

Nintendo®

fun vision



6/95

Juni
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80
Ausgabe Nr. 16



Großer
Wettbewerb:
Preise im Wert
über 10.000 DM

GAME SPECIAL

Hagane

GAME GUIDES

True Lies, Milons
Secret Castle
und X-Men

UND MEHR ...

Star Trek TNG,
Pac in Time,
Itchy & Scratchy,
FIFA Internat.
Soccer, Tetris &
Dr. Mario

UND DER GAME GUIDE

Illusion of Time

++ Messepower: ECTS in London, CSG und Game Expo '95 in Japan ++

PAC-MAN 2

THE NEW ADVENTURES™

Jetzt ist es
soweit:
Pac-Man
lebt!

Nur für
Super
Nintendo.™



Hey, Pac-Man
Freaks – das neue Super -
Spiel wird Euch aus der Bahn wer -
fen: Pac-Man 2™ entführt Euch in eine vollkommen
neue Welt interaktiver Zeichentrick -Action! Der
kleine gelbe Nimmersatt ist total erlebnishungrig.



Mit dem neuentwickelten
CGI-Spielsystem hat Pac-Man
einen eigenen Willen erhalten
– er lässt sich nicht mehr direkt
kontrollieren. Erst wenn Ihr
rausgefunden habt, wie man ihn
beeinflussen kann, habt Ihr alles in
der Hand, und ab geht der Fun!

Spaßt Euch durch, spielt verrückt,
und gönnt Euch das inter -
aktive Spielerlebnis!
Mit deutschem Bildschirmtext.



Nintendo®

Have more fun!

ILLUSION of TIME^{TM*}

*Erforsche die
dunklen Seiten
vergangerer
Zivilisationen.*

Nur für
Super
Nintendo®

Zeitreise-Fans
aufgepaßt - das neueste Game-

Adventure garantiert spannende Entdeckungen und aufre-
gende Eroberungen rund um den Globus: Alle 800 Jahre nähert
sich der Erde ein Chaos stiftender Komet. Die Zeitgrenzen ver-

fließen und geheimnisvolle Mächte ver-
wandeln Will in zwei hilfreiche Krieger.

Begleite Will und seine Freunde auf der Suche
nach Wills Vater, der von einer seiner
Expeditionen nicht mehr zurückgekehrt ist. Die
Reise führt durch sagenumwobene Ruinen längst
vergessener Zeiten... Illusion of Time^{TM*}:

Der neueste Nintendo® Adventure-Hit
nach Secret of Mana und Zelda!
80% Spielspaß laut Maniac 12/94.



Mit deutschen Texten
und 76-seitigem Spieleberater.



Nintendo®

Have more fun!

So ein richtiger Knaller war die diesjährige Frühjahrs-ECTS in London nicht. Keine neuen Spiele, alle warten auf die nächsten Messen, auf denen die wahre Musik spielt: Die E³ in Los Angeles und die CES in Las Vegas. Kommen die nächsten Spiele schon im Ultra-64-Format oder noch für das Super Nintendo? Oder für beides? Klar, wichtige Fragen. Das ist aber kein Grund zum Trübsal blasen. Nintendos Schatzkiste ist immer noch riesengroß. Zukünftige Straßenfeger wie „Diddy Kong“ und „Goldeneye“ (Super Nintendo) sowie „Donkey Kong Land“ (Game Boy) werden es beweisen: Die Grenzen des 16-Bitters und des Taschenspielers sind noch lange nicht erreicht. Ein weiteres Indiz für die Überlebensfähigkeit des Super Nintendos und des Game Boys sind die Aktivitäten der Neuankömmlinge Viacom New Media/CIC (Filmumsetzungen) und Time Warner Interactive. Sie bringen neuen Wind in die Branche. Wir werden sehen, wie weit sie es schaffen. Die Power, die dahinter steckt, läßt auf einiges hoffen. In der Zwischenzeit beschäftigen wir uns in dieser Ausgabe mit „X-Men – Mutant Apocalypse“ (Comic-Prügler), „Hagane“ (Ninja-mäßig schwer), „Illusion of Time“ (zeitlos spannend) und „Milon's Secret Castle“ (Game-Boy-Denksport-Aufgabe). Es erwarten Euch auch selten viele Preisrätsel, und unser „Fun Wissen“ geht in eine zweite Runde. Da gibt es viele viele Special-Edition-Game-Boys zu gewinnen. Mitmachen lohnt sich! Bis zum nächsten Heft:

Euer Fun-Vision-Team

Streitigkeiten zwischen zwei Ninja-Clans dauern so lange, bis nur noch einer übrig ist. In unserem Fall ist das „Hagane“, der ultimative Ninja-Cyborg. Und so metzelt sich der Schwertmeister durch eines der schwersten Action-Jump'n'Runs, das derzeit auf dem Markt ist. Wer hier nicht eingefleischter Profi ist, wird selbst mit unserem zehnsseitigen Game Special das Handtuch werfen. Na, haben da einige Leser Blut geleckt? Dann mal los: Lest unsere Guide zu Hudson Softs „Hagane“ auf ...

Seite **12**



NEWS

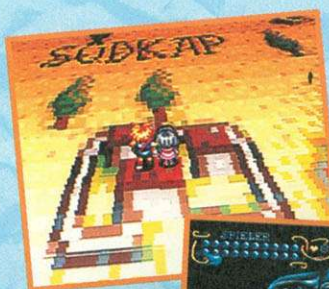
ECTS Spring: Auf der Suche nach heißen Spielen22

SPECIALS

special *Computercamp-Wettbewerb*33
... und *Ziehung der Gewinner*71

& MORE

backlist79
funny shop69
impressum82
inside6
last minute82
leserbriefe70
tiptime56
top 545



Unsere Reise durch die Jahrhunderte nähert sich dem Ende. Die Tempelanlage von Angkor Wat mit langhalsigen Kreaturen und Riesenspinnen erwartet Euch. Außerdem gibt es noch einen Führer durch die große Pyramide. Lest unseren „Illusion of Time“- Game Guide ab ...



Seite **36**

GAMES

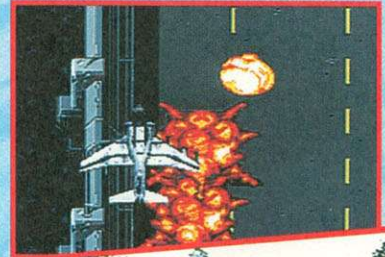
SUPER NINTENDO

game special	<i>Hagane</i>	12
game guide	<i>Illusion of Time</i>	36
	<i>True Lies</i>	48
	<i>X-Men – Mutant Apocalypse</i>	26
review	<i>Al Unser Jr.'s Road to the Top</i>	40
	<i>Itchy & Scratchy</i>	54
	<i>Soccer Shootout</i>	60
	<i>Star Trek – TNG: Future's Past</i>	34
	<i>Tetris & Dr. Mario</i>	46
	<i>Wario's Woods</i>	32
preview	<i>Beavis & Butt-Head</i>	78
	<i>Obelix (Asterix 2)</i>	80
	<i>Realm</i>	80
	<i>Tom und Jerry 2</i>	78

GAME BOY

game guide	<i>Milon's Secret Castle</i>	64
review	<i>FIFA International Soccer</i>	68
	<i>König der Löwen</i>	62
	<i>Pac in Time</i>	74
preview	<i>Mario's Picross</i>	78
	<i>PGA European Tour</i>	80

Zum zweiten Mal kämpft sich Arnold Schwarzenegger mit uns durch „True Lies“. Diesmal gibt es sogar einige Karten als wichtige Überlebenshilfe. Dies und viele weitere Tips findet Ihr nur bei uns ab ...



Seite **48**



Keine falsche Hoffnung: Es gibt vorerst nicht noch ein „Star Trek“-Spiel für Nintendo-Systeme. Dafür aber neue Kost aus von Infogrames, Ocean, Titus, U.S. Gold und mehr. Lest unseren ECTS-Bericht auf ...

Seite **22**



Seite **34**

Der Weltraum, unendlich viele „Star Trek“-Spiele. Den letzten Vertreter dieser Art (ja, er ist endlich da!) ist „Future's Past“, Abenteuer der neuen Generation. Picard und Co. gegen Romulaner: Faszinierend!

Wolverine und seine Kollegen von den X-Men haben alle Hände voll zu tun. In „X-Men – Mutant Apocalypse“ hält Magneto einige Mutanten auf seiner Insel gefangen. Mit Hilfe eines Medikamentes, das die Mutanten zu willenlosen Soldaten macht, will er die Welt erobern. Ob es ihm gelingt?



Seite **26**



„Dr. Mario“ meets „Tetris“, was da wohl herauskommt? Natürlich „Tetris & Dr. Mario“, ein kniffliges Puzzlespiel für ein bis zwei Spieler im Doppelpack.



Seite **62**

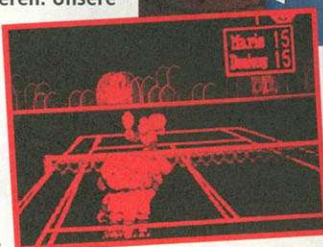
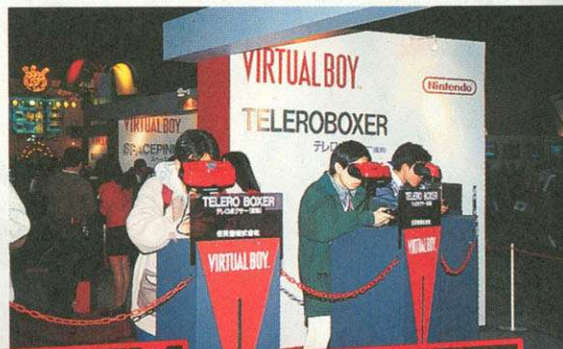
+++ **GameTek** ist Mitglied im Ultra-64-Team. Das erste Produkt heißt **Robotech**. Es ist ein 3-D-Modul, das auf einer amerikanischen Trick-Serie basiert. Auch die Animationsfirma **Angel Studios** ist mit dabei. Sie programmieren direkt mit Mario-Erfinder **Shigeru Miyamoto** zusammen. +++ **Acclaim** hat Exklusivrechte für Marvel-Kinofilme wie **Fantastic Four** und **Spider-Man**, ebenso wie **Maximum Carnage 2** und **X-Men** erworben. +++ Die New Yorker Softwarefirma **Hi Tech** („Tom & Jerry 2“ SNES, „Street Fighter II“ für PC) kämpft ums Überleben. Sie wurde unter staatliche Aufsicht („Chapter 11“) gestellt, um einen Konkurs zu verhindern. +++ **Mission: Impossible** („In geheimer Mission“) ist eine TV-Krimiserie der 60er Jahre, die kürzlich mit neuen Folgen ins Fernsehen kam. Jetzt wird die Serie mit Tom Cruise fürs Kino verfilmt. Ocean kündigt zeitgleich eine SNES-Version an. +++ **Leisuresoft** stellt den **TecnoPlus-Joystick TP 516** mit sechs Feuerknöpfen, Zeitlupe und einzeln einstellbarem Dauerfeuer. Gleiches gilt für das Joypad **TP 517**. Dort gibt es keine L- und R-Tasten oben am Pad. Sie bei den anderen vier Tasten angeordnet. Für ca. 30 Mark sind beide Zockerutensilien z. B. bei Playcom zu haben. +++ **Universals** Kinofilm **Double Dragon** mit Robert Patrick („Terminator 2“) floppte. Mit einem Einspielergebnis von nur \$ 2,3 Mio. ging er in den Videoverleih. +++

Messerummel in Sushi-Land

In den Hallen der Makuhari Messe in Tokio ist die „Unterhaltung der Zukunft“. Die Game Expo '95 öffnete Ende März ihre Hallen. Doch wenige Besucher kamen zu der schlecht angekündigten Messe. Mehr Erfolg hatte die Consumer Software Group mit 53 Ausstellern und 60.000 Besuchern – sie öffnete genau zwei Tage später. Und hier ging die Wutz ab ...

Virtual Surprise

Umlagert war der Virtual-Boy-Stand von Nintendo. Bereits am 21.7. wird er (laut letzter Ankündigung) in Japan erscheinen. Für rund 240 Mark kann man ihn dort erwerben. Bis zu einer halben Stunde standen die Besucher an, um sich in einem geschlossenen Raum die fertigen Produkte anzuschauen. Mit 3-D-Brillen wurden sie in einen Vorraum geschickt, in dem auf Großbildschirmen Demos liefen. Im nächsten Saal liefen dann Spiele zum selbst ausprobieren. Unsere beiden Bilder zeigen „Mario's Dream Tennis“ (links) und eine bisher namenslose Demo. Sie könnte eine Vorbereitung auf zukünftige Klempner-Spiele sein. Jedoch berichtet unser japanischer Korrespondent, Herr Hagino, daß solche „quasi-zweidimensionalen“ Spiele nicht geplant sind.

