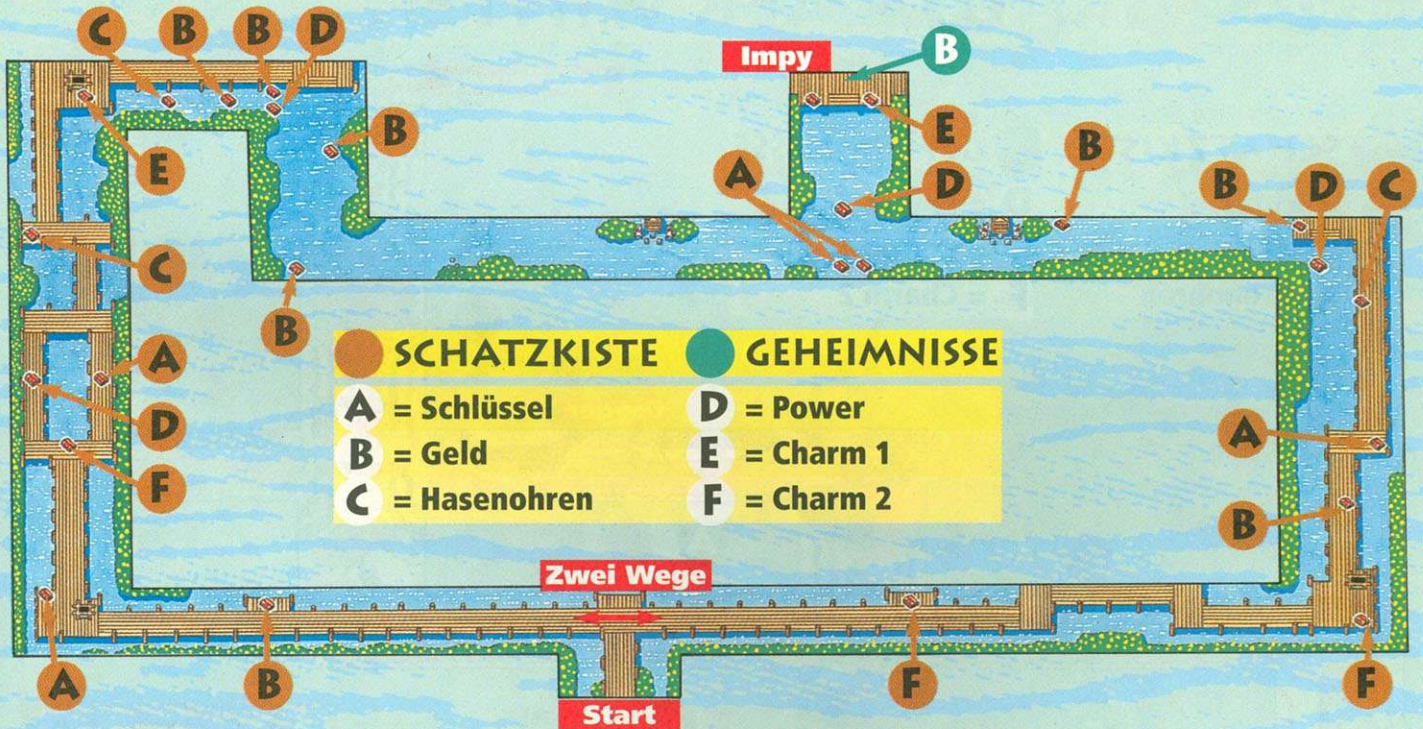
Nähert Ihr Euch einer Schnecke, vergeßt nicht zu schießen.

2 Wertvolle Pfirsiche

Die schwimmenden Leckerbissen könnt Ihr nicht verspeisen. Sie aber mit Magischen Karten zu bewerfen, wird Euch auch gut bekommen. Die Pfirsiche werfen viele Punkte ab, desto öfter Ihr auf sie einballert. Doch Vorsicht: Wenn die Früchte platzen, schießen sie zurück. Schwingt den Zauberstab.



Ballert auf die schwimmenden Pfirsiche, das erhöht das Punktekonto.



BOSS IMPY

Partner = Bomber Bob

Alte Bekannte zu treffen ist oft eine Freude – doch in diesem Fall ist ein Kampf unvermeidbar. Impy, die Entführerin von Prinzessin Luna, fordert zum Duell. Da sie ein flinkes Wesen ist, rennt immer weg von ihr. Fängt die streitsüchtige Dame an zu hüpfen,

wird sie Euch gleich beschießen. Wartet ab, bis Impy steht und bewerft sie mit Bomber Bob.

Wartet ab, bis Impy steht und bewerft sie mit Bomber Bob.



Laßt Euch beim Nachlauf nicht fangen, rennt wie der Wind.



Ihr Hüpfen ist ein Zeichen, daß sie Euch beschießen will.



Weicht ihren Dreifach-Schüssen aus und lauft dazwischen durch.



Nutzt jede Sekunde, die sie stillsteht, zum Partnerwurf.

LEVEL 5 FLUR IN DIE HÖLLE

1 Gruselige Flugkünstler

Durch das Reich der Dämonen kommt man nur mit einem Höllenritt. Pocky reitet auf einem Hund hindurch und ist einzig auf ihre Kartenwerfkunst angewiesen, während ihr Geister und Höllenräder nach dem Leben trachten.



2 Ein Topf namens Gizmo

In diesem verfluchten Topf kann wohl nichts Gutes gekocht werden. Geht ihm aus dem Weg, indem Ihr ständig schießend um ihn herumreitet. Bleibt nicht vor ihm stehen, er spuckt sonst gewaltige Flammen. Nach einigen Treffern verbrennt Gizmo, ist aber noch fähig, Feuerkreise zu entsenden. Schießt weiter!

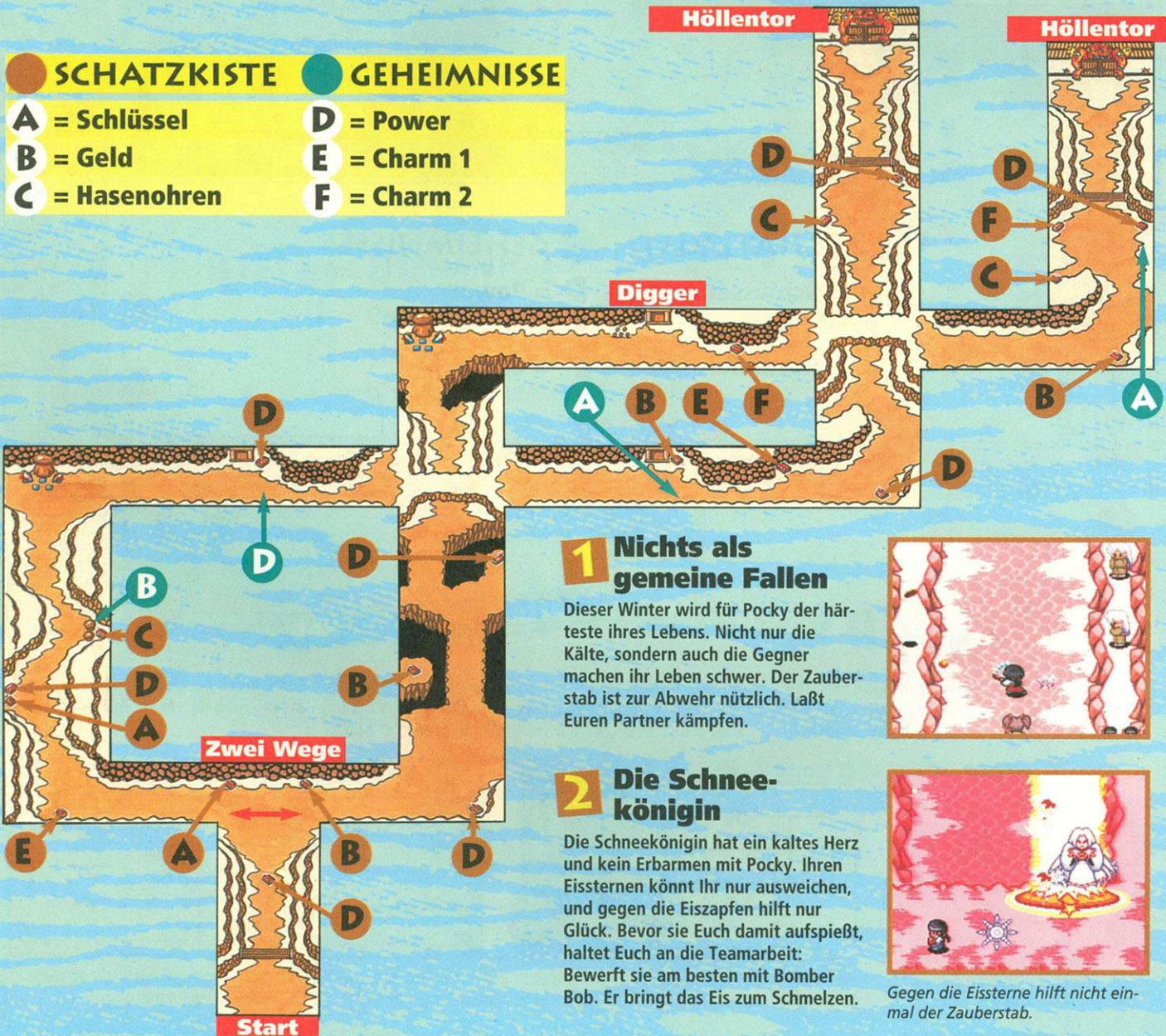


Schon besiegt? Irrtum! Wenn Gizmo brennt, wehrt er sich immer noch mit seinen Feuerringen. Weicht ihnen aus.