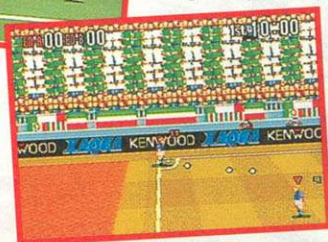


Chrono Trigger

Square Softs „Chrono Trigger“ ist derzeit eines der erfolgreichsten Rollenspiele in Japan. Unsere Bilder zeigen, wie es über Land geht, und einen Kampf mit einem der größeren Gegner. Neu ist die „Renkei“-Option: Teamwork! Zwei oder mehrere Charaktere bilden ein Team, um einen großen Treffer beim Gegner zu landen. Natürlich könnt Ihr die Helden auch einzeln steuern.

Estopolis II

Taito kennen wir hierzulande nur mit Jump'n'Runs der Marke „Bubble Bobble“ und ähnlichen putzigen Titeln. In Japan sind sie aber auch Rollenspieler. Bei „Estopolis II“ wird wie in „Zelda III“ und „Secret of Mana“ Gras geschnitten, Gegenstände durch die Gegend geworfen u. ä. Außerdem wohnen sie Spieler einer Hochzeit bei. Romantisch!



Serie A

Tor für Genua! Fußball gewinnt an Bedeutung, seit vor zwei Jahren eine Profi-Liga ins Leben gerufen wurde und Pierre Littbarsky gen Japan flog. Darum kommt jetzt ein Spiel auf den Markt, das die italienische Profi-Liga unterstützt (Japan? Italien? Die Lösung: Der Japaner Kazu Miura spielt für Genua!). „Serie A“. Programmiert wird das von Human, bei uns für „Super Soccer“ bekannt. Toor!

MAKE MY DAY

(DIRTY HARRY)

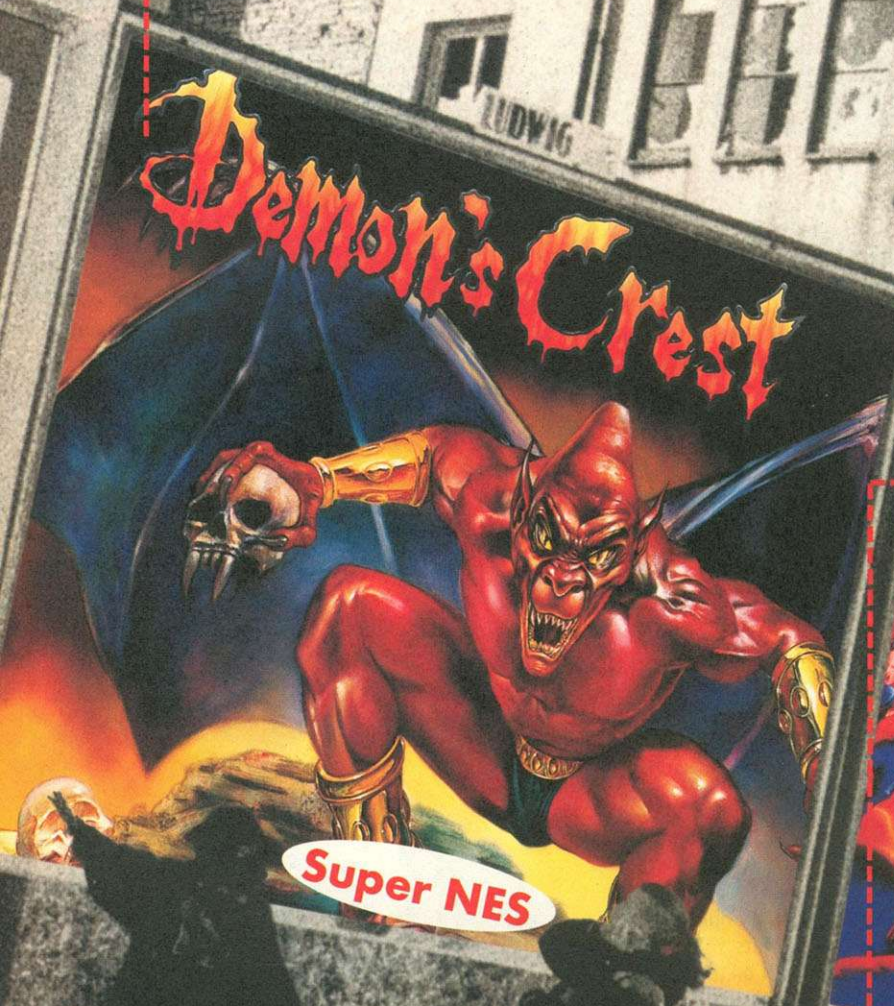
Note 2+ (Total! 4/95)
„Tolle Grafiken, klasse Ideen
und gute Spielbarkeit.“

Demons Crest

Das Königreich der Dämonen gerät völlig aus den Fugen: Sechs Edelsteine mit unvorstellbarer Macht sind verschwunden. Wenn Du Sie findest und wieder zusammenführst, erlangst Du die absolute Herrschaft.

X-Men

Das Wahnsinnsspiel zur beliebtesten Comicserie der Welt: Du mußt den irren Mutanten „Apocalypse“ ausschalten, um die Welt vor einer Katastrophe zu retten. Das X-Men-Team mit Cyclops, Gambit, Psylocke, Beast und Wolverine hilft Dir dabei - mit abgefahrenen Fähigkeiten und genialen „Specialmoves“.



Der Arcade Smash Hit
nun auf Super Nintendo.
Von den Entwicklern von
Streetfighter 2.

avalon
vertriebs
gmbh

CAPCOM

+++ VR-32-News: Rund sieben Stunden sollen die Batterien des neuen Spielgerätes durchhalten. Neu auf der Erscheinungsliste ist **Mario's Dream Tennis**. Hudson Soft hat fünf Spiele für den Virtual Boy fertig: z. B. **Red Alert** (Ballerspiel), **Bomberman VR** (für 8 Spieler mit einem speziellen Verbindungskabel!) und das Rollenspiel **Teagai Makio**. +++ **Donkey Kong Land** für den Game Boy wird 8 Megabit haben. +++ **Virgin** entwickelt Software für Ultra 64. In Amerika soll sie zu Weihnachten herauskommen. +++ **CentreGold** hat ein deutsches Büro in Hamburg eröffnet. Dort sollen die Produkte von U.S. Gold (alle Systeme), Core Design (PC) und Kixx (Niedrigpreis-Spiele für PC) betreut werden. +++ Ein japanischer Unterhaltungskonzern plant 24 High-Tech-Vergnügungsparks, ähnlich dem Tropicana in London, in Europa. Auch Deutschland soll innerhalb der nächsten zwei Jahre bedacht werden. In Japan unterstützt solche Vergnügungsparks auch Nintendo. +++ **Prehistoric Man** wird im Juni/ Juli kommen. Ein Vertrieb steht aber noch nicht fest. +++ Interessant zu wissen: Am 15.03.95 standen 142 Spiele auf dem Index der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften (BPjS). Darunter waren nur sechs Titel für das Super Nintendo, von denen drei in Deutschland nicht offiziell verkauft wurden. Keines der Spiele stammte von der Firma Nintendo.

Messerummel in Sushi-Land (II)

Und hier noch ein paar interessante Nachrichten aus dem Land der Sushi:

* In Japan ist Mitsui ein Großunternehmen, das bisher nicht (wie in Deutschland) im Spielmarkt mitmischte. Aber wenn man damit anfängt, arbeitet man direkt mit Nintendo zusammen. So geschehen bei „Snoopy“, einem Spiel für Anfänger. Ihr steuert einen Peanuts-

Comic-Helden durch ein extra für diesen geschaffenes Level. Dabei tanzt die Figur nach der Pfeife von Vogel Woodstock, der Aufträge erteilt.

„Pachinko“ ist ein sehr populäres japanisches Spiel. Mit kleinen Bällen werden in einer Maschine bestimmte Vorrichtungen aktiviert. Je mehr Bälle man einwirft, und je geschickter man ist, desto mehr Bälle kommen unten wieder raus.

Die tauscht man dann gegen Geld. Beim Pachi-Slot wirft man statt Bälle Münzen ein. Bei der Umsetzung für das SNES verzichtet man auf den Geldeinwurf und kann für die echten Maschinen üben. Wir haben dafür „Caesars Palace“ von Ocean für den Game Boy ...

Seit einiger Zeit werden ausländische Spiele in Japan beliebter. Ein Beispiel ist „Earthworm Jim“: Takara sorgt dafür. An der Schwierigkeit ändert

sich nichts, aber an der Grafik. Mit einem Spezial-Code bekommt der Regenwurm eine coole Punk-Frisur. (Nein, das funktioniert nur bei der japanischen Version! Laut Shiny gibt es diesen Code nicht bei uns.) Bei Takara gab es auch einen Wettbewerb: Wer schafft das erste Level mit nur einem Leben? Andere Spiele aus unseren Ländern sind „Indiana Jones“, „Star Gate“, „Warlock“, „Pitfall“ – Ihr kennt sie schon, für Japaner sind sie neu.



Yakouchhu

In Japan kaufen nicht nur Teenager Videospiele, sondern auch Erwachsene und ältere Leute. Sie haben aber andere Interessen.

Pachinko (siehe oben), Golf, Go, Shogi (Japanisches Schach), Mah-Jongg ... Diese Module werden nicht auf einmal verkauft, sondern gehen über lange Zeit über die Ladentische. Wie „Hayashi Kaiho's Go-Gym“ mit einem bekannten Go-Profi. Ein anderes Beispiel zeigt unser Bild: „Yakouchhu“, eine „Sound-Novelle“. Ihr lest die mit Grafiken hinterlegte Geschichte und bestimmt von Zeit zu Zeit, wie die Story weitergeht.



UNPLUGGED GAME

VERLOSUNG



Passend zum 100. Geburtstag bringt Parker eine neue Ausgabe seines Spielehits „Trivial Pursuit“ auf den Markt: Die Kino-Edition (ca. DM 30)! In dem kleinen handlichen Reisespiel findet Ihr einen idealen Partner für unterwegs. Ob auf Reisen oder zu Hause, mit den 600 Fragen rund um das Celluloid kommt Ihr immer gut bei Freunden an. Die Fragen beziehen sich auf Gebiete wie Schauspieler, Regisseure und Filme. Doch das ist noch nicht alles. Parker setzt noch einen drauf und bringt zusätzlich eine Neuauflage eines Komplett-Sets heraus: Die TV-Ausgabe (ca. DM 99). In der Packung enthalten ist nicht nur ein Spielbrett mit Figuren, sondern auch 4.800 witzige, aktuelle und überarbeitete Fragen rund um das Fernsehen. Wir verlosen zusammen mit Hasbro drei TV- und zehn Kino-Editionen des beliebten Frage- und Antwortspiels. Beantwortet einfach folgende Frage: „Wie klein ist die schmalste Standardfilmbreite?“ Vier, sechs oder acht Millimeter? Schickt uns die Antwort unter dem Stichwort „Trivial Pursuit“ bis zum 15. Juni! (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

VERLOSUNG

COMIX des Monats

Kinder können echt putzig sein. Im Sonderband „Das Macht doch nichts!“ von Spirou und Fantasio haben es Lehrer und andere Erwachsene gleich mit einer ganzen Meute zu tun. Da gibt es zum Beispiel den ungeliebten Sportlehrer, der sich in die Krankenschwester der Schule verliebt. Die Kids bekommen das mit und treiben ihre



Späße mit dem armen Tropf. Diese und andere Gemeinheiten erwartet Euch in dem tollen Comic von Carlsen. Wir haben fünfzehn davon zu verlosen. Schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort „Spirou“ bis zum 15. Juni an uns. (Rechtsweg ausgeschlossen!)



Jugendschützer müssen „auf die Kacke hauen“

„Wenn die Spielehersteller nicht schnell selbst eine eigene, handlungsfähige Prüfungskommission für alle Video- und Computerspiele auf die Beine stellen, wird es der Staat tun.“ Das prophezeite während einer Fachdiskussion in Köln von Erziehern, Jugendschützern und Branchen-Vertretern Folke Hönge von der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft). Die Welt der elektronischen Medien ist jetzt schon unübersichtlich, wenn man sich nur nebenbei damit beschäftigt. Eine Trennung ist nicht mehr möglich – Hollywood arbeitet bereits zu eng mit der Spieleindustrie zusammen. Und nach der bekannten „Mortal Kombat“-Diskussion wird jetzt fieberhaft nach Möglichkeiten gesucht, Laien (also gerade Eltern) Hilfe an die Hand zu geben. So ging die deutsche PC-Industrie voran und gründete die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle, Berlin). Die beschäftigt sich aber (bisher) nur mit CD-ROM- und PC-Floppy-Produkten. Darum will die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) die Prüfungen

für alle Systeme übernehmen. Das wäre allerdings dann sieben Mal so teuer wie bei der USK, so die Softwarewirtschaft. Zu teuer. Und wenn der Staat einspringt, befürchtet der Industrie-Vertreter Freiherr von Gravenreuth eine „Begrenzung der Spiele auf Stückzahlen, die von behördlichen Stellen kontrolliert werden können“. Und das gerade zum Weihnachtsgeschäft, wo die meisten Spiele auf den Markt kommen. „Wirtschaftliche Interessen müssen mit gesetzlichem Jugendschutz Hand in Hand gehen.“, sagt Folke Hönge. Einer der Zuhörer bringt es auf den Punkt: Wenn die Branche es nicht selbst schafft, „dann müssen halt die Jugendschützer auf die Kacke hauen“. Wie ist Eure Meinung? Eine Kontrolle der Spiele wird es geben, doch wer soll es tun? Schreibt uns. Außerdem planen wir einen Besuch bei der Bundesprüfstelle. Wenn Ihr Fragen an deren Leiterin, Frau Monssen-Engberding, habt, solltet Ihr uns auch schnell schreiben. Wir stellen Eure Fragen. Stichwort „FSK“, Briefe los!

TEL. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt 109.00
Adams Family Values	dt 109.00
Adventure Island 2	dt 117.00
Air Cavalry	dt 99.00
Akira	dt 119.00
Al Unser Junior	dt 134.00
Animonics	dt 125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt 129.00
Batman und 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 134.00
Brainies	dt 129.00
Brutal - Paws of Fury	dt 99.00
Bugs Bunny	dt 125.00
Canon Fodder	dt 109.00
Carrier Aces	dt 109.00
Chaos Engine	dt 109.00
Clay Fighter 2	dt 111.00
Clay Fighter	dt 109.00
Demolition Man	dt 129.00
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 & Spielespeicher	dt 159.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Dropzone	dt 99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt 124.00
Equinox	dt 99.00
F1 Championship	dt 129.00
Fatal Fury Special	dt 129.00
Fievel der Mauswanderer	dt 109.00
Fifa Soccer	dt 109.00
Firemen	dt 119.00
Flintstones - Movie	dt 109.00
Ghoul Patrol	dt 49.00

Green Lantern	dt 119.00
Hagane (16 Meg)	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
Jelly Boy	dt 109.00
Joe & Mac 3	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 99.00
Judge Dredd	dt 129.00
Jungle Strike	dt 109.00
Jurassic Park 2	dt 119.00
Kick Off 3	dt 109.00
Kid Clown in Crazy Chase	dt 109.00
Lemmings 2	dt 124.00
Lion King (24 Meg)	dt 137.00
Looney Tunes ACME Animation	dt 137.00
Lord of the Rings	dt 109.00
Lothar Matthäus	dt 109.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 109.00
Mask	dt 115.00
Medieval	dt 129.00
Mickie Mania	dt 99.00
Mickie's Herausforderung	dt 129.00
Micro Machines	dt 69.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt 129.00
Mighty Max	dt 99.00
Mr. Tuff	dt 119.00



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 in Time	dt 134.00
Page Master	dt 119.00
Pinball Dreams	dt 99.00
Pinball Fantasies	dt 99.00
Pirates a.t. Dark Water	dt 129.00
Pocky & Rocky 2	dt 109.00
Powerdrive	dt 109.00
Punch Out!	dt 119.00
Putty Squad	dt 109.00
Puzzle Bobble	dt 109.00
Ren & Stimpy Show	dt 119.00

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

Secret of Mana dt. Text	dt 109.00
Shadow	dt 109.00
Shadowrun	dt 119.00
Shogun	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 39.00
Spider Man Animates Series	dt 129.00
Star Trek: Next Generat.	dt 109.00
Star Trek: Star Fleet Acad.	dt 109.00

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



Star Gate	dt 129.00
-----------	-----------

Street Racer	dt 99.00
Super BC Kid	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Pinball	dt 89.00
Syndicate	dt 119.00
Tarzan	dt 109.00

Tetris & Dr. Mario	dt 89.00
Theme Park	dt 109.00
Tiny Toon 2	dt 119.00
Top Gear 3000	dt 119.00
Total Football	dt 129.00
Troy Aikman Football	dt 119.00
True Lies	dt 139.00
Turrican 2	dt 119.00
Unirally	dt 109.00
Utopia	dt 115.00
Vortex	dt 124.00
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-Kaliber 2097	dt 99.00
X-Men	dt 129.00

Super Scope + 6 Spiele	dt 99.00
Top Fighter Joystick SV-338	dt 139.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt 15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt 24.00

GAME BOY

Akira	dt 59.00
Aladdin	dt 59.00
BC Kid 2	dt 59.00
Bastoven	dt 61.00
Brain Bender	dt 45.00
Bubble Bobble 2	dt 59.00
Donkey Kong (SGB)	dt 59.00
Donkey Kong Land	dt 59.00
Dr. Franken	dt 39.00
European Golf	dt 59.00
Fifa Soccer	dt 69.00
Flintstones - 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
Jungle Strike	dt 59.00

Prehistorik Man	dt 65.00
Probotector 2 (SGB)	dt 59.00
Prophet Viking Child	dt 49.00
Race Days	dt 59.00
Rasenmäher Mann	dt 65.00
Samurai Showdown	dt 59.00
Schlumpf (dt. Text)	dt 59.00
Sequest DSV (SGB)	dt 59.00
Space Date	dt 56.00
Space Invader (SGB)	dt 59.00
Star Gate	dt 59.00
Super Mario Land 3	dt 59.00
Tarzan	dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt 59.00
True Lies	dt 59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt 59.00

WWF Raw	dt 65.00
Wario Blast (Bombern.) SGB	dt 59.00
Winter Gold	dt 59.00
World Cup Striker	dt 59.00
Yogi Bear	dt 59.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy + Zelda & Mario Land 2	dt 169.00
Game Boy 3er Set	dt 199.00
Game Boy Special Gelb	dt 109.00
Game Boy Special transparent	dt 109.00
Game Boy Special rot	dt 109.00
Game Boy Special grün	dt 109.00
Game Boy Special schwarz	dt 109.00
Game Boy Special weiß	dt 109.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

Alle Neuheiten auf Anfrage lieferbar!

Yogi Bear	dt 105.00
Zero the Kamikaze	dt 129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimens.	dt 39.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Fighterstick	dt 85.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt 29.00
Infrarot Joypads	dt 99.00
Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt 36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt 29.00
Program Pad SV-337	dt 69.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00
Spielespeicher, Donkey Kong Cou.	dt 24.00
Super Game Boy	dt 99.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt 199.00
Super Nint. More Fun Set	dt 309.00

Jurassic Park 2	dt 55.00
Kirby's Dreamland 2	dt 59.00
Kirby's Pinball Land	dt 49.00
Lemmings 2	dt 69.00
Lion King	dt 65.00
Lude	dt 59.00
Mario's Picross	dt 44.00
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 54.00
Page Master	dt 59.00
Pinball Fantasies	dt 59.00

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

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

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



Disney erfreut uns wieder mit einem Zeichentrick-Klassiker auf Video: „Pinocchio“. Die freche Marionette, die der Spielzeugmacher Gepetto geschnitzt und die gute Fee zum Leben erweckt hat. Zusammen mit seinem Freund Jiminy Grille macht er sich auf eine weite Reise.

(Buena Vista/ca. DM 49,95) +++ Janet Jackson hat sich ihre letzte CD noch einmal durch den Kopf gehen lassen. Heraus kam „Remixed“, ein Album, das hauptsächlich auf das Dance-Floor-Publikum zielt. (Virgin) +++ „City Slickers II“ gibt es jetzt auf Video. Der Großstädter Mitch Robbins (Billy Crystal) und seine drei Freunde sind wieder auf dem Weg, dem Großstadtrummel zu entgehen. Diesmal suchen sie einen riesigen Goldschatz in den Bergen Nevadas. Eine irrwitzige Komödie, die man nicht verpassen sollte.

(Columbia) +++ Mike Rutherford, der Gitarrist von Genesis, bastelt wieder an seinem Soloprojekt „Mike & The Mechanics“. Zusammen mit Paul Young bringt er sein drittes Album heraus. „Beggars on a beach of gold“ ist voller melodischer Ohrwürmer. (Virgin)



Fantasy SPECIAL



VERLOSUNG

Steigt hinab in das Reich der plastischen Rollenspiele. Cobraner, Orks und der Tyrann Turak warten im „Das Schwarze Auge“-Brettspiel „Das Dorf des Grauens“ auf Euch. Viele Häuser gilt es zu erforschen, will man die Siedlung von ihrem Fluches befreien. Außerdem bietet das Spiel den idealen Einstieg in die Welt des Schwarzen Auges. Schmidt Spiele stellte uns sechs Brettspiele zum Verlosen zur Verfügung. Einfach Postkarte mit dem Stichwort „DSA“ an uns. Einsendeschluß ist der 15. Juni.*

I LOVE TROUBLE - Nichts als Ärger



Nick Nolte ist Starreporter beim „Chicago Chronicle“. Auf der Suche nach einer Story über einen Zugunglück kommt ihm die Nachwuchsjournalistin Sabrina vom „Chicago Globe“ (Julia Roberts) ins Gehege. Eine Haß-Liebe zwischen den beiden ist unvermeidbar. Ein Riesenspaß für jung und alt. (Buena Vista)



MAMA CONCERTS & RAU PRESENTS: THE WWF

Die World Wrestling Federation (WWF) tourt zum zweiten Mal in diesem Jahr durch Deutschland. Mit dabei sind die Superstars der New Generation. Unter ihnen: The Undertaker mit Paul Bearer, Bret Hitman Hart, Lex Luger, The British Bulldog, Hakushi mit Sinja und Alundra Blayze. Folgende Termine sind festgelegt:

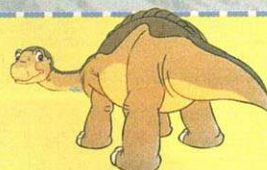
- 13. Juni in der Frankenhalle in Nürnberg (Beginn: 19:30 Uhr/Ticketservice: 0911-333363)
- 14. Juni im Eissportstadion in Mannheim (Beginn: 19:30 Uhr/Ticketservice: 0621-107060)
- 15. Juni in der Grugahalle in Essen (Beginn: 19:00 Uhr/Ticketservice: 0231-9120900)
- 16. Juni in der Deutschlandhalle in Berlin (Beginn: 19:30 Uhr/Ticketservice: 030-30384444)
- 19. Juni in der Festhalle in Frankfurt (Beginn: 19:30 Uhr/Ticketservice: 069-296929)

Wir verlosen zusammen mit Mama Concerts & Rau fünfmal zwei Karten für die Veranstaltung am 19. Juni in Frankfurt. Eure Aufgabe: „Nennt uns fünf WWF-Champions!“ Schickt eine Postkarte mit den fünf Wrestlern unter dem Stichwort „WWF-Event“ an uns.

Einsendeschluß ist der 1. Juni.*



Video-tip zum Kaufen



In einem Land vor unserer Zeit 2

Die putzigen Dinos aus „In einem Land vor unserer Zeit“ sind wieder da. Littlefoot und seine Dinofreunde sammeln auch im zweiten Teil wertvolle Erfahrungen auf ihren Expeditionen rund um das „Grüne Tal“. Zum Beispiel existiert in ihrer Nähe das verbotene Jenseits, das sie trotz Warnung erkunden. Auch ein „Scharfzahn“-Pärchen darf nicht fehlen. Wir verlosen drei dieser tollen Videos und jeweils zehn T-Shirt und Poster. Postkarte bis zum 15. Juni an uns, Stichwort „Littlefoot“.*



DER SPEZIALIST



Sylvester Stallone ist Ray Quick, der Spezialist für Sprengstoff. Er soll der hübschen May (Sharon Stone) helfen, ihre Rachegeleüste zu befriedigen und die Männer, die einst ihre Eltern ermordeten, bestrafen. Ein fetziger Action-Reißer, den man gesehen haben muß. (Warner)

* Der Rechtsweg bei allen Verlosungen ist ausgeschlossen.

HAST DU'S DRAUF?



C&VG – "FIFA auf dem Game Boy ist ein grafischer Triumph. Wenn Du Fußballfan bist, wirst Du wohl kaum was besseres finden."

GB Action 90% Super Gamer 85%
"FIFA ist seinen Gegenstücken auf den anderen Formaten in jeder Hinsicht gewachsen. Alles andere als ein schlechtes Spiel!"