LEVEL 6 GRAUSAMER WINTER

SCHATZKISTE **GEHEIMNISSE**

A = Schlüssel **D** = Power
B = Geld **E** = Charm 1
C = Hasenohren **F** = Charm 2



1 Nichts als gemeine Fallen

Dieser Winter wird für Pocky der härteste ihres Lebens. Nicht nur die Kälte, sondern auch die Gegner machen ihr Leben schwer. Der Zauberstab ist zur Abwehr nützlich. Laßt Euren Partner kämpfen.



2 Die Schneekönigin

Die Schneekönigin hat ein kaltes Herz und kein Erbarmen mit Pocky. Ihren Eissternen könnt Ihr nur ausweichen, und gegen die Eiszapfen hilft nur Glück. Bevor sie Euch damit aufspießt, haltet Euch an die Teamarbeit: Bewertet sie am besten mit Bomber Bob. Er bringt das Eis zum Schmelzen.



Gegen die Eissterne hilft nicht einmal der Zauberstab.

BOSS VOLTA... Keine Partner verfügbar

Volta, der Veranstalter der Horrorparty, macht seinem Namen alle Ehre und sprüht „vor Energie“. Bleibt ganz unten am Bildrand und schießt, was das Zeug hält. Habt Ihr ihn damit erst mal in Rage

gebracht, trommelt Volta mit den Fäusten und schickt Strahlen und Dreifach-Schüsse. Denen könnt Ihr nur weichen.



1 Laßt Euch nicht elektrisieren und bleibt ganz unten.



2 Gegen seine Strahlen gibt's nur eine Chance: Aus der Schußbahn!



3 Die „Frisbees“ könnt Ihr abballern, noch sicherer ist ausweichen.

BOSS HÖLLENTOR Partner = Little Ninja

Bevor Ihr Euch auf den Kampf mit dem Höllentor einlaßt, solltet Ihr Euch zunächst fragen, ob Ihr dem Anblick überhaupt gewachsen seid. Rechts und links auf der Schulter befinden sich schießende Köpfe, die es als erstes, gegenüber stehend, zu beseitigen gilt. Den Fäusten des Tors könnt Ihr links beziehungsweise rechts von seinen Armen entgehen, während Ihr vor dem Nagelboden nur direkt vor ihm gefeiert seid. Da allerdings überrollt Euch die Stahlkugel, die er

auf Euch zu kegelt. Also schnell – und werft die Little Ninja so oft es geht.



2 Seine Fäuste schwingt er nur geradeaus oder zur Mitte hin.



3 Lauft also immer schnell in die Gegenrichtung.



1 Zwischen Schulter und Kopf seid Ihr aus der Schußbahn.



3 Macht Platz für die Kugel und hört nicht auf zu schießen.



4 Stellt Euch direkt vor ihn und schmeißt den Partner.

DREI LEVEL BIS ZUM FINALE

Die Kampfkunst habt Ihr nun gelernt. Durch die Hölle und die eisigen Lüfte in Level 7 und 8 bis zum Boss in Level 9 lassen wir Euch jetzt alleine gehen. Viel Spaß!



Wenn Ihr nicht gebraten werden wollt, nutzt den Zauberstab.



Diesmal reitet Ihr auf einem Drachen über den Wolken.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Natsume
Vertrieb: Laguna
Termin: April
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Action

Sound

Die Musik ist japanisch und hat einen beruhigenden Charakter.

Grafik

Landschaftlich ist die Grafik recht detailliert: Das gleiche Spielgefühl wie beim ersten Teil.

Dauerspaß

Durch die Paßwörter und die unendlichen Continues bleibt der Spaß am Spiel erhalten. Außerdem wird es durch den Ritt in Level 6 und 8 abwechslungsreich.

Härtegrad

Insgesamt ist „Pocky & Rocky 2“ relativ schnell durchspielbar. Trotzdem hat es seine Kniffe, an denen man erst einmal eine Zeitlang zu tun hat. Die Schwierigkeitsgrade sind einstellbar.

Fazit

„Pocky & Rocky 2“ ist ein spaßiges Ballerspiel, das für Anfänger wie für Fortgeschrittene seine Reize hat. Den 2-Spieler-Modus kann man aber vergessen: Der Partner wird fast nur als Geschoß eingesetzt und kann keine Extras aufnehmen – da schläft der zweite Spieler bald ein. ale



„Cruis'n USA“ - Die Zukunft ist da!

Es ist eine Premiere, daß wir einen Spielautomaten vorstellen. Aber eine Premiere, die einen genauen Blick wert ist: den in die Zukunft. „Cruis'n USA“ wird exklusiv für Ultra 64 umgesetzt, die Konsole, mit der Nintendo den Triumphzug des SNES fortsetzen will. Midways Automat steht jetzt in Spielhallen. Vollgas!

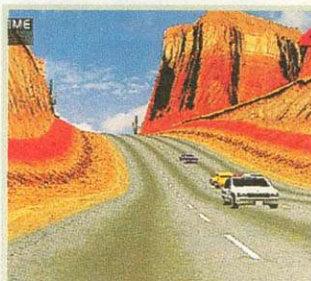
Als Spielautomat findet man drei Varianten: Das Steh- sowie „sit-down“-Modell (zum Reinsetzen) für ein bis zwei Spieler und die „Full motion simulator“-Variante. Dort sitzt man wie im Emaginator (NFV 9) und wird gut durchgeschüttelt. Es ist aber eigentlich egal, an welchem Automaten man spielt: „Cruis'n USA“ ist ein Erlebnis.



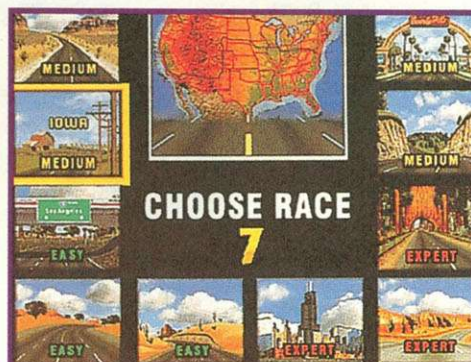
Die Straßen von San Francisco sind hügelig und für Experten.



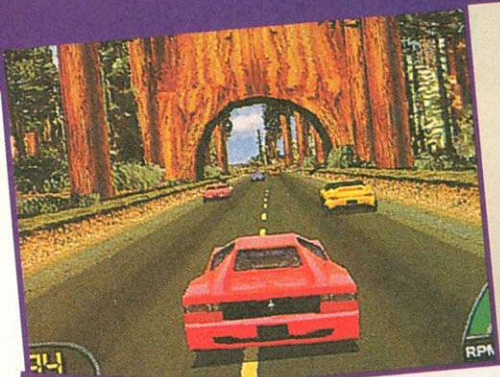
Der Elbtunnel? Nicht ganz, aber Ihr stoßt hier leicht an Wände.



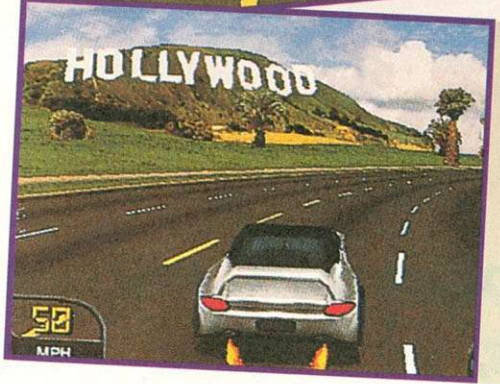
Durch die Wüste: So hat sich Karl May das nicht vorgestellt.



Auch wenn hier nur zehn Runden zu sehen sind: 14 Strecken stehen Hobby-Rennfahrern ohne Strafzettelgefahr zur Verfügung. Aber Achtung: Wo „Expert“ drauf steht, ist „Expert“ drin!



Eine der schwierigen Runden. Durch den Park hat man schon so seine Last, denn es gibt viele Windungen. Übrigens: Laßt die Rehe am Straßenrand in Ruhe.



»„Cruisin' USA“ ist die perfekte Verbindung von Kreativität und technischer Entwicklung« sagt Designer Eugene Jarvis.



Auf einen Blick

System: Ultra 64
Preis: 2 DM pro Spielrunde
Hersteller: Midway
Vertrieb: Merkur Spielgeräte
Termin: bereits in Spielhallen verfügbar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
ASK: Jugendfrei*
Features: 3 Geheimwagen
Genre: Autorennen

Full motion sim.

Drei Jahre Entwicklungszeit stecken in diesem Automaten: Das Ergebnis ist eine 4200 km-Jagd durch elf Staaten. 14 Rennstrecken, leichte bis extra-schwere, stehen bereit. Redwood Forest, das Tal des Todes, Mount Rushmore, Beverly Hills oder Los Angeles – ganz egal.

Die ultimative Herausforderung ist dann in Washington, D. C. – natürlich nicht gleich anwählbar. Die Schaltung für realistische, schwere Rennen und das Automatik-Getriebe für Anfänger helfen jedem Fahrer, hinter das Steuer eines Ferrari oder Porsche zu steigen. Die dreidimensionale Grafik wurde an Original-Schauplätzen

gefilmt und mit einem System namens „UltraGraFX-texture-mapped video display“ weiterbearbeitet. Dieses ermöglicht ein richtiges Eintauchen ins Spiel. Die Kurven wirklichkeitsgetreu, Bergkuppen und Schlaglöcher lassen das Auto richtig hüpfen. Und wenn man in der „Full motion simulator“-Variante sitzt, bekommt das auch das Kreuz zu spüren. Es ist auch egal, ob Ihr hinter dem Fahrzeug zu stehen scheint oder in der Kabine sitzt – letzteres ist aber schwerer.

Sound

Dank des DCS-Systems kommt „Cruisin' USA“ mit realistischen Fahrgeräuschen, anpeitschender Musik und guten Effekten.

Grafik

Gegenüber dem SNES ein Sprung nach vorne. Wenn Ultra 64 das auch daheim schafft, können wir nicht meckern. Leider füllen sich die Hintergrundgrafiken etwas langsam, wenn man im Gebirge um die Kurve brettert.

Dauerspaß

Dafür ist gesorgt, gerade wenn man gegen fremde Bestzeiten fährt. Besonders wenn man im Bus unterwegs ist. (Lest dazu Seite 52.)

Härtegrad

Drei Spielstufen, für Anfänger und Profi.

Fazit

Ein Blick auf „Cruisin' USA“ in der Spielhalle ist ein Blick in die nahe Software-Zukunft. Geschwindigkeit ist keine Hexerei, und das Spiel macht tierisch Spaß.

Zeitmesser
Da ist zu sehen, wie lange Ihr schon unterwegs seid.

Position
Welchen Platz habt Ihr zur Zeit? Darunter seht Ihr, wo die Gegner sind.

Speed
Geschwindigkeit ist hier doch Hexerei!

Limit
Noch 41 Sekunden, bis Ihr am nächsten Checkpoint sein müßt.

Schaltung
Nur interessant, wenn Ihr Schaltwagen fahrt.

Reifenquietschen

Besonders interessant wird „Cruisin' USA“, wenn bis zwei Maschinen miteinander verbunden sind und man gegen „wirkliche“ Fahrer antritt. Dann entsteht wirkliche Wettkampf-Stimmung. In Deutschland haben wir aber bisher nur Einzelgeräte gesehen. Wir sind auf die Heimversion sehr gespannt.



Die Wagenauswahl. Hier stehen Euch standardmäßig vier Edelkarossen zur Verfügung. Wer unseren Tip auf Seite 52 liest, hat noch drei Wagen mehr: Einen Schulbus, ein Polizeiauto und einen Krankenwagen.

* „ASK“ ist die Wertung der „Automaten-Selbstkontrolle“.

Der Osterha

NFV-Leser werben Leser

Holt Euch die neuen Superprämien. Für jede Abonnenten, den Ihr werbt, kommt der Ost Euch. Als Prämie könnt Ihr wählen:



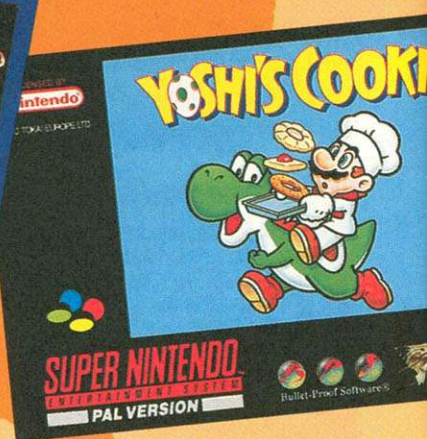
a

„Super Bomberman 2“
(SNES) von Hudson Soft.
Zuzahlung DM 89,-.



b

„Super Adventure Island 2“
(SNES) von Hudson Soft.
Zuzahlung DM 89,-.



NFV-Vorteilsabo

Wer die Fun Vision lieber für sich allein haben will, kann natürlich auch abonnieren. Zum Vorteilspreis. Für nur DM 65,40* erhaltet Ihr 12 Ausgaben. Und die Chance auf ein Osterei. — — — — — ➔

Schickt die ausgefüllten Coupons einfach an:

Nintendo Fun Vision, Pro Verlag GmbH, Stichwort „Abo“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

* Das Angebot bezieht sich auf Inland-Abonnements. Das Auslands-Abo kostet DM 78,- für zwölf Ausgaben.

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung in diesem Zeitraum an:

Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

se kommt!



neuen
Phase zu

d einen Nintendo
Spielberater
(ohne Zuzahlung)

c „Yoshi's Cookie“ (SNES)
von Vertigo.
Zuzahlung DM 79,-.



Unser Osterei
für das
NFV-Vorteilsabo:
Unter allen
Einsendern
verlosen wir
50 brandneue
Nintendo
Spielberater



Art + Work, Frankfurt

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon



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

Ich wähle die folgende Prämie aus:



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

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

Datum/2. Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben (Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Aus-
land DM 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 3 bis 4 Wochen nachdem die Zahlung im Verlag
eingegangen ist ausgeliefert.

NFV-Vorteilsabo-Coupon



Ich abonniere Nintendo Fun Vision für
mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei
Haus) zum Inlandspreis von
DM 65,40, Auslandspreis DM 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 Mittei-
lung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leser-
service, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung
des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unter-
schrift:

Datum/2. Unterschrift

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

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



Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)



Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)



Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

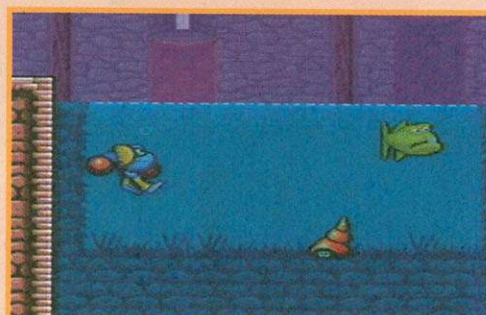
Geldinstitut

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



Hilfe ... der wahre Demolition Man kommt. Mit „Mr. Tuff“ schickt SCI über Ocean einen Abrißroboter ins Rennen, auf den jedes Abbruchunternehmen stolz wäre. Dieser muß sich durch sechs Inseln, die zusammen 40 Level enthalten, durchboxen und Gebäude einreißen.

Bevor die Menschen auf einen grüneren Planeten flüchteten, war „Mr. Tuff“ dafür zuständig, baufällige Häuser einzureißen. Jahre später hat ein Militärroboter die Herrschaft auf dem verlassenen Planeten übernommen. Mr. Tuff ist jetzt die einzige Hoffnung, die anderen Roboter vor dem Tyrannen zu schützen.



Schloß



Im Schloß wimmelt es von komischen Gestalten. Einen Rundumschutz findet man in einem Faß.

Wohnungen



Am Anfang des Levels steht eine Mülltonne. Diese sollte man als Stufe zur Münze benutzen. In der Tonne befindet sich ein Helm, der Feuer spuckt. Im zweiten Teil des Levels übt man sich als Baggerfahrer.

Spielzeugfabrik



Spielzeuge sind gefährlich. Hier muß man sich gegen Plüschtiere und Zinnsoldaten wehren.

ENDGEGNER



Der Leuchtturmwärter ist der erste Endgegner. Springt über ihn und boxt in seinen Rücken. Weicht den von der Decke fallenden Steinen aus. Duckt Euch, wenn er mit seinem Energiestrahl schießt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: SCI
Vertrieb: Laguna
Termin: April
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Anfangs kann man das Modul aufgrund seiner Grafik und leichten Steuerung für ein reines Kinderspiel halten. Aber spätestens beim ersten Endgegner wird klar, daß es schwieriger ist, als man dachte.

jvn

Alarmstufe: Rot!

**POWER
GAMES**



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



Aaaaah!! Die Brücke ist eingestürzt!!
Eure Kollegen geben Tips – natürlich in deutscher Sprache!



Danny!! Schaff ihn raus.
Rettet die Opfer im brennenden Hochhaus!



Der Luftzug drückt Euch gegen die Wände. Paßt auf!

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



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



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

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



GameTek verbesserte „Pinball Dreams“ erneut: Mit „Pinball Fantasies“ wurde eine richtig traumhafte Simulation geschaffen – es fehlt nur der Münzeinwurf.

Party Land

Unserer Meinung nach ist das Party Land der beste der vier Tische. Hier gibt es alles, was das Herz begehrt, sogar ein Geheimtor unter der „Arcade“-Bühne. Der dritte Flipper sorgt für Abwechslung und zahlreiche Boni. Es ist eine Herausforderung, den Ball über die rechte Rampe zu schießen. Das gibt aber viele Punkte. Zwei Löcher verschlingen die Kugel.



Schön übersichtlich ist der Zirkus. Es gibt darin aber nichts zu lachen.

Speed Devils

Es geht diesmal rund um das Auto. Das Spielfeld ist wie eine Rennstrecke aufgebaut, mit einer Menge Schikanen. Speed Devils ist relativ einfach und erfahrene Flipper-Profis beherrschen in kurzer Zeit alle Tricks. Der Sound ist ein bißchen öde, denn wer hört schon gern das pausenlose Motoren-geräusch eines Renn-Flitzers?



Könige der Pisten, seid bereit. Rasan-te Kugeln warten auf Euch.

Runde Optionen

Das Modul hat viele Einstellmöglichkeiten: drei oder fünf Kugeln, enge oder breite Winkel der Flipper, eine Steuerkreuz-Konfiguration sowie Sound-Einstellung.



Stones Bones

Der Ball geistert über die verworrenen Bahnen. Vor lauter Rampen verliert man schnell die Übersicht. In den Gräbern verirrt sich der Ball leicht. Der Sound ist passend.



Die Friedhofsweg sind schwer begehbar.

Billions Dollars

Las Vegas läßt grüßen! Es ist bunt, zu bunt sogar. Verstrickte Rampen und Beschleuniger bringen eine Menge Geld, die sich in Punkte verwandeln.