SPEZIELL FÜR DEN SUPER GAME BOY

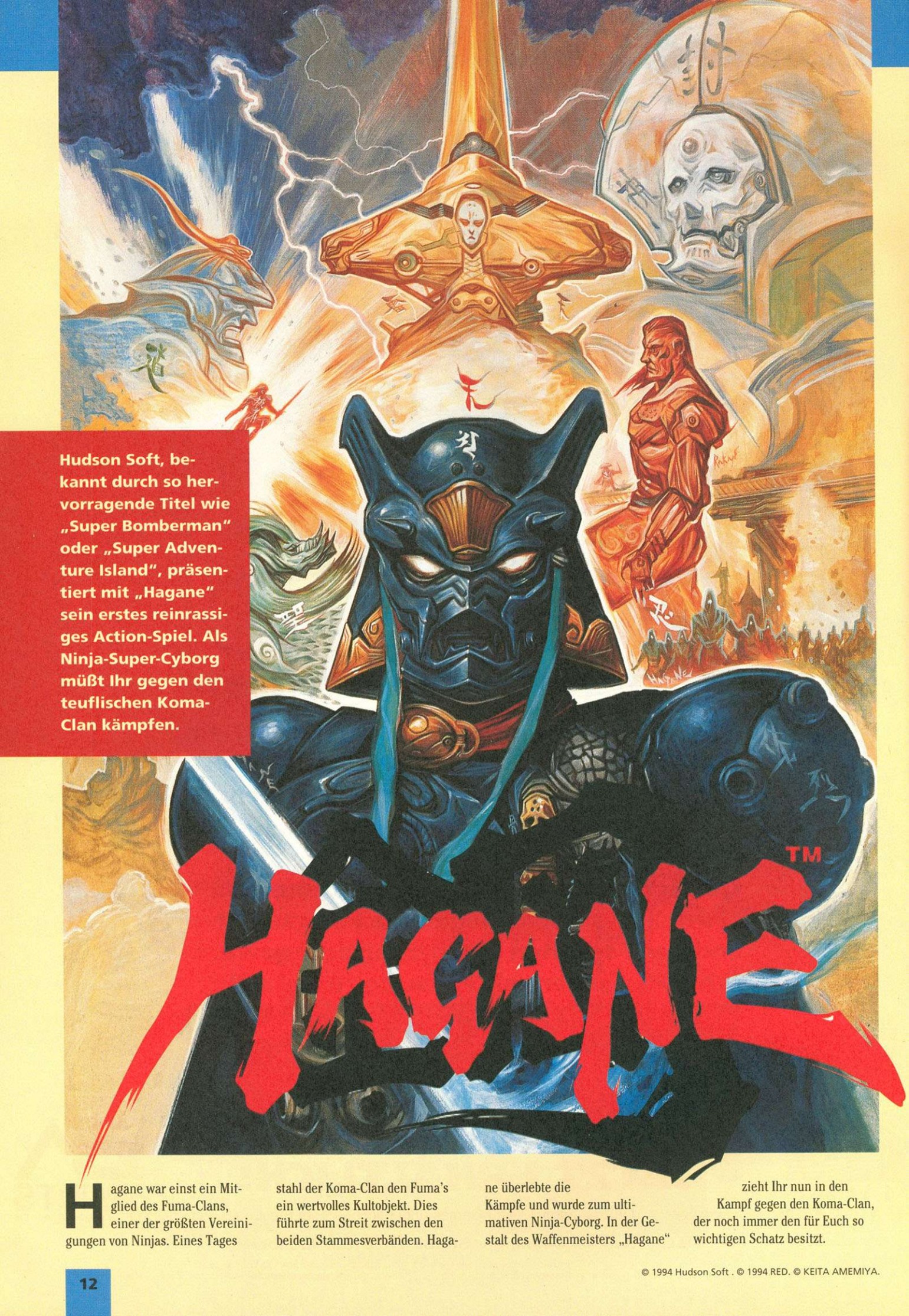
JETZT ERHÄLTlich!

Developed and published by Malibu Games under license from Electronic Arts

Malibu Games, Denninger Straße 116 81925 München.



EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of, and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.
Nintendo, Game Boy and the official seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Malibu Games is a registered trademark of T•HQ, Inc. © 1995 T•HQ, Inc.

The background of the page is a detailed, painterly illustration for the game Hagane. In the center, a large, dark blue, metallic-looking mask with glowing yellow eyes and a wide, toothy mouth dominates the foreground. Behind it, a figure in a red, muscular, cyborg-like suit stands. Above the mask, a golden, mechanical figure with a white face is positioned. To the right, a large, stylized face of a man with a mustache is visible. The background is filled with dynamic elements like lightning, a waterfall, and various smaller figures. The overall style is reminiscent of Japanese anime or manga art.

Hudson Soft, bekannt durch so hervorragende Titel wie „Super Bomberman“ oder „Super Adventure Island“, präsentiert mit „Hagane“ sein erstes reinrassiges Action-Spiel. Als Ninja-Super-Cyborg müßt Ihr gegen den teuflischen Koma-Clan kämpfen.

Hagane war einst ein Mitglied des Fuma-Clans, einer der größten Vereinigungen von Ninjas. Eines Tages

stahl der Koma-Clan den Fuma's ein wertvolles Kultobjekt. Dies führte zum Streit zwischen den beiden Stammesverbänden. Hagane

überlebte die Kämpfe und wurde zum ultimativen Ninja-Cyborg. In der Gestalt des Waffenmeisters „Hagane“

zieht Ihr nun in den Kampf gegen den Koma-Clan, der noch immer den für Euch so wichtigen Schatz besitzt.

WAFFEN UND KAMPFTECHNIKEN

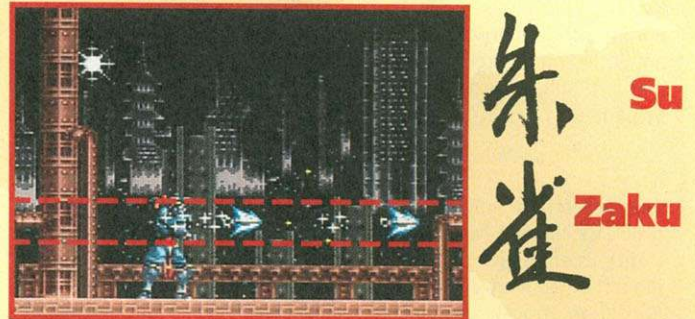
Hagane bietet eine Vielzahl von Kampftechniken an. Hier wollen wir Euch einige zeigen. Zwischen den Waffen könnt Ihr mit der X-Taste hin

und her schalten. Solltet Ihr einmal von Gegner umzingelt sein, so schaltet erst in den Pausen-Modus um und wechselt dann die Waffen.

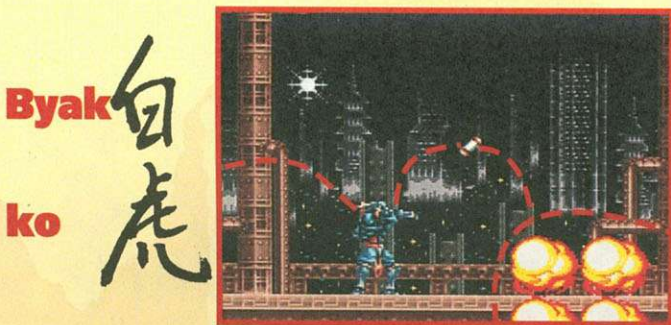
Waffensysteme ([] = Reichweite)



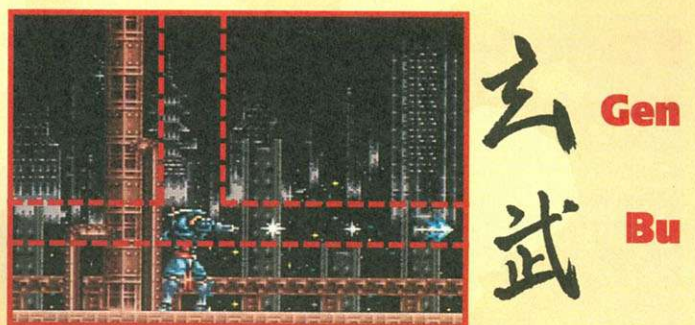
Mit dem Schwert könnt Ihr sehr schnelle Attacks landen. Ein weiterer Vorteil ist, daß Ihr diese Waffe sehr gut verwenden könnt, um Euch den Weg durch die anstürmenden Gegner zu bahnen.



Diese Shuriken schleudert Ihr Euren Gegnern entgegen. Ihr könnt die Wurfgeschosse in kurzen Intervallen werfen. Auch weiter entfernte Gegner sind so vor Euch nicht sicher.



Mit der Granate könnt Ihr auch Gegner auf höher gelegenen Plattformen beseitigen. Maximal tragt Ihr, ähnlich wie bei den Shuriken, 99 Granaten bei Euch.



Der Wurfhaken ermöglicht es Euch, weit entfernte Gegner zu treffen. Eine andere Variante ist, ihn einfach zu benutzen, um Euch an Wänden entlang zu hangeln.

Andere nützliche Techniken und Waffen

L- und R-Taste

Durch Drücken dieser beiden Tasten seid Ihr in der Lage, Hagane eine Rolle in die entsprechende Richtung machen zu lassen. Zusammen mit anderen Tasten ergeben sich so Special-Moves. Probiert es einmal aus!



Super-Bombe

Die „Super-Bombe“ beseitigt alle Gegner, die sich auf dem Bildschirm befinden.



TIP! Berühren erlaubt!

Eure Gegner dürft Ihr nur dann nicht berühren, wenn sie Euch angreifen wollen. Wenn sie nur dumm rumstehen, und Ihr sie dann berührt, geschieht nichts. Diese Erkenntnis kann hilfreich sein, wenn Ihr einmal von Gegnern umzingelt seid und nicht fliehen könnt.



LEVEL 1 – THE PATH TO DISASTER

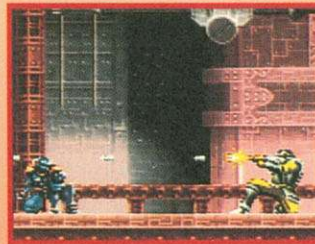
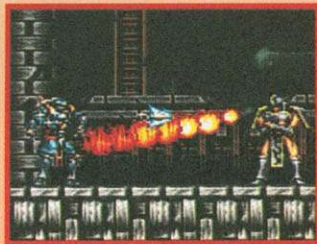
Diese freundlichen Herren erwarten Euch!

Er wirft seine Axt aus dem Sprung heraus auf Euch, sobald Ihr in seine Nähe kommt. Kümmert Euch aber nicht darum, sondern erwartet ihn am Boden und bekämpft ihn hier mit einigen gezielten Schlägen.



Dieses nette Kerlchen stoppt, sobald Ihr in seine Nähe kommt. Es lädt seine Waffe und beschießt Euch dann. Weicht durch einen gekonnten Sprung aus, und attackiert ihn, solange er seine Waffe auflädt.

Sein Feuerstrahl hat eine große Reichweite (wie man sieht). Es empfiehlt sich also, ihn mit einer weitreichenden Waffe zu attackieren. Zum Beispiel mit „Suzaku“.

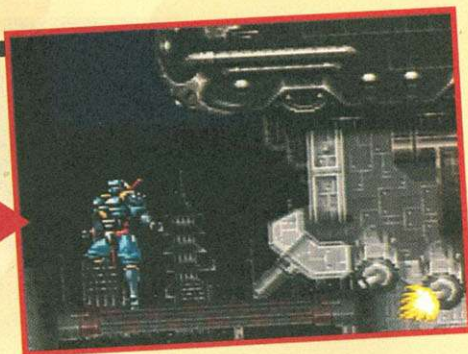
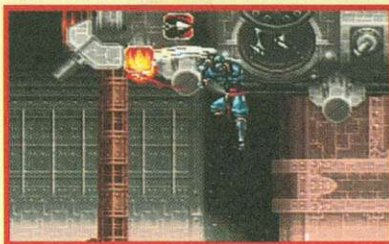


Volle Deckung heißt es bei Gegnern dieser Art. Sie feuern eine ganze Reihe von Schüssen ab und brauchen dann wieder eine gewisse Zeit, um nachzuladen. Nutzt die Pause, um nahe heranzukommen und beschießt sie dann!

Stage 1-1

Attackiert das Mutterschiff

Gegen Ende des ersten Abschnitts begegnet Euch das Schiff gleich zweimal. Legt alle gegnerischen Waffen-Batterien des Schiffs lahm. Die Gegner, die aus dem Ufo kommen, könnt Ihr am besten besiegen, wenn Ihr Euch duckt und „Seiryu“ benutzt.