Beim Roulette wird viel gewonnen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–8 Spieler (hintereinander)
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Flipper

Fazit

Das Scrolling ist perfekt gelungen und „Pinball Fantasies“ macht viel Spaß. Aber warum sind die Hintergrund-Grafiken so bunt? Man erkennt die verschiedenen Ebenen kaum.

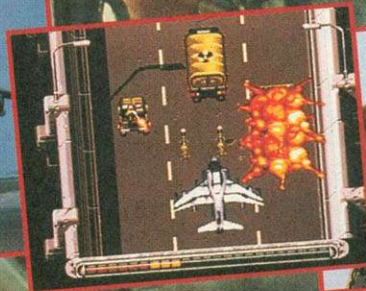
pv



Schwarzenegger

True Lies

A James Cameron Film



JETZT LERNST DU ARNOLD RICHTIG KENNEN!

DENN JETZT GIBT'S DEN KINO-HIT DES JAHRES FÜR DEINE KONSOLE.

SUPER NINTENDO™

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY™

True Lies™ & © 1994 Lightstorm Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH



„Fireman“ ist Backdraft für das SNES und der neue Titel von Human. Für alle, die schon immer gerne Feuerwehrmann werden wollten und es dann gelassen haben, weil es ihnen zu heiß wurde, das ideale Spiel zum Weiterträumen ... Oder vielleicht doch nicht? Wir haben das für Euch herausgefunden!

Eine Chemiefabrik steht in Flammen. Ihr seid Feuerwehrmann und Eure Aufgabe ist es, mit einem Kollegen in die brennende Hölle einzudringen und das Feuer zu löschen. Viele Aufgaben, die gelöst werden wollen, warten auf Euch. Aber keine Angst: Eure Zentrale versorgt Euch auf dem Weg mit wichtigen Infos.



Löschmethoden



PETE

Um kleine Brände zu löschen empfiehlt es sich, den unteren Strahl zu benutzen.



Der obere Strahl löscht hohe Flammen. Auch brennende Roboter lassen sich so gut löschen.



DANIEL

Daniel ist computergesteuert. Er deckt Pete, löscht mit der Axt und bringt Verletzte raus.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Human
Vertrieb: Mitsui
Termin: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Deutscher Bildschirmtext
Genre: Action-Adventure

Rettung

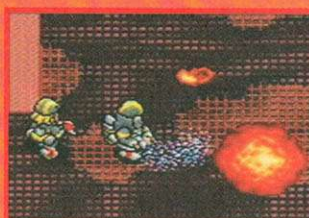


Eine große Anzahl von Verletzten muß gerettet werden. Sucht sie mit Hilfe Eures Life-o-meters.

Verschiedene Missionen



Mission Nr. 1: Wegen einer Feuerwand droht der Heizungskeller in die Luft zu fliegen. Löscht sie!



Mission Nr. 3: Auf dem Dach des Gebäudes befindet sich ein wandernder Brandherd.

Fazit

Für Feuerteufel und solche, die Feuerwehrmann werden wollen, ist „Fireman“ ein ideales Spiel, bei dem man sich garantiert nicht die Finger verbrennt. Außerdem findet Ihr in diesem Modul coole Grafik und heißen Sound.

jvn

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

**Total
verrückte
Comic-Action!**

**Nur für
Super
Nintendo™**



Ups, auf dem Klon-Planeten gibt's Ärger! Blackjack, der Weltraumpirat, hat King Klowns hübsche Tochter gespacenapt. Ein Hilferuf des verzweiferten Königs ereilt den größten Helden des Reiches. Leider hat dieser keine Zeit, also

meldet sich Kid Klon, der tolpatschigste Junggeselle des Planeten, um sie zu befreien. Kein Fettnäpfchen ist vor ihm sicher! Fantastische Slapstick-Animationen, fünf total verrückte Levels und eine völlig neue Spielperspektive mit diagonalem Scrolling werden Deine Lachmuskeln strapazieren!

„Crazy Chase gehört zweifellos zu den Superknüllern dieses Jahres“,
VIDEO GAMES 12/94.



Nintendo®

Have more fun!

CF2 JUDGMENT CLAY

CLAY FIGHTER 2™



Interplay's Clay Fighter kehren auf Euer Super Nintendo zurück. Im zweiten Teil dieser Knetmännchen-Prügelei erwarten Euch viele neue Charaktere und ein verbessertes Gameplay. Ob „Clay Fighter 2 – Judgment Clay“ hält, was es verspricht, und wer außer Mr. Frosty sonst noch zum Kampf bereit steht, könnt Ihr in diesem Test lesen.

Erinnert Ihr Euch? Vor gar nicht allzulanger Zeit legte ein lila Lehm-Meteorit ganz Mudville in Schutt und Asche. Damals tauchten plötzlich so sonderbare Kreaturen auf, wie zum Beispiel Mr. Frosty. Jetzt ist eben dieser große Lehmklumpen wieder aktiv und blubbert fröhlich vor sich hin. Und mit dem Klumpen sind auch Bad Mr. Frosty und seine widerlichen Kumpane wieder auf der Bildschirmfläche erschienen. Neben einigen guten alten Bekannten trifft Ihr bei „Clay Fighter 2 – Judgment Clay“ auch auf neue Kämpfer. Zu dieser verbesserten Crew gehören unter anderem: „Hoppy, das Kampfhäschen“, „Goo Goo“ und „Octo“. Nun: Laßt die Matscherei ... die Kämpfe beginnen!



HASTA LA VISTA – BABY!

Die Neuerungen beschränken sich natürlich nicht nur auf Charaktere. Selbstverständlich wurde auch das Gameplay gründlich überarbeitet. Hierzu gesellen sich noch verbesserte

Hintergrundgrafiken. Als besonderen Leckerbissen bietet Euch „Clay Fighter 2“ außerdem Vordergrundgrafiken, die dem Spielgeschehen eine räumlichere Perspektive verleihen.

Die könnt Ihr übrigens bei Bedarf abschalten. Und um die 24 Megabit des Moduls vollzuziehen, wurde noch ein neuer Soundtrack spendiert.



Das einstmalige schöne Städtchen Mudville ist Schauplatz der Knetmännchen-Schlacht.



Welche Knetgladiatoren verstecken sich wohl hinter den Fragezeichen?



Auch vor Kleinkindern mit Windel müßt Ihr Euch in acht nehmen.

RING FREI!

Und los geht es! Ihr könnt aus acht verschiedenen Knetmännchen-Kämpfern wählen. Jeder von ihnen beherrscht eine (oder mehrere) Spezial-Attacken. Um die Motivation zu steigern, hat Interplay noch weitere acht geheime Kämpfer („Alter Egos“) eingebaut, die natürlich auch über neue Spezial-Moves verfügen.



Die Kämpfe können an zehn verschiedenen Schauplätzen ausgetragen werden, die Ihr entweder vom Computer bestimmen lassen könnt oder selbst auswählt. Dann kann es auch endlich losgehen. Gespielt wird nach dem K.-o.-Prinzip: Der Spieler, der zuerst zwei Kämpfe gewonnen hat, siegt. Um den Kampf schwieriger zu gestalten, könnt Ihr ein Zeitlimit für jede Runde setzen.



Kangoo geht mit dem Blob nicht gerade zimperlich um.



Alles Banane! GooGoo zieht Nana mit seiner Rassel einen Scheitel.



Bad Mr. Frosty bombardiert Tiny mit Schneebällen.



Hoppy bekommt von Tiny die Löffel langgezogen.



Eiskalt hat Baby GooGoo Bad Mr. Frosty erwischt.



Attacke! Bad Mr. Frosty schickt Hoppy aufs Eis!



Baby GooGoo spielt mit Tiny! Ob dem das auch Spaß macht?



Da bist du platt! GooGoo verarbeitet Nana zu Bananen-Brei.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: -
Genre: Kampfsport

Sound

Die Musikstücke sind ganz nett, hauen uns aber nicht vom Hocker.

Grafik

Die Grafik ist wirklich zum Brüllen. Gerade die gut animierten Spielfiguren haben uns des öfteren ein Lachen entlockt.

Dauerspaß

Im 2-Spieler-Modus macht es gleich noch einmal soviel Spaß.

Härtegrad

Auch für wenig erfahrene Spieler geeignet, da der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden kann.

Fazit

Ein Prügelspiel der besonderen Art. Für Technikfreaks sicher nicht das Nonplusultra, aber der Unterhaltungswert ist enorm.

sa

GEHEIME KÄMPFER

Acht geheime Kämpfer stehen Euch zur Auswahl. Um mit ihnen spielen zu können, müßt Ihr zu erst bestimmte Spielstufen meistern. Für ganz Eilige

hier ein kleiner Tip: Gebt im Hauptmenü einmal folgende Tastenkombination ein: R-Knopf gedrückt halten, dann X, B, B, A, Y, ← und A.



MEGA MAN 5

Mega Man kehrt dank Capcom auf das NES zurück. Protoman ist verrückt geworden und hat Dr. Light und die ganze Stadt als Geisel genommen. Der Entführer hinterläßt ein Trümmerfeld, wo immer er auftaucht. Jetzt könnt Ihr wählen, in welcher Reihenfolge Ihr als Mega Man Protomans acht neuen Endgegnern entgegentretet. Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit ... (Hatten wir das nicht schon?)