Stage 1-2

1 Freeclimbing

Wenn Ihr in die Nähe der Spinnen kommt, paßt auf. Sie schmeißen mit Teilen der Decke um sich. Am einfachsten könnt Ihr sie unschädlich machen, in dem Ihr Euch an der Decke entlang hangelt und sie dort bekämpft.



3 Zickzack

Um in dem Schacht nach oben zu gelangen, müßt Ihr im Zickzack springen. Drückt hierzu die Sprungtaste einmal zum Abspringen und ein zweites Mal, um ein Stück weit zu fliegen.



2 Springt dem Gegner aufs Dach

Diesem Gegner (er sieht aus wie ein Dach) könnt Ihr leicht aufs Dach hüpfen. Zieht Euch dafür an der Schräge nach oben und springt dann zur Seite. So könnt Ihr ganz nebenbei Euch ein Extra-Leben holen.



4 Der mittlere Boss

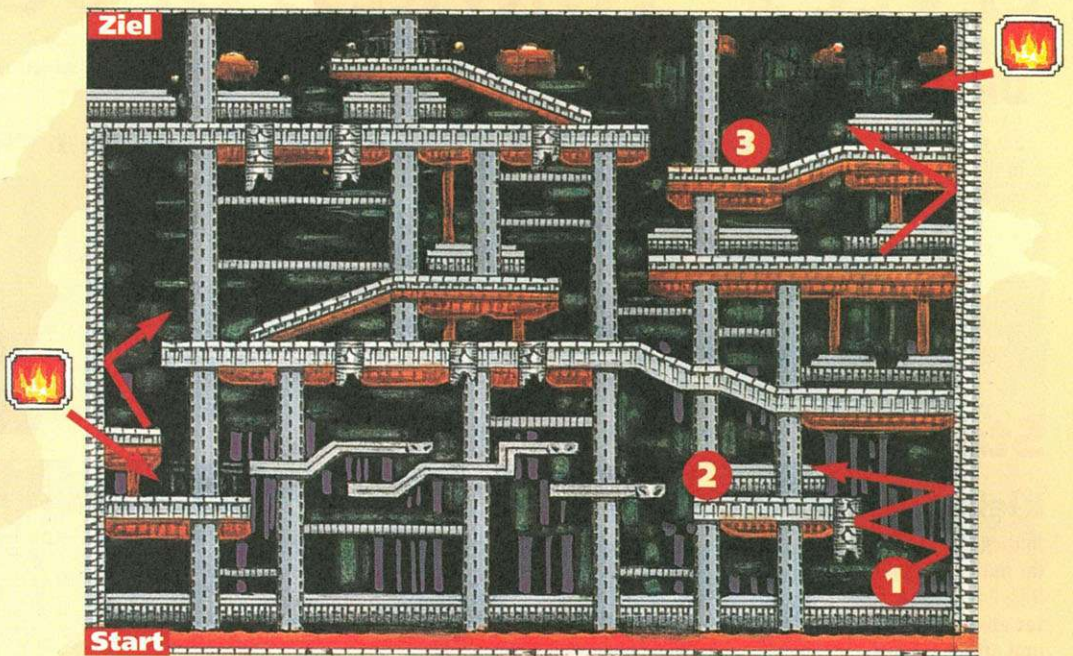
Um den mittleren Boss heil zu überstehen, solltet Ihr folgendes beachten: Sobald er seine Hand hoch über seinen Kopf hebt, heißt es aufgepaßt, er schlägt gleich zu! Versucht ihn so schnell wie möglich mit „Seiryu“ zu attackieren.



Stage 1-3

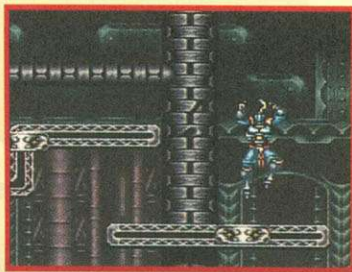
1 Startplatz

In der Karte seht Ihr, von wo aus Ihr abspringen müßt, um weiter nach oben zu kommen. Nicht vergessen: einfach zweimal hintereinander den Sprungknopf drücken.



2 Sprung, Rolle und Landung ...

Um auf den Förderbändern weiter zu kommen, empfiehlt es sich, eine Kombination aus Sprüngen und Rollen anzuwenden. So könnt Ihr eine bessere „Trefferquote“ landen. Aber wie in allen Spielen, so macht auch hier Übung den Meister.



3 Attacke!

Am höchsten Punkt dieses Levels müßt Ihr gegen sehr starke Gegner kämpfen. Verwendet hierfür am besten die Byakko-Waffe, sie ist hier sehr effektiv. Setzt sie ein, sobald Ihr die Gegner erreicht habt.



Stage 1-4

1 Vorsicht Grube!

Während Ihr durch dieses Level hetzt, tun sich gemeinerweise vor Euch Löcher im Boden auf. Ihr könnt sie daran erkennen, daß an der Stelle, an der ein Loch entsteht, vorher etwas Rauch aufsteigt. Haltet Euch möglichst weit rechts.



2 Weitsprung

An einigen Stellen dieses Levels sind die Löcher so groß, daß Ihr mit dem normalen Sprung nicht mehr rüber kommt. Verwendet an diesen Stellen die Kombination aus Sprung und Flug-Rolle (Sprungknopf zweimal drücken!).



BOSS Musha Mukuro

Diesen umherfliegenden Herrn gilt es zu besiegen. Nutzt „Byakko“, um ihm einzuheizen. Paßt allerdings auf, daß Euch die riesigen Hände nicht erwischen, und nehmt Euch vor den Geschossen von oben in acht.

武者骨



Schultern bewegen sich ...



Der Mund öffnet sich ...

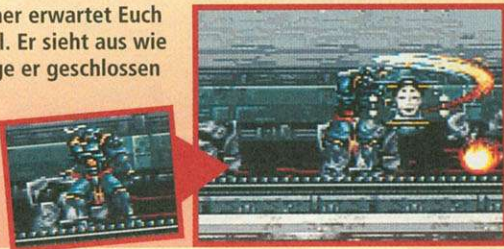


„Byakko“ hilft Euch auch gegen Raketen, die der Boss abfeuert.

LEVEL 2 – FORTRESS OF DOOM

Die Gegner, die Euch erwarten.

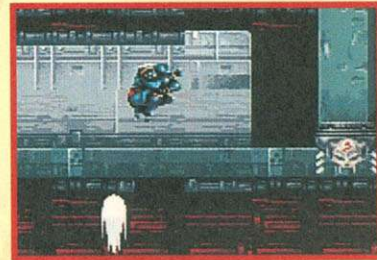
Ein neuer Gegner erwartet Euch in diesem Level. Er sieht aus wie ein Ufo. Solange er geschlossen ist, ist er unverwundbar. Also abwarten, bis er sein Gesicht zeigt.



Stage 2-2 • • • • •

1 Wer hat meine Plattform geklaut?

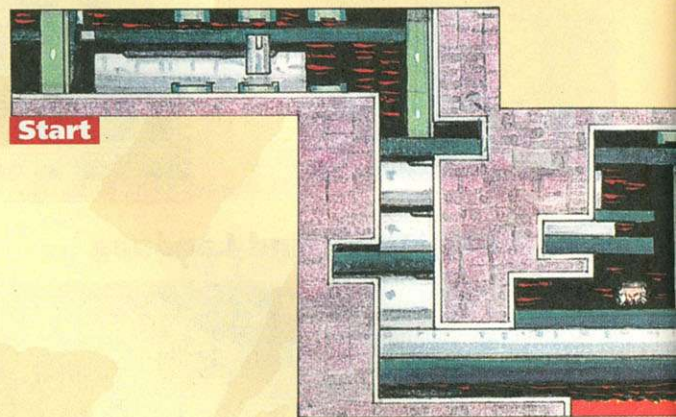
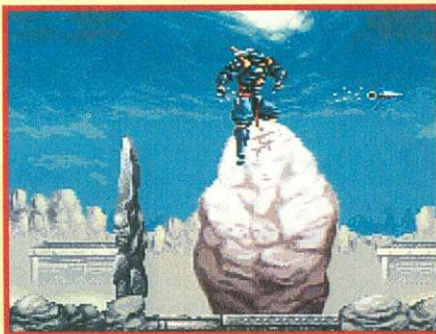
Aufgepaßt heißt es an dieser Stelle. Die Plattformen, auf die Ihr hier springen könnt, lösen sich nämlich einfach auf, sobald Ihr auf sie gehüpft seid. Also schnell weiter springen, wenn Ihr nicht runterfallen wollt!



Stage 2-1 • • • • •

Kleiner Boss gefälltig?

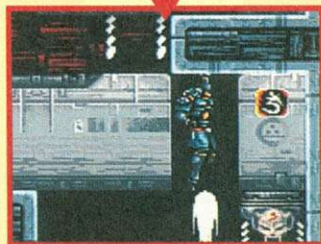
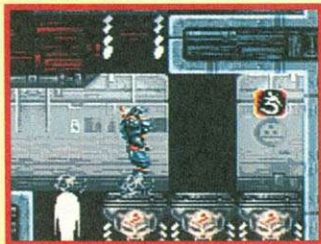
In diesem Level müßt Ihr nur den „Kleinen Boss“ besiegen. Haltet etwas Abstand und attackiert ihn mit der „Suzaku-Waffe“. Ihr solltet immer in Bewegung bleiben. Achtet auf die spitzen Steine, die aus dem Boden herausschießen!



Stage 2-3 • • • • •

1 Extra-Bombe

Um an dieses Extra zu kommen, müßt Ihr zunächst ganz nach rechts gehen und dort sofort hoch springen. Sobald die Plattformen wieder auftauchen, könnt Ihr wieder nach links gehen.



2 Zwischengegner

Das Angriffsziel liegt in der Mitte des Kreises. Wartet, bis die Plattformen sich anfangen zu drehen. Springt dann auf eine und attackiert das Zentrum von dort aus.



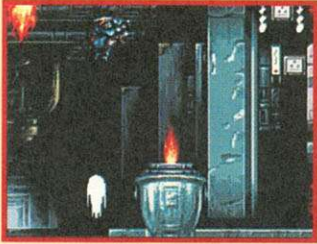
3 Holt Euch das Energie-Extra

Dieses begehrte Power-Up solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Um es zu bekommen, hüpfet Ihr auf die untere Plattform und dann gleich weiter auf die darüberliegende. Das Extra einsammeln und sich gleich darauf fallen lassen. Springt wieder auf die untere Plattform und benutzt die Flug-Rolle, um über das Feuer zu kommen.



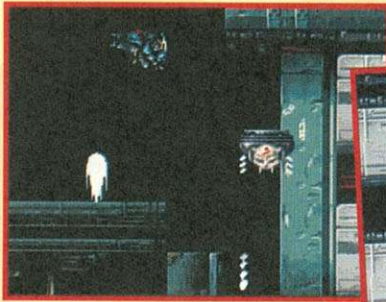
2 Der rechte Weg

In diesem Abschnitt müßt Ihr schnell von einer Plattform zur anderen springen, um in die obere rechte Ecke zu gelangen. Haltet Euch dabei an die Reihenfolge auf der Karte (a – e).



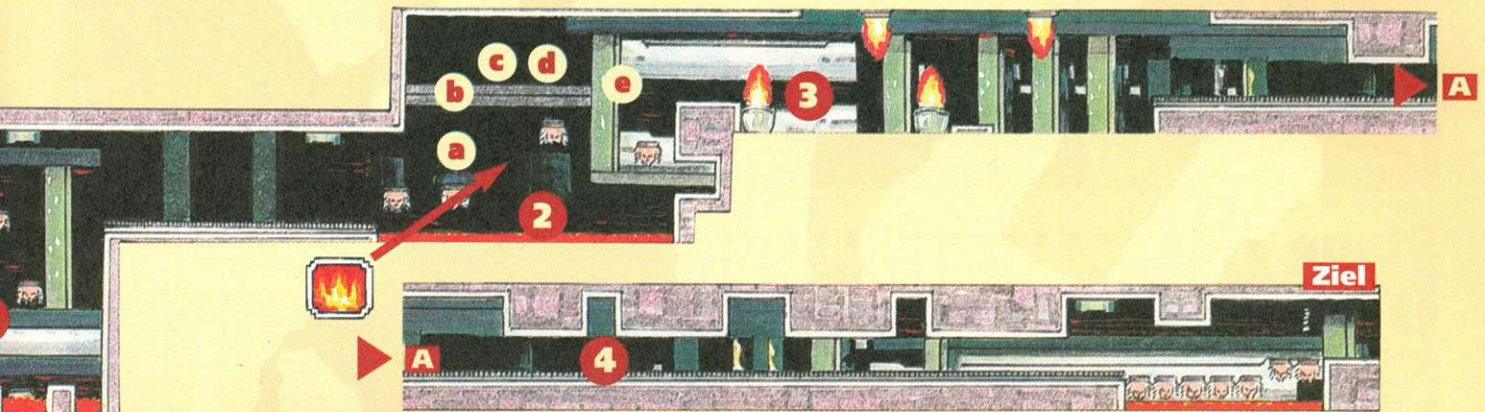
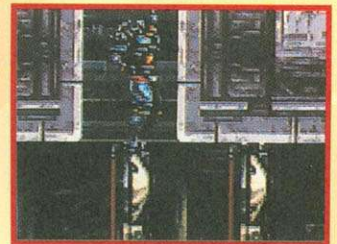
3 Verdammt heiß hier!

Um heil durch diese Feuersbrunst zu gelangen, verwendet Ihr einfach die Schwebepattformen als Fortbewegungsmittel. Ihr müßt nur schnell genug die Seiten wechseln. So könnt Ihr, mal an der Plattform hängend, mal auf ihr stehend, Euch Euren Weg durch diesen Teil des Spiels machen.



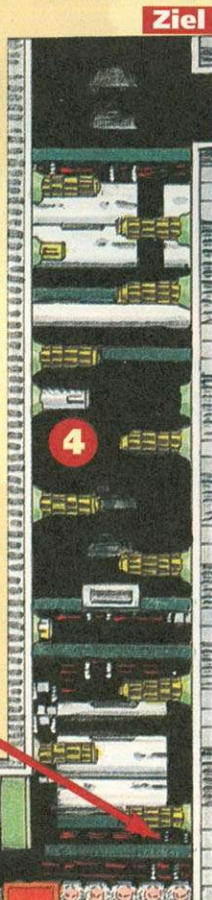
4 Deckenschmuck

Solltet Ihr bei den unzerstörbaren Wänden Probleme haben, so hängt Euch doch einfach in den Lücken an die Decke. Hier könnt Ihr ruhig warten, bis sie vorbei gezogen ist.



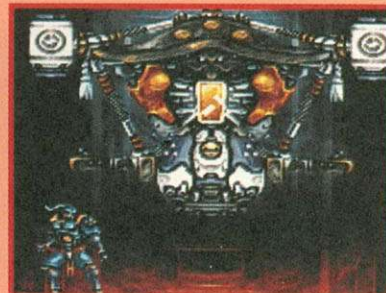
4 Im Zickzack nach oben

Achtet auf die schwebenden Blöcke, die sich in diesem Abschnitt hin und her bewegen. Sie können Euch ziemlich behindern, wenn Ihr von einer Stufe auf die nächste springt.



BOSS En-Mikoshi

怨御興



Auf zum nächsten Endgegner! Weicht den Laserstrahlen aus oder duckt Euch davor (Attacke A und B). Versucht so schnell wie möglich

ATTACKE A



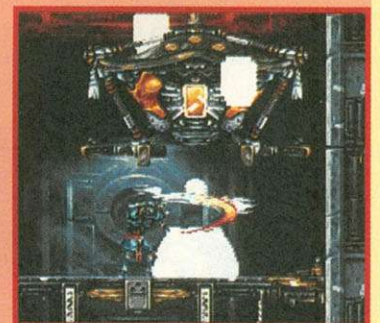
ATTACKE B



ATTACKE C



die ankommenden Geschosse zu beseitigen (Attacke C). Wenn sich der untere Teil des Bosses öffnet, könnt Ihr ihn erst verwunden. Ihr solltet ihn so oft wie möglich treffen, also Beeilung!



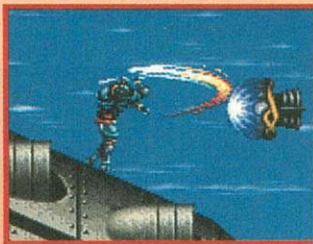
Jetzt könnt Ihr dem Boss mal so richtig einheizen!

LEVEL 3 – VIOLATED HEAVENS

Neue Gegner braucht das Spiel!

Auch im dritten Level erwarten Euch neue Gegner. Diesen freundlichen Kettenschwinger solltet Ihr so nah wie möglich treten. Duckt Euch dann neben ihn und greift an. Er kann Euch in dieser Position nichts anhaben.

Diese netten Raketen kommen langsam an Euch heran geflogen. Versucht sie schon von weitem zu bekämpfen. Solltet Ihr allerdings keine andere Chance haben, so tut es auch ein gezielter Schlag mit dem Schwert.



Stage 3-1

1 Hüpf, hüpf, ...

Die startenden Raketen überspringt Ihr mit der Flug-Rolle am besten. Ihr könnt sie natürlich auch einfach beschießen (aber das wäre wohl zu einfach).



2 Easy, oder?

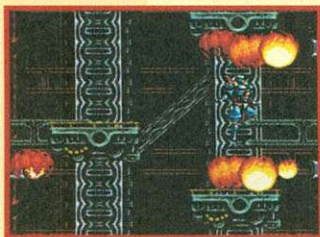
An dieser Stelle könnt Ihr den über Euch lauenden Gegner einfach mit der Byakko-Waffe besiegen. So könnt Ihr sich an ihm vorbei kommen. Einfacher gehts wirklich nicht.



Stage 3-2

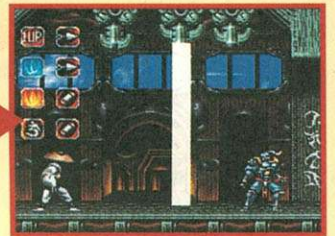
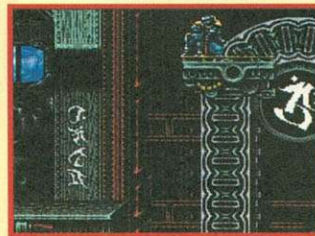
1 Feuer!

Wer behauptet, daß Fahrstuhlfahren die sicherste Sache der Welt ist, hat noch nicht „Hagane“ gespielt. Während Ihr mit dem Aufzug unterwegs seid, werdet Ihr von links und rechts von Flammenwerfern geröstet. Also aufgepaßt und ausweichen.



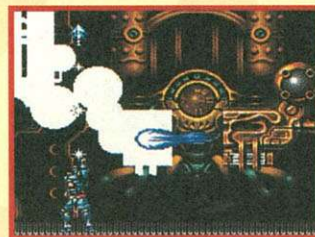
2 Schatzkammer

Mit dem ersten Aufzug lohnt es sich übrigens, mal etwas weiter zu fahren und nach links abzuspringen. Dort findet Ihr nämlich einen Raum mit allerlei nützlichen Gegenständen.



3 Zwischengegner

Und wieder erwartet Euch ein Zwischengegner. Diesmal heißt es, die blauen Teile der beiden Arme anzugreifen. Ihr solltet Eure Attacken auf ein Ziel konzentrieren und Euch danach mit dem zweiten Arm beschäftigen.



Stage 3-3

Im Mutterschiff

Haltet Euch von den Löchern in der Wand fern. Aus ihnen schlagen Euch Flammen entgegen. Versucht die Gegner so früh wie möglich zu erledigen (sobald sie auftauchen).



Stage 3-4

Die Luftschlacht

Dutzende von Aliens stürzen sich auf Euch. Auch hier solltet Ihr sie so früh wie möglich unschädlich machen. Versucht Euer Schiff möglichst in der Mitte des Bildschirms zu halten.



BOSS Jyasei-Jyu



Am Ende des dritten Levels erwartet Euch Jyasei-Jyu als Gegner. Verwendet die Suzaku oder Byakko-Waffe, um ihn zu besiegen. Haltet Abstand von ihm und bleibt immer in Bewegung.



LEVEL 4 – CRY OF THE SPIRITS

Und wer ist hier neu?

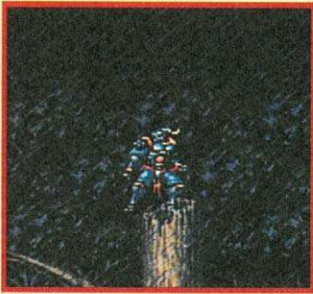
Dieser Gegner kommt erst zum Vorschein, wenn Ihr in seine Nähe kommt. Also Vorsicht! Er schießt sein Feuerkugeln in vier Richtungen ab.



Stage 4-1

① In den Wipfeln

In dieser Stage lohnt es sich genauer hinzusehen. In den Baumspitzen könnt Ihr nämlich das eine oder andere nützliche Extra finden.



② Schon wieder ein ...

... Zwischengegner. Ja, ja, die sterben auch nicht aus. Dieser hier war wohl mal Schlittschuhläufer. Jedenfalls gleitet er recht flink hin und her. Also springen, um ihm auszuweichen. Sobald er in einer Ecke zum stehen gekommen ist, solltet Ihr ihn attackieren.



Stage 4-2

① Gut Rutsch!

Benutzt den „Sliding Move“ (Steuerkreuz nach unten und Sprung-Taste), um heil durch dieses Level zu gelangen. Den herabfallenden Gesteinsbrocken könnt Ihr so am besten ausweichen.



② Hochseilakt

Diese Stelle meistert Ihr, indem Ihr Euch mit dem Genbu an der Decke entlang hangelt. Springt hierfür zunächst hoch und wartet, bis Ihr die Decke seht und feuert dann Euer Seil ab.



Stage 4-3

Tanz auf dem Vulkan

Wartet, bis die Lava bis auf ihren höchsten Punkt gestiegen ist. Versucht dann, während sie wieder fällt, die Flug-Rolle, um über sie hinweg zu kommen.

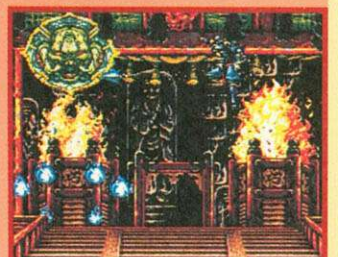


BOSS 呪祖魂 Jyoso-Dama

呪祖魂



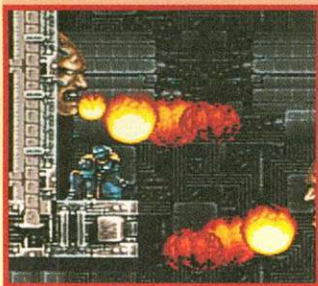
Dieser Boss ändert seine Taktik während des Kampfes. Anfangs ist er eine Art Feuerrad, das nur attackiert werden kann, wenn es sich öffnet und dann inneren Bereich freilegt. Kurz darauf schleudert Euch der Gegner seine Bestandteile entgegen. Schließlich stürzt er sich gar selbst auf Euch und versucht, Euch zu erschlagen.



LEVEL 5 – INTO THE DARKNESS

Darf ich mich vorstellen?

Geht in Deckung, wenn Ihr in die Nähe dieser Gesichter kommt. Sie haben einen feurigen Atem. Aber sie können Euch als Plattform gute Dienste leisten, wenn Ihr weiter nach oben gelangen wollt.



Stage 5-1

1 Zugverkehr

Sobald dieser Geisterzug erscheint, schießt Ihr sehr schnell mit der Suzaku-Waffe auf ihn. Macht Euch bereit, dem Laserstrahl auszuweichen, wenn im Mund des Zugs ein japanisches Zeichen erscheint.



2 Kennen wir uns nicht?

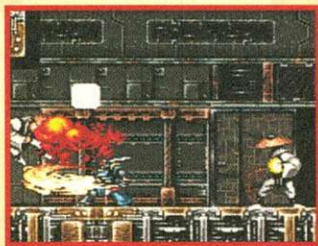
Einen alten Bekannten treffen wir gegen Ende dieses Levels. Und er hat etwas dazu gelernt. Er verschwindet jetzt urplötzlich von der Bildfläche und fällt dann von heiterem Himmel herab. Da hilft nur eins: in Bewegung bleiben!