Der beste Weg zum Ziel



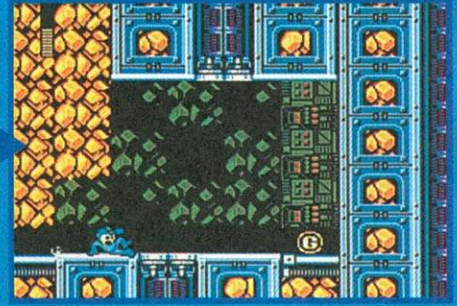
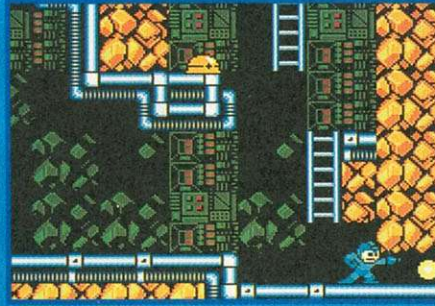
- | | | |
|--------------|---------------|---------------|
| 1 Stone Man | 5 Gravity Man | 7 Crystal Man |
| 2 Charge Man | 6 Mega Man | 8 Napalm Man |
| 3 Wave Man | 4 Star Man | 6 Gyro Man |



Stone Man-Level

1. Geheim-Gang

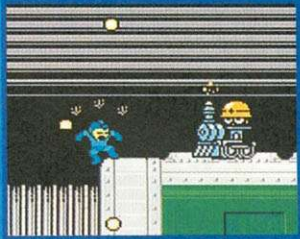
Schießt Euch durch die untere rechte Ecke, um den versteckten Buchstaben zu erreichen. Bekommt Ihr ihn und die sieben anderen nicht, so könnt Ihr nicht Beat, Euren starken Helfer, rufen.



Charge Man-Level

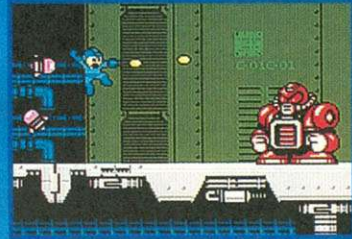
1. Loco-Motive

Sucht einen sicheren Punkt, von dem aus Ihr Loco-Motive besiegt. An allen anderen Stellen trifft Euch der Triebwagen-Gegner. Es braucht nur einen gezielten, geladenen Schuß zum Weiterkommen.



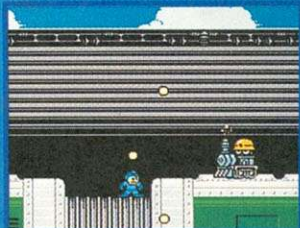
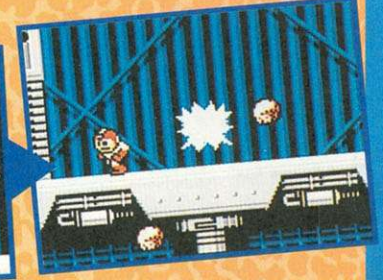
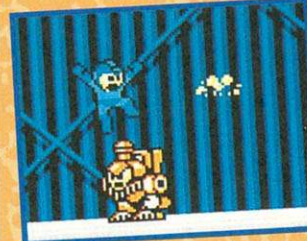
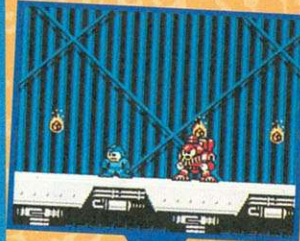
2. Yu-Dorn

Schießt Yu-Dorn eine Rakete auf Euch, öffnet er seine Augen. Nur dann ist er verwundbar. Hat er seine Augen geöffnet, springt hoch und schießt beide Raketen auf ihn. Ganz schön schwierig, die Aktion!



Boss: Charge Man

Weicht den brennenden Steinen aus, die herunterfallen. Springt über Charge Man, wenn er auf Euch schießt. Sobald Ihr landet, müßt Ihr mit der Spezialwaffe „Circling Rocks“ auf ihn schießen.



Wer so steht, wird von den Kugeln nicht getroffen.



Geheimraum

Der obere Weg

Wer den unteren Weg nimmt, muß nicht nur über die Spitzen springen. Auch fliegende Gegner aus der Luft müssen dann nicht bekämpft werden. Wer eine Stufe verpaßt, sollte es erneut probieren.



Geheimraum

Utensilo ...

... wirft mit Gegenständen. Wollt Ihr gerade die nicht, einfach aus dem Bild raus und wieder rein.

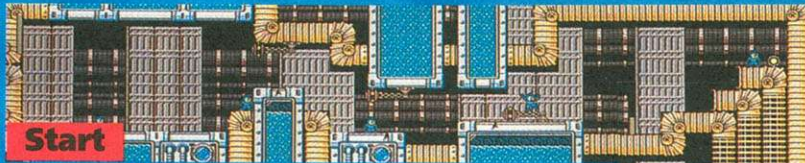
Boss: Stone Man

Um den Stone Mans Steinen auszuweichen, bleibt Ihr am besten ziemlich nahe an ihm dran. Ihr dürft nicht herumspringen und schießen. Wartet, bis Stone zwischen seinen Sprüngen landet. Jetzt schießen!



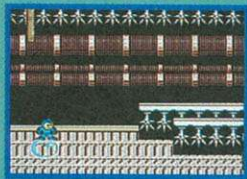
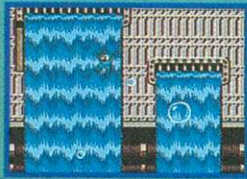
Wave Man-Level

Eine geheimnisvolle Welt: Sie hat unsichtbare Spitzen und Gegner. Keiner davon wird die Verfolgung aufgeben, bevor Mega Man nicht in den Wasserfall gesprungen ist, den er auf der Hälfte des Levels findet.



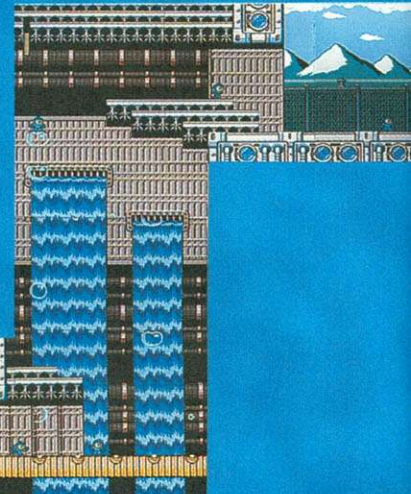
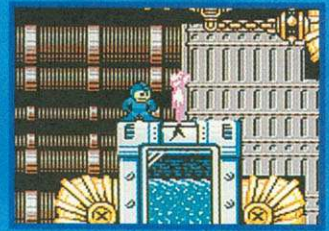
Blasenreiter

Ihr könnt den ganzen Weg nach oben auf den Luftblasen zurücklegen. Dazu müßt Ihr allerdings von der großen Blase auf die kleineren weiter links springen. Dann auf eine große Blase ganz links. Springt zurück nach rechts, wenn Ihr oben angekommen seid.



Ein Riß im Rohr

Wenn Ihr an das Rohr mit den Rissen kommt, geht nicht gleich weiter. Wartet, bis da kein Dampf mehr herauskommt. Dann könnt Ihr das Rohr und Eisenball sicher überqueren.



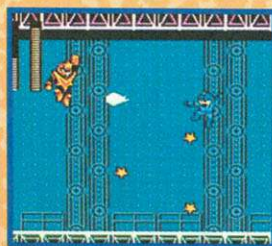
Star Man-Level

Dank geringer Schwerkraft ist es in diesem Level einfach, sich in luftiger Höhe zu bewegen. Aber paßt beim Sprung über die Kluft auf, wie stark Ihr den A-Knopf drückt. Da könnt Ihr an die Spitzen an der Decke stoßen.



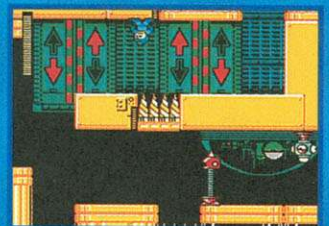
Boss: Star Man

Star Man springt und bewegt sich im Raum von einer Seite zur anderen. Macht er eine Pause, werden seine Angriffe sehr ungenau und er schützt sich nicht richtig vor Euch. In diesem Moment solltet Ihr springen und ihn beschießen.



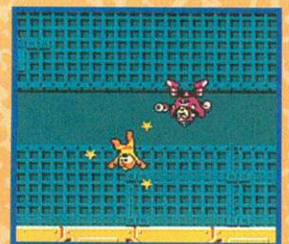
Gravity Man-Level

Hier ändert sich die Schwerkraft. Mal wird Mega Man zu Boden gedrückt, mal hebt es ihn an die Decke. Manchmal hängt der Boden an der Decke, und alles steht auf dem Kopf. Dann funktioniert die Steuerung spiegelverkehrt!



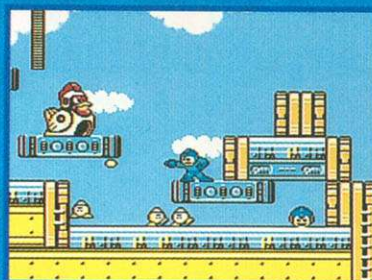
Boss: Gravity Man

Benutzt Star Mans Spezialwaffe: Ändert sich Gravity Mans Schwerkraft, ändert sich auch Eure. Geht also ganz nah an ihn heran, damit Gravity Euch nicht verletzen kann. Sobald sich die Gravitation wieder ändert, könnt Ihr ihn treffen.



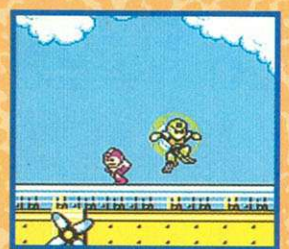
Gyro Man-Level

Ihr befindet Euch nun auf den Wolkenkratzern der Stadt. Verfehlt Ihr die Stufen, kann Euch niemand retten. Ein Extra-Leben ist in greifbarer Nähe, doch ein Gegner wirft mit kleinen Vögeln. Nur wenn Eure Lebensanzeige noch fast voll ist, lohnt sich der Versuch.



Boss: Gyro Man

Gravity Mans Spezialwaffe ist für Gyro Man gut geeignet. Sobald der Kampf beginnt, solltet Ihr sie unentwegt benutzen. Ist die Energie Eurer Spezialwaffe zu schnell leer, beschießt ihn mit dem Mega Buster (Arm Cannon).



Eine Bootsfahrt

Ein Wasserfahrzeug wartet hier auf Euch. Springt hoch, um Gegnern auszuweichen, die auf Euch zutreiben. Beim Seemonster ist die Schwachstelle in der Stirnregion zu finden.



Boss: Wave Man

Vermeidet den Wasserstrahl, der vom Boden kommt. Weicht der Harpune aus, die Wave Man abfeuert. Nähert Euch ihm schnell und benutzt Charge Mans Spezialwaffe, wenn Wave auf dem Boden landet.

Auf einen Blick

System: NES
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Sound

Leider nichts, womit sich glänzen läßt.

Grafik

Im Vergleich zu vorigen Folgen hat sich nichts geändert. Die scrollenden Hintergründe sind gut.

Dauerspaß

Wer heute noch nur auf dem NES spielt und Mega-Man-Fan ist, wird Spaß damit haben. Für alle anderen kommt dieses Spiel zu spät

Härtegrad

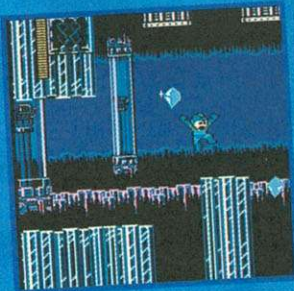
Für Anfänger geeignet.

Fazit

Dem Spiel merkt man sein Greisenalter (1992!) an. Hartgesottene Jump'n'Run-Freaks werden es zu schnell durchgespielt haben. Für Anfänger ist es ein guter Einstieg – doch welcher NES-Besitzer ist noch Anfänger?

Crystal Man-Level

Dies ist eines der schwersten Level. Ihr müßt von einem Podest zum anderen springen und dabei auch noch herabfallenden Kristallen ausweichen.



Boss: Crystal Man

Crystal Man schießt vier große Kristalle ab. Die bewegen sich für Sekunden durch den Raum, bevor sie verschwinden. Benutzt Gyros Waffe und geht ganz dicht an Crystal Man heran. Feuert laufend.



Napalm Man-Level

Seid bereit, die Gegner vom Bildschirmhimmel zu holen, sobald sie erscheinen. Wenn ihr nicht schnell genug reagiert, kostet das Eure Energie. Paßt auf die nassen Stufen auf, sonst rutscht Mega Man aus.



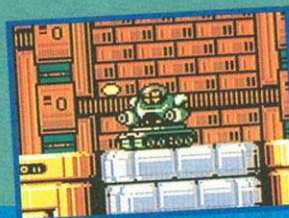
Boss: Napalm Man

Sobald Napalm Man seine Waffe gegen Euch abgefeuert hat, rennt unter ihn und benutzt die Spezialwaffe, die ihr von Crystal Man bekommen habt.



Nächstes Heft

Das nächste Mal stellen wir Euch die Protoman-Stage vor. Niemand weiß, ob Protoman der Endgegner ist und ob am Ende Dr. Wily auf Euch wartet ...

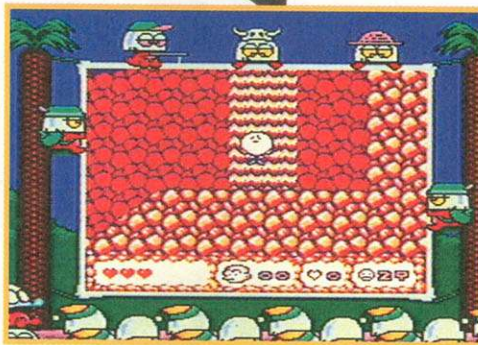


de



Mit „BC Kid 2“ schickt Hudson Soft den kleinen Steinzeitjungen Bonk erneut auf die Suche nach seinen Eltern. Durch Comics und Zeichentrickfilme ist „BC Kid“ in Japan bereits eine Berühmtheit mit Kultstatus. Vielleicht kann sich der Held jetzt auch in Deutschland durchsetzen ...

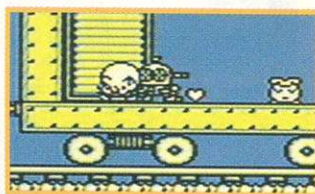
Der Steinzeitjunge „BC Kid“ muß auf der Suche nach seinen Eltern viele Gefahren meistern. Doch Dank seines Dickschädels kann der kleine Kerl seine zahlreichen Gegner leicht ausschalten. Außerdem verwandelt er sich mit Hilfe eines Fleischfetzens in drei verschiedene Typen mit besonderen Fähigkeiten.



Was der kleine Kerl nicht alles kann



Kid ist ein Kopfarbeiter: Er kann sich an Steinen festbeißen und so über jedes Hindernis klettern. Außerdem besiegt der Steinzeitjunge mit der Riesenbirne seine Gegner nur mit einem Kopfstoß und -sprung – schließlich hat er keine Waffen bei sich.



Bonusrunde



Hier kann man sich ein Extra-Leben verdienen, wenn man den Gegner zweimal besiegt.

Drei Verwandlungsarten



Mit einem Kopfsprung läßt der Fresser die Erde beben. Eine andere Möglichkeit, Gegner zu besiegen, ist, sie aufzufressen.



Der Dieb knackt Schlösser und bekommt so Boni, Leben oder Verwandlungs-Chancen. Es kann aber auch Punkteabzug geben.



Als Meister kann er weit und hoch springen. Außerdem hat Kid jetzt wie der Fresser die Möglichkeit, die Erde beben zu lassen.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: Ende März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: unterstützt Super Game Boy, Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Das Spiel macht viel Spaß, ist jedoch recht leicht zu durchspielen. Die Grafik ist gut erkennbar, die Musik aber einfach nur nervig. Das Modul ist für Anfänger geeignet.

hop/bas

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)

Kultobjekte!



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 10 (Dezember 94)



Nr. 11 (Januar 95)



Nr. 12 (Februar 95)



Nr. 13 (März 95)



Sonderheft

Restposten

Nicht nur für Sammler! Noch für kurze Zeit könnt Ihr alle 13 bisher erschienenen NFV-Ausgaben bei uns nachbestellen. Wer zu spät kommt, wird vom Postboten bestraft ... Also nicht lange zögern, sondern heute noch bestellen! Für schlappe 7,50 DM* pro Ausgabe.

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

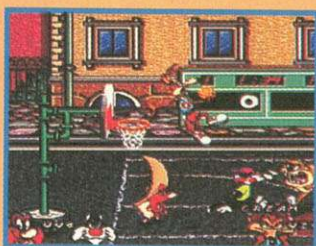
Sichert Euch Euer Exemplar bei:
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Nachbestellung“,
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt.

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

L. Tunes Basketball (Sunsoft)



Was sieht wie „NBA Jam“ mit Looney-Tunes-Charakteren aus? Das ist „Looney Tunes Basketball“ – jedenfalls fast. Ihr habt nur acht Figuren zur Wahl, aber was für welche! Ob Daffy Duck, Sylvester oder Yosemite Sam, alle wollen in Zweier-Teams das Street-Basketball-Turnier ge-



winnen. Dieser Zweck heiligt alle Mittel. Jeder „Sportler“ hat seine Stärken und Schwächen und verfügt über Spezialangriffs- und Verteidigungstechniken. Der Tasmanische Teufel frißt zum Beispiel den Ball und spuckt ihn direkt in den Korb. Beim Long-shot verwandelt sich der Ball in



einen Hund und rennt zur anderen Seite. Der Verrücktheitsgrad der Spieler ist einstellbar. Um die Sache noch schärfer zu machen, erscheinen allerlei süße Gegenstände und Juwelen auf dem Spielfeld. Und noch etwas: Alle Manöver kosten Geld ...

Super Nintendo

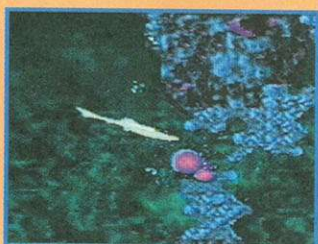
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: März
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Multitap-kompatibel, Replay-Funktion
Genre: Action

Die Looney Tunes in Action, wie man sie kennt und mag. Es wird geschummelt, soviel es geht. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe

seaQuest DSV (THQ)



Im amerikanischen Salt Lake City sitzt ein Programmierer-Team. Es heißt Sculptured Software, und in ihrer Fantasie sind diese Leute bereits in ferne Welten gereist: Mit „Super Star Wars“ nämlich. Jetzt haben sie im Auftrag von THQ das Meer in die tiefste amerikanische Provinz geholt. Im mo-



dernsten Unterseeboot des Jahres 2018 und seinen Beibooten patrouilliert Ihr unter der Wasseroberfläche und erfüllt Aufträge. Mal rettet Ihr die Crew eines anderen Tauchbootes, mal werden Lecks im Wrack eines Öltankers verschlossen. Richtig schwer wird es, wenn mit Delphin Dar-



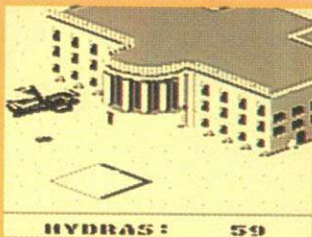
win ein Sicherheitssystem ausgeschaltet werden muß. Das Spiel „seaQuest DSV“ ist eine Art „Super Dropzone“ unter Wasser. Ihr kämpft nicht nur mit zahlreichen Kampfschwimmern und gegnerischen Unterseebooten, sondern auch mit der Gravitation und dem Wasserwiderstand.