Stage 5-2

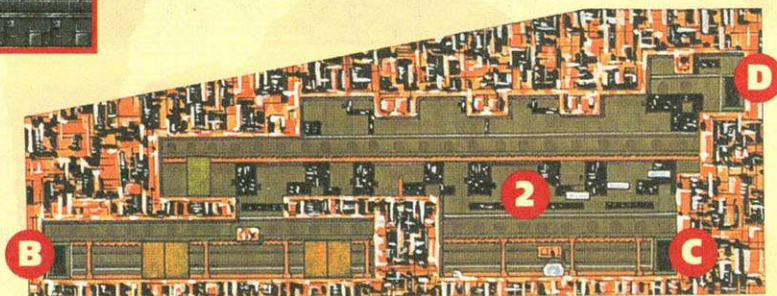
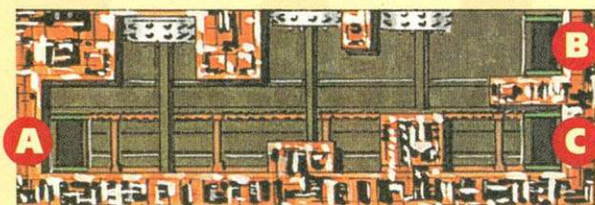
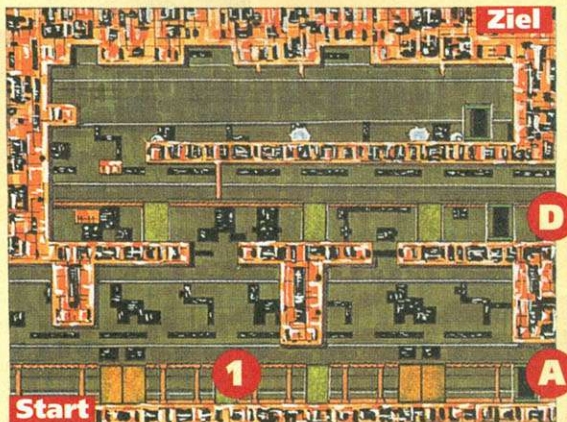
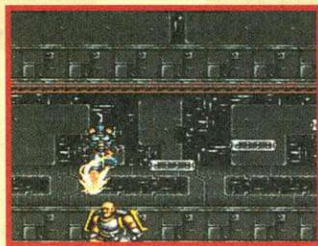
1 Bomben sammeln

Ein wahres Gemetzel entbrennt hier. Sammelt so viele Extras auf, wie Ihr wollt. Achtet nur darauf, daß Ihr die maximale Anzahl an Bomben (neun Stück) bei Euch tragt. So bewaffnet dürfte der Endgegner leicht zu besiegen sein.



2 Ausgang D bitte!

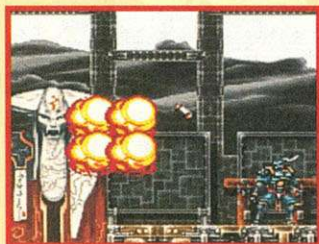
Dieses Level besteht aus drei Räumen, die untereinander durch Türen verbunden sind (siehe Karte). Versucht einfach, so schnell wie möglich auf dem direkten Weg nach rechts oben zum Ausgang zu gelangen.



Stage 5-3

Zwischengegner!

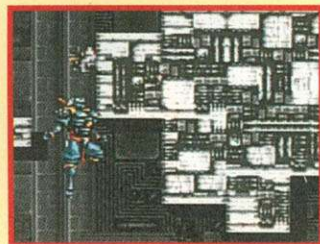
Ihr habt es fast geschafft, dies ist der letzte „Kleine Boss“, den Ihr bezwingen müßt. Kleiner Tip: Stellt Euch in die linke oder rechte Ecke des Bildschirms, dort erreichen Euch seine Attacken nicht.



Stage 5-4

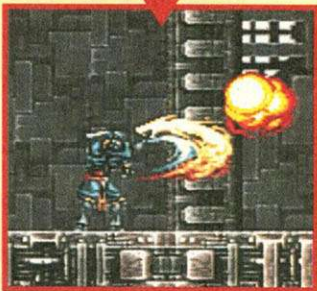
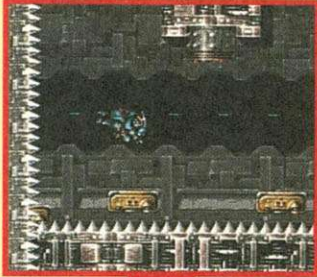
Beeilung!

Tempo, Tempo! Es ist nicht mehr weit. Beseitigt alle Schalter, die Ihr finden könnt, um die Wand zu verlangsamen. Vergeßt nicht, die Flug-Rolle ausgiebig einzusetzen.



Stage 5-5

Weiter gehts! Benutzt ausgiebig die Flug-Rolle, um hier weiter zu kommen. Durchbrecht die Wand am Ende des Levels, bevor Euch die Stachelwand eingeholt hat.



BOSS Shura-Oh

修羅王



Geschafft! Ihr steht dem Boss des Levels 5 gegenüber. Diesen Schurken könnt Ihr nur mit einiger Übung überwinden, also nicht aufgeben! Folgt den Schritten 1 bis 4.



ENDGEGNER

Amano-Ikazuchi

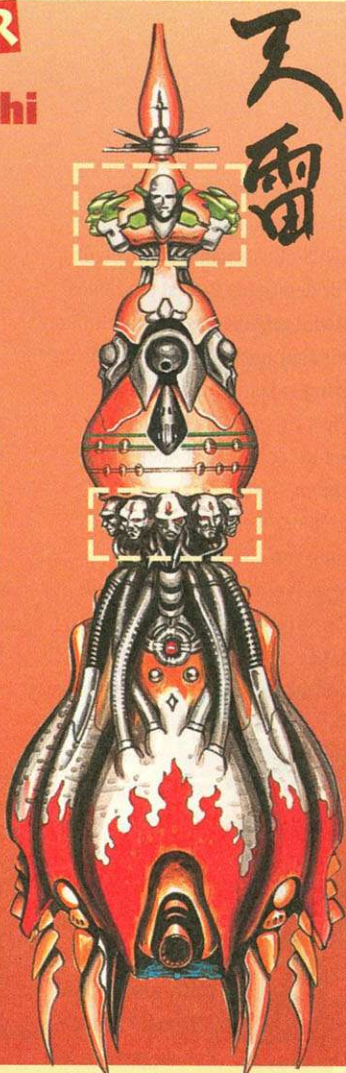
Dies ist er also, der Oberboss. Während er nach oben abhaut, müßt Ihr ihn versuchen einzuholen, um ihn zu besiegen. Die markierten Bereiche gilt es zu attackieren. Ihr müßt wirklich jede Bombe nutzen, die Ihr eingesammelt habt. Ein harter Brocken, aber er ist zu schaffen.



Achtet auf die verbleibende Zeit.

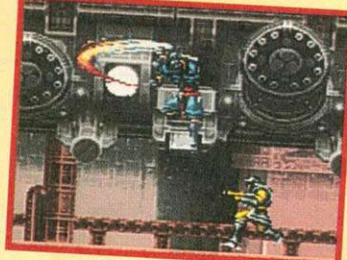


Benutzt alle Bomben, die Ihr gesammelt habt!



Oh No ...

... nicht das Ihr jetzt denkt, das Spiel würde hier enden! Nein, es ist noch lange nicht Schluß. Ihr könnt die ganzen Level noch einmal durchspielen. Und zwar mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad (noch schwerer? Oh nein!).



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues
Genre: Action

Sound

Der Sound paßt ausgezeichnet zu der düsteren Stimmung. Die Effekte sind aber im großen und ganzen nichts Neues.

Grafik

Schön anzusehen: Die düstere, japanische Atmosphäre des Spiels kommt gut rüber. Die Animationsphasen sind sauber programmiert.

Dauerspaß

Ein Paßwortoption fehlt leider. Um den Frustration nicht all zu hoch zu treiben, gibt es wenigstens unendliche Continues.

Härtegrad

„Hagane“ ist nichts für Anfänger. Selbst eingefleischte Profis dürften eine ganze Weile zu knabbern haben. Aber es ist lösbar.

Fazit

Wer eine echte Herausforderung sucht, der findet in „Hagane“ ein erstklassiges Action-Spiel. Anfänger und wenig erfahrene Spieler sollten vorher allerdings unbedingt eine Testrunde zocken.

neu



Game Quest I: Auf der Suche nach heißen Spielen

Das Stimmungsbarometer in der Grand Hall zeigt auf „un-gemütlich“. Zeitlich zu nah liegt das europäische Software-Forum ECTS (European Computer Trade Show) an den grossen Messen in Amerika. Kaum neue Produkte sind zu sehen, weil die Teams einfach noch nicht so weit sind. Große Firmen wie Acclaim und Nintendo hatten keine Ausstellungsfläche.

Was bleibt dann überhaupt noch übrig? Qualität, so hoffen wir. Bessere Spiele, Klasse statt Masse. Schauen wir doch mal nach, zum Beispiel in Japan:

Japan-Connection

Bei **Konami** haben Nintendo-Produkte noch ihren festen Platz, obwohl die Firma (offiziell?) noch nicht über Ultra-Entwicklerunterlagen verfügt und **Parodius 2*** und **Goemon 3** nicht nach Deutschland kommen. Vor Weihnachten sollen ein weiteres Fußball-, ein Basketball- und ein Eishockey-Modul für

das Super Nintendo kommen. Bestätigt ist **Vampires Kiss**, eine SNES-„Castlevania“-Fortsetzung. Für den Game Boy ist ein neues Modul geplant, über dessen Inhalt wir aber noch nichts in Erfahrung bringen konnten. **Sunsofts Porky Pig's Haunted Holiday** lässt Schweinchen Dick Abenteuer in einem Traum erleben. Und **Popoito Hebereke** für das ist die Fortsetzung von „Hebereke's Popoon“. Stapelt einfach Popoons und Poro Poros (Luftballons) aufeinander, damit sie verschwinden. **Hudson Soft** stellte keine neuen Spiele vor, hat aber noch 14 SNES-Titel in Planung. Auch **Nintendos** gute Geister pilgerten über die Messe, hatten aber keinen eigenen Stand. **Kirby's Dreamland 2** (Guide im nächsten Heft) und das Kniffel-Modul **Mario's Picross** werden uns

aber die nächsten Game-Boy-Wochen versüßen. Sonst gibt es nichts zu melden, zur Zeit jedenfalls nicht. Natürlich sind **Donkey Kong Land** für den Game Boy und **Diddy Kong** für das Super Nintendo in Vorbereitung, aber genaueres wird erst in Amerika zu sehen sein. Da wird wohl auch eine Ultra-Überraschung ins Haus stehen. Abwarten!

Vive la France!

Bei **Infogrames** geben sich mal wieder Comic-Helden die Klinke in die Hand. Die drei bekanntesten französischen Serien werden für Nintendo-Konsolen umgesetzt: **Obelix** (SNES und Game Boy), **Spirou** und **Tin-Tin** („Tim und Struppi“, beide SNES). **Spirou** (bei uns als „Spirou und Fantasio“ bekannt) ist ein Abenteuer um den Journalisten im Pagen-Anzug. Mit Eichhorn Pips geht er auf die Suche nach dem entführten Gra-



* Soweit nicht anders erwähnt, handelt es sich um Super-Nintendo-Module.

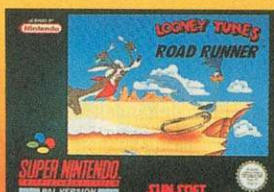
Ausgezeichnet ...

**POWER
GAMES**



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

Dies also ist er. Der zweite Gold-Funny-Preisträger von Sunsoft: LOONEY TUNES BASKETBALL. Mit von der Partie sind: Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester und noch fünf weitere bekannte Comic-Stars. Jeder ist ausgestattet mit seinen ganz speziellen Extra-Moves. Und mit dem Vier-Spieler-Adapter können Eure Freunde gleich mitspielen. Einfach SUPER!



GAME BOY

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



In **Obelix** gehen die beiden Gallier Asterix und Obelix auf eine Rundreise durch fünf von den Römern besetzte Länder. Überall bringen sie Andenken mit und mischen die grüngewandeten Soldaten kräftig auf. Erstmals darf man beide Helden (zu zweit auch gleichzeitig) spielen, und im Gegensatz zum Vorgänger gibt es wesentlich mehr Ideen. Die Gallier mischen z. B. auch beim Stierkampf oder bei einem Rugby-Spiel mit. Für das SNES gibt es eine 12 Megabit-Version mit 25 Stages, für den Game Boy ein 1-Spieler-2-Megabit-Modul mit 22 Stages.



Hier sieht man die Abenteuer von **Super Turrican**. Das Kölner Team **Factor 5** hat sich für die Fortsetzung viele neue Gimmicks einfallen lassen. Dreidimensional wird in den Schlund eines Sandwurms gesprungen. Außerdem verläßt sich der Kampfboter nicht mehr nur auf die eigenen Beine, sondern benutzt Speeder Bikes und Landbuggys. Mit einem ausschließbaren Kampfarm klammert er sich an Raumschiffen fest. Die Party geht im nächsten Heft ab!



Mirages Roboter-Aufstand geht im Herbst in die zweite Runde: **Rise 2 - Resurrection**. Außerdem ist **Adrenalin(e) Factor** (Foto) jetzt spruchreif. Das Cyberpunk-Strategie und Schießspiel mit isometrischer Ansicht ist vorerst für PCs geplant. Es wird wohl auf Ultra 64 erscheinen.

fen von Rummelsdorf. Fantasio kommt den beiden oft mit Raumschiffen und ähnlichen Dingen zu Hilfe. **Tin-Tin in Tibet** basiert auf dem gleichnamigen Comic von Hergé, der bei älteren Lesern sehr beliebt ist.