Super Nintendo

Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Film

Sculptured Software hat mit „seaQuest DSV“ ein spannendes Spiel abgeliefert, das schwer ist. Sehr schwer. Wir sehen uns im nächsten Heft das Modul ganz genau an.

Jungle Strike (Ocean)



Nachdem Ocean nun schon mit „Desert Strike“ den Game Boy unsicher machte, kommt jetzt auch der Nachfolger „Jungle Strike“ auf Nintendos Kleinsten. Irgendwo in Süd-Amerika explodiert eine Bombe, und Onkel Sam bangt mal wieder um Freiheit und Demokratie. Als Pilot



des Super Commanche Kampfhubschraubers werdet Ihr darum zunächst nach Washington geschickt. Dort gilt es Monumente zu beschützen, Terroristen und Spione aufzuspüren und sogar dem Präsidenten persönlich Geleitschutz zu bieten. Nach ein paar Verteidigungsaktionen geht



(fliegt!) Ihr dann zum Angriff über: Auf der Suche nach dem Ober-Terroristen Kilbaba geht es mit verschiedenen Fahrzeugen in den Dschungel. Wie schon beim Vorgänger spielt sich das Ganze in der 3-D-isometrischen Perspektive ab. Leider wird der Super Game Boy nicht unterstützt.

Game Boy

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Geplant für: Ende März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Viel Neues bietet „Jungle Strike“ nicht. Es gibt zwar verschiedene Missionen, aber die Aufgaben werden sowieso alle nur durch Ballern gelöst. Na ja, wer's braucht ...

DAS COMIC-MAGAZIN

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!



ÖH, HERZBLATT Nr.3 ...
WENN DU EIN ÄFFCHEN
WÄRST UND ICH EINE BANANE
... HÖH-HÖH

WÜRDST DU MICH
DANN SCHLEN?
HAH-HAH

Rick
PARKER

COMICMAGAZIN
+++ ORIGINAL
Beavis & Butt-head
PASSBILDER



BEAVIS
UND BUTT-HEAD

ÖH, HERZBLATT Nr.3 ...
WENN DU EIN ÄFFCHEN
WÄRST UND ICH EINE BANANE
... HÖH-HÖH

WÜRDST DU MICH
DANN SCHLEN?
HAH-HAH

Rick
PARKER

Dino
VERLAG

Whizz (Titus)



„Whizz“ gehört zu der neuen Generation von Spielen: Einmal ist es isometrisch gestaltet, also dreidimensional. Zum zweiten ist Zauberlehrling Whizz sehr witzig. Er bewegt sich durch schön gestaltete Spielzonen. Die Menge verfügbarer Energie hat eine unmittelbare Auswirkung auf den



Erfolg im Spiel. Auf den blauen Hasen warten viele Schwierigkeiten, wie Brücken, Knöpfe, Katalpulte, Raketen, Schlitten, einarmige Banditen und haiverseuchte Gewässer. Die Vielseitigkeit der Aufgaben, die einfallsreichen Level und Rätsel sowie der Wettkampf gegen die Zeit sollen eine



gewisse Suchtgefahr erzeugen. Ein gutes Spiel hat viele versteckte Räume und Boni – und das hat auch Whizz. Also sind alle Elemente für ein gutes Modul versammelt. Wir überzeugen uns im nächsten Heft von der Ausführung.

Super Nintendo

Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Juni
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Schon die dreidimensionale Darstellung und die attraktive Grafik machen einen sehr positiven Eindruck. Es stecken viel Liebe zum Detail und einige knifflige Ideen drin. Wir testen bald!

Addams Fam. Values (Ocean)



Für das zweite Spiel um die bizarre Familie hat sich Ocean etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Diesmal ist es nämlich kein Jump'n'Run wie der Vorgänger, sondern ein richtiges Adventure mit Action-Einlagen. Das Screenplay von „Addams Family Values“ erinnert ein bißchen an



„Chaos Engine“. Man schlüpft in die Rolle des Onkel Fester und ist auf der Suche nach Baby Pubert. Dieser kleine Addams wurde von seinem Kindermädchen Debbie Jellinski entführt. Sie will den Racker nur frei lassen, wenn Fester ihr seinen Anteil am Vermögen der Addams Family über-



schreibt. Das muß verhindert werden! Nach ein wenig Detektivarbeit findet Fester Debbie Versteck. Euer Einsatz dabei: Spürt die Dame in der Gestalt des Kahlkopfes auf und rettet Baby Pubert. Hoffentlich ist er (noch) gesund und munter ...

Super Nintendo

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Geplant für: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwortsystem, deutscher Bildschirm-Text
Genre: Action-Adventure

Über „Addams Family Values“ werdet Ihr bestimmt noch mehr in unserem Magazin lesen. Da kommt mal eine äußerst interessante Filmumsetzung von Ocean. Respekt!

Theme Park (Bullfrog)



Als Besitzer eines Freizeitparks hat man viele Sorgen. Die lieben, meist minderjährigen Besucher wollen viele Attraktionen. Wer keine Schiffschaukeln, Geisterbahnen, Eis- und Hotdog-Buden bereitstellt, hat keine Kunden. Ihr habt Kontrolle über alle Aspekte Eures Parks. Etwas mehr



Eis in die Cola? Mehr Speed für die Geisterbahn? Oder wie wäre es mit einer Toilette ...? Natürlich braucht es (wenn auch nicht am Anfang) Gärtner, Mechaniker und Animatueure. Mangel an Unterhaltung oder Verpflegung tun die Besucher mit Gedankenblasen kund. Macht Ihr Profit, könnt



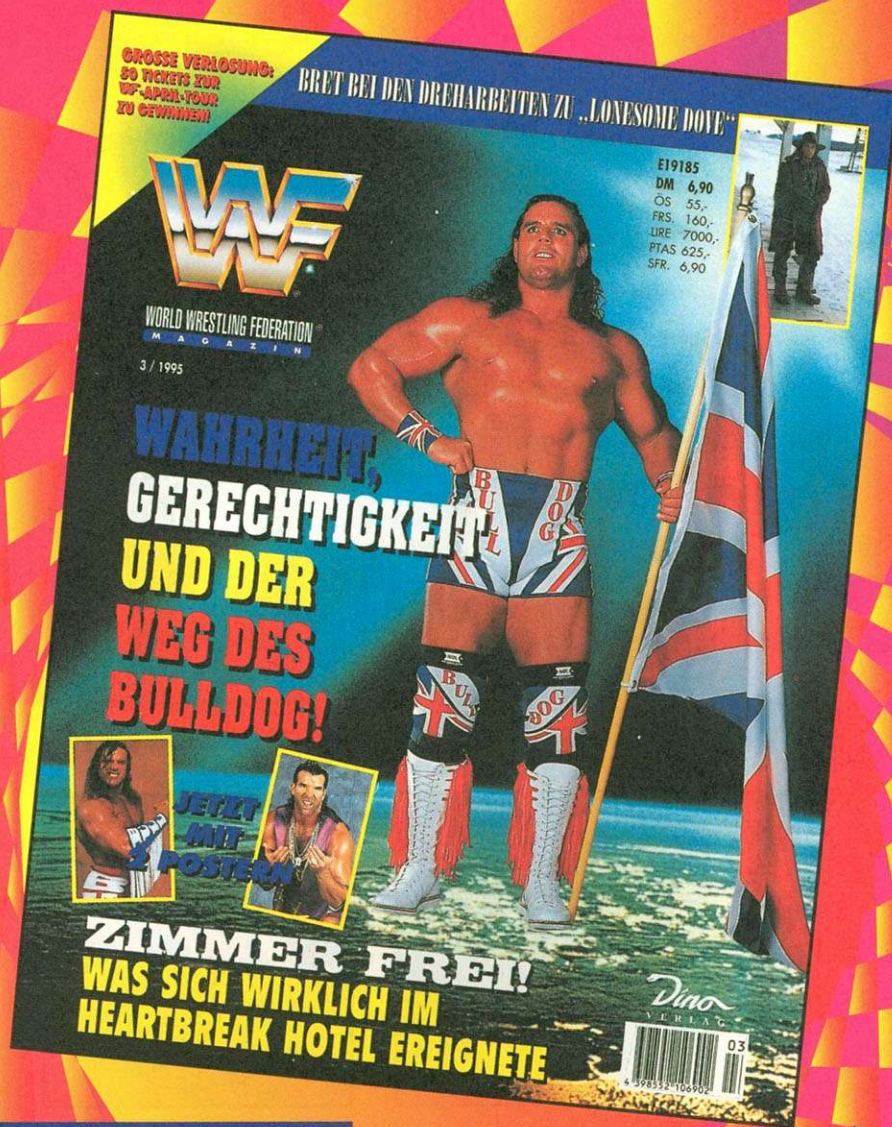
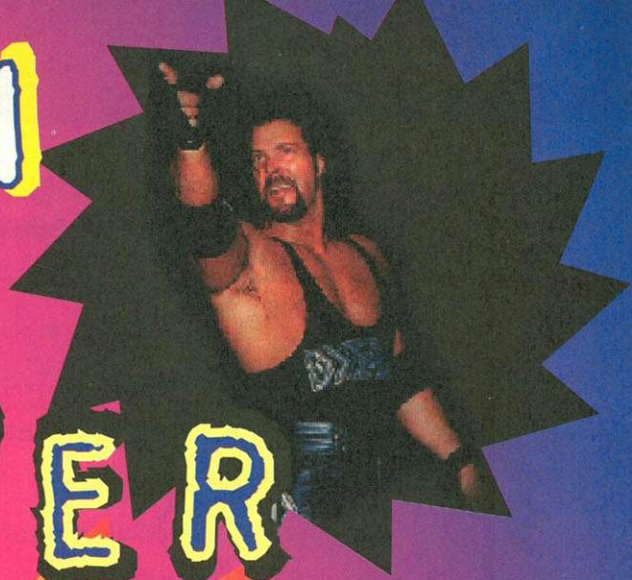
Ihr den aktuellen Park verkaufen und Euch an einem neuen versuchen: 24 Orte, samt Schnee- und Wüsten-Szenario, stehen dafür bereit. Das SNES-Modul beinhaltet die meisten Besonderheiten der PC-Version und hat noch ein paar Extras.

Super Nintendo

Hersteller: Bullfrog/Ocean
Vertrieb: Laguna
Geplant für: Frühjahr
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Text
Genre: Simulation

PC-Zeitschriften überschlagen sich, als „Theme Park“ herauskam. Bald ist die SNES-Umsetzung verfügbar und sie sieht auch sehr interessant aus. Laßt Euch überraschen.

CATCH the POWER



STARSCHNITT **LEBENSGROSS**

INTERVIEWS, SKANDALE, FAKTEN

JEDEN MONAT NEU !

**DAS
OFFIZIELLE
MAGAZIN**

vorschau : Die nächste Ausgabe hat es wieder einmal in sich: Mit **Illusion of Time** (Teil 2) werden wir alle noch unbeantworteten Fragen für dieses SNES-



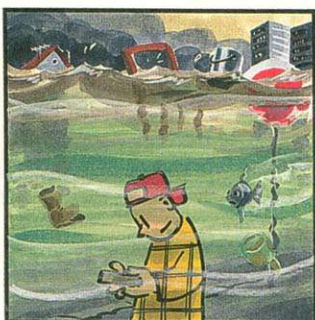
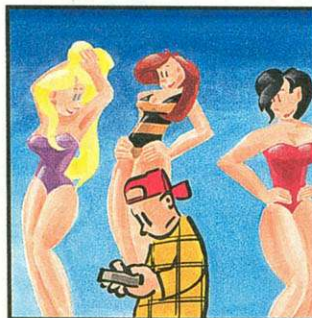
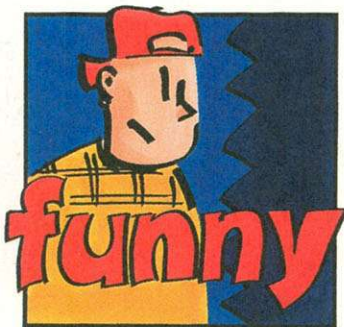
Adventure beantworten. Außerdem gibt es neben **Demon's Crest** und **Warlock** (beide SNES) als Game Guide endlich wieder ein NES-Spiel: **Aladdin**. Es wurde ja auch Zeit! Ob es das letzte sein wird?

Auch **Addams Family Values**, **Uni Ralley**, **Wario Woods**, **Ninja Warriors**, **Tetris** & **Dr. Mario** sowie **Top Gear 3000** dürfen nicht fehlen. Für den Game Boy gibt es außer dem Guide zu **Milon's Secret Castle** noch **Pac in Time**, **Pac Man 2**, **FIFA International Soccer**, **World Heroes 2 Jets** und

Fatal Fury 2. Ach ja, bevor wir es vergessen: Es gibt auch einen Bericht über die japanische Sagenwelt und ihre Wesen. (Ihr kennt sie bestimmt aus einigen

Spiele und habt sie noch gar nicht bemerkt!)

Also bis zum **12. April!**
(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), Philippe Vandewalle (pv), Silvia Adam (sa) / Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Andrea Ehlinger (ale), Denise Hopf (hop), Dirk Estenfeld (de), Manfred Klein (mk), Peer Schneider (ps), Sigrid Basedow (bas)

Spieletechnische 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, 60405 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.

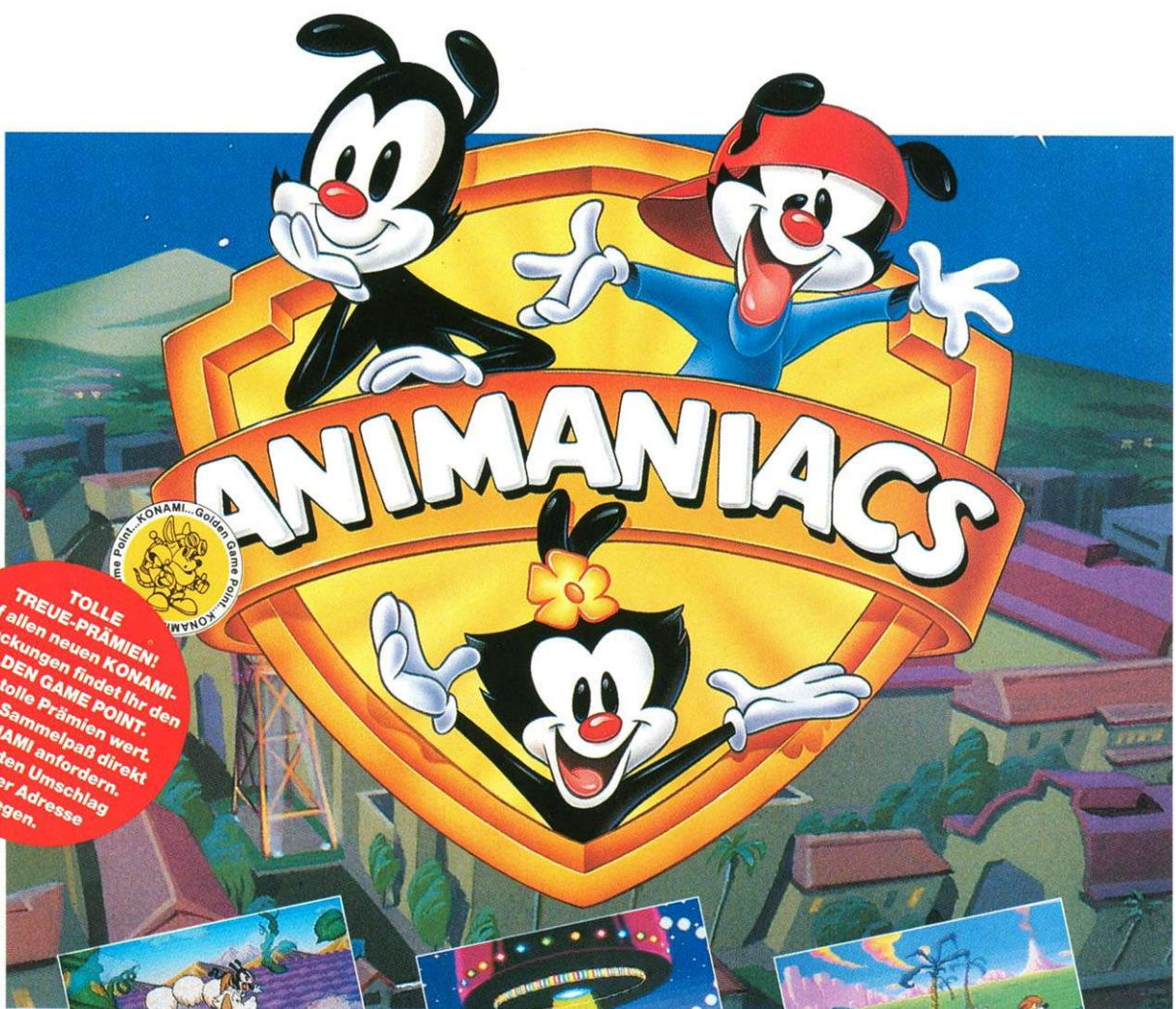
Titel: „Clay Fighter 2 – Judgment Clay“: © 1994 Interplay Productions; „Starfleet Academy“: © 1994 Interplay Productions. Star Trek © und © 1994 Paramount Pictures; „Cruis'n USA“ ist ein Trademark von Nintendo. © 1994 Nintendo, Developed by TV GAMES INC. Manufactured and sold by Midway Manufacturing Company under License. Coin-operated game © 1994 Midway Manufacturing Company.

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 wert. bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

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

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

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

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



kauf mit **Köpfchen!**
WOOLWORTH

KONAMI
Superstarker Videospiellespaß



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, verteilen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SUPER PUNCH-OUT!!

Das beste
Konsolen-
Boxspiel, das
es je gab!*

™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1994 Nintendo of America Inc.

Nur für
Super
Nintendo™

Der Mega-
Boxkampf-Hit jetzt
auf dem Super Nintendo™!

16 verschiedene Super-Gegner lassen
unter ihrem Comic-Fäustehagel den Ring erbeben.
Nach einem geschickten Konter landest Du einen

krachenden Uppercut. Doch
Dein Gegner bereitet schon
seine Spezialattacke vor!
Box Dich an die Spitze der
Weltrangliste, oder tritt im
Sparring gegen Deine
Lieblingsgegner an. Der

batteriegestützte Speicher
zeichnet all Deine Knockout-Zeiten
auf. Jetzt wird sich zeigen, ob Du
das Zeug zum Champion hast!

*VIDEO GAMES 1/95



Nintendo®

Have more fun!