Inselware aus GB

Ocean ist in der nächsten Zeit am rührigsten: Die Comic-Umsetzung **Green Lantern**, das Knetball-Spiel **Putty Squad**, das Freizeitpark-Bastelmodul **Theme Park** (NFV 4, S. 80) von **Bullfrog**, die Roboter-Ballerei **Super Turrican 2** (vom deutschen Team **Factor 5**) und **Lothar Matthäus Soccer** (von **Krisalis**, in England als „Manchester United“ bekannt) kommen schon in den nächsten Wochen in die Läden. Kevin Costners **Waterworld** und Tom Cruises **Mission: Impossible** gehen auch vom Kino direkt in die Modulschächte. Auch bei **Elite** ist was los: Die Autorennspiele **Power Slide** und **Dirt Racer** (siehe NFV 5, S. 78) werden im Sommer kommen, und das Steinzeit-Spektakel **Joe & Mac** geht im Juni in die dritte Runde. Derweil rumpelt es bei **Titus: Prehistoric Man** hat doch nicht bei **Nintendo** seine Steinzeit-Höhle gefunden. Ein neuer Deutschland-Vertrieb wird noch fieberhaft gesucht. **Mindscape** wird sich allerdings des Jump'n'Runs **Oscar** annehmen: Auf der wilden Jagd quer durch ein Kino springt **Oscar** in verschiedene Filme und bringt dort die Handlung durcheinander. Man darf gespannt sein. Ebenfalls aufregend ist die „Turrican“-ähnliche Weltraumballerei **Realm**. Wir stellen Euch das Spiel auf Seite 80 kurz vor.

USA: Go West!

Viacom New Media hat nicht nur **Lagunas** Marketingfrau Karina Rother abgeworben, sondern auch seinen ersten Messestand in Europa aufgebaut. Gratulation. Viel zu

Diesem netten Wesen möchte man nicht in der Urzeit begegnen: Er ist einer der Helden aus **Primal Rage**. **Time Warner Interactive** plant, damit auf allen wichtigen Systemen herauszukommen. Für 16-Bitter ist Frühherbst, für „Next Generation“-Maschinen November der Tag der Wahrheit.



sehen gab es aber noch nicht. Nur **Beavis & Butt-Head** (Juli) lief auf den Bildschirmen. Die Comic-Lizenz **Phantom 2040** und die Michael-Crichton-Verfilmung **Congo** sind noch für dieses Jahr geplant. Dagegen herrscht bei **Interplay** direkt Modul-Flaute. **Boogerman** ist der einzige Titel, der in England für das SNES angekündigt wurde. Es geht um einen (vermuten wir jetzt mal) Anti-Mario, der pupsend seine Gegner niedermacht und auch sonst ein eher unappetitliches Leben führt. Es sickerte auch durch, daß **HiTech** noch um die Lizenz des Kinofilms **Casper** für den Game Boy kämpft. Die Umsetzungsrechte für 16-Bit-Maschinen hat **Interplay**. **Time Warner Interactive** läßt **Probe** derzeit die Game-Boy- und SNES-Version von **Primal Rage**

ist auch am Mitmischen: **IZZY'S QUEST** wurde leider auf September verschoben (siehe NFV 5, S. 80), dafür ist das Action-Fußball-Modul **Fever Pitch Soccer** (siehe NFV 5, S. 8) Ende Juni fällig. Und das James-Pond-Schmunzel-Jump'n'Run **Operation Starfish** werden wir bereits im nächsten Heft testen.

Währenddessen programmiert **Virgin** noch eifrig die letzten Bugs aus **Cool Spot 3** und **Pinocchio**. **Cool Spot 3** wartet mit gerenderter 3-D-Grafik auf und wird an „Donkey Kong Country“ erinnern. Dagegen hält sich **Pinocchio** an bewertes: Das Spiel ist „König der Löwen“ sehr ähnlich. Als Holzpuppe oder Grille Jimynio hüpfthr durch Disney-mäßige Level. Schööööööön!

og



S T A L L O N E JUDGE DREDD

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



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



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY

Acclaim™
Entertainment GmbH

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

X-MEN

MUTANT APOCALYPSE

Die X-Men sind wieder da. Capcom schickt fünf von ihnen in „X-Men – Mutant Apocalypse“ in ihr eigenes gefährliches Abenteuer. Jeder der fünf Mutanten ist natürlich neben normalen Moves noch mit einem Special-Attacken ausgestattet. Insgesamt gilt es elf verschiedene Missionen zu erfüllen.

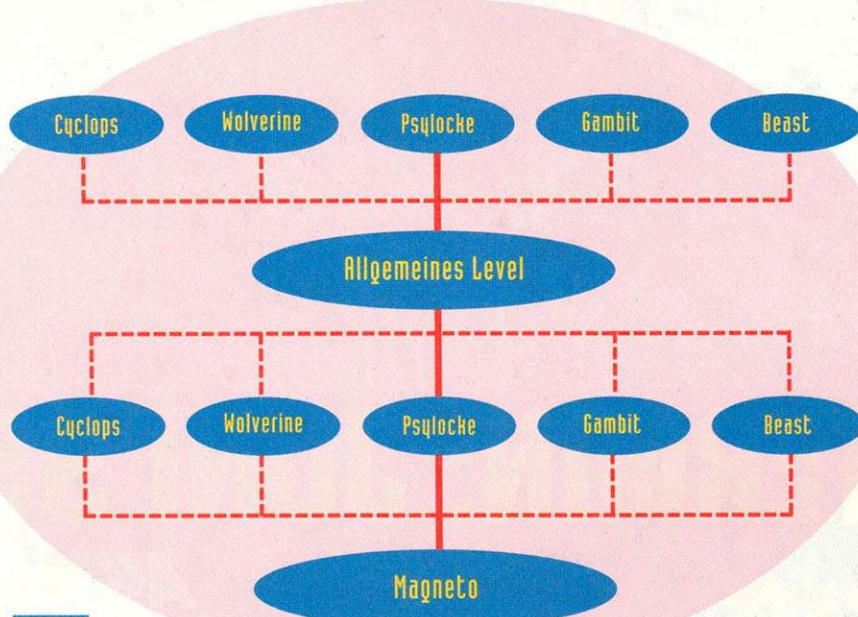


Auf der Insel Genoshan geschehen sonderbare Dinge. Merkwürdige Kreaturen wurden gesichtet. Außerdem wird eine Vielzahl Mutanten gegen ihren Willen auf der Insel gefangen gehalten. Der böse Magneto hat seine Hände im Spiel. Er benutzt die Mutanten als „Versuchskaninchen“. In seinem Chemielabor auf Genoshan sucht Magneto nach einem Mittel, das die Mutanten zu willenlosen Soldaten macht. Es liegt jetzt an Gambit, Wolverine, Cyclops, Beast und Psylocke, die Insel zu stürmen, den Widerling zu besiegen und alle Gefangenen zu befreien. Stoppt den Wahnsinn!



Das Spielprinzip

Jeder Mutant hat sein eigenes Anfangslevel. Ihr müßt alle mit dem entsprechenden Helden bestehen. Dann kommt Ihr in weitere fünf Runden. Hier kann man seinen Helden frei wählen. Danach gibt es nur noch ein Level, und das führt zu Magneto.



Technik, die begeistert

Die einzelnen Attacken haben Ähnlichkeiten mit „Street Fighter II“. Prägt sie Euch genau ein!

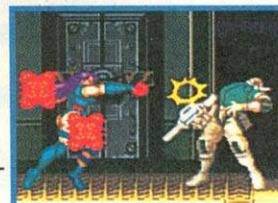
Kombinationsfähig

Wenn Ihr einmal einen Gegner getroffen habt, solltet Ihr sofort einen weiteren Treffer landen. Dann kommt er erst gar nicht mehr zum Zug.



Zeitspiel

Wolverines und Psylockes Special-Move hält eine gewisse Zeit an. Dann sind sie unverwundbar.





Cyclops-Level

Jump ☆☆
Speed ☆

Cyclops ist der Anführer der X-Men. Neben seinen Führungsqualitäten hat er noch ganz andere hervorragende Talente.

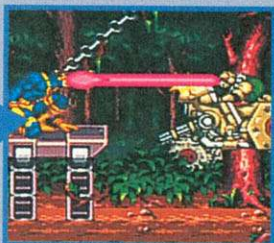
Heißer Blick

Er ist nicht nur ein toller Kämpfer, er kann auch einen Plasma-Strahl aus seinen Augen schießen.



1. Starke Öfen

Seht Ihr im Hintergrund Speeder-Bikes, solltet Ihr Euch auf ihren Angriff vorbereiten. Sie greifen in der Höhe an, in der sie im Hintergrund zu sehen sind.



3. Sumpfmonster

Haltet Ausschau nach den Sumpfmonstern. Diese erscheinen urplötzlich aus dem kühlen Naß. Duckt Euch und sie können Euch nicht mehr treffen. So attackiert und bezwingt Ihr sie auch in aller Ruhe.



2. Fallt nach links!

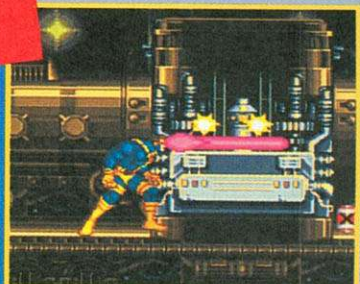
Wenn die Brücke zerbricht, geht es nach unten. Hier solltet Ihr Euch links halten, denn dort wartet ein X. Tip: Bei drei Xen gibt es ein Extra-Leben.



Boss

Train

Ignoriert die Kanonen und Gewehre. Konzentriert Euch auf die Motoreinheit. Steht Ihr vor dieser Einheit, kann Euch fast nichts passieren.



Wolverine-Level

Jump ☆
Speed ☆☆☆

Wolverine ist ein wilder Kämpfer und hat den besten Special-Move. Auch seine Schnelligkeit ist nicht zu verachten.

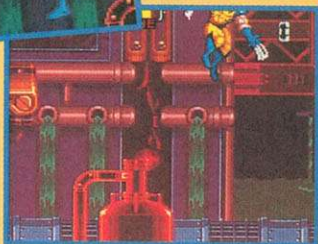
Krallen-Angriffe

Wenn er seinen Special-Move ausführt, schlägt er wie ein Berserker um sich und hört erst Sekunden später damit auf.



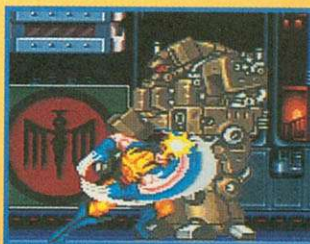
1. Holt das X

Erklimmt die Wand. Drückt die Knöpfe ↓ und Attacke gleichzeitig und das X gehört Euch.



2. Mittel-Boss

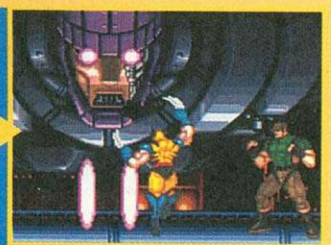
Sobald der Roboter blinkt, solltet Ihr die Attacken einstellen. Denn er bereitet sich darauf vor, Euch zu schlagen. Verhindert dies mit Eurem Special-Move.



Boss

Sentinel

Ziel Eurer Angriffe ist der Kopf. Haltet so lange Distanz, bis er einen Strahl auf Euch schießt. Jetzt haut ihm wie ein Berserker auf den Kopf.



Psylocke-Level

Jump ★★★
Speed ★★★

Psylocke kann sehr hoch springen und sich schnell bewegen. Dies ist ihre beste Chance, die Gegner zu bezwingen.

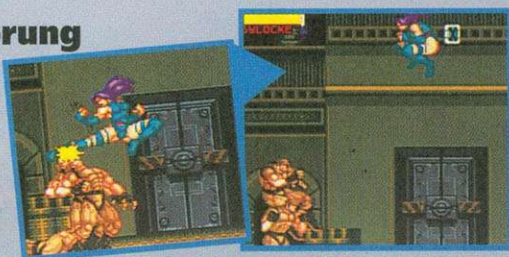
Psychic Dolch

Psylocke hat neben Wolverine den besten Special-Move: Mit ihrem Dolch kann sie ihre Gegner sieben mal hintereinander treffen. Außerdem ist sie während des Moves unbezwingbar.



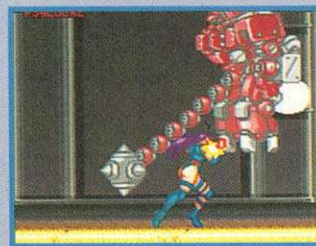
1. Kopfsprung

Springt den Gegnern auf den Kopf. So kommt Ihr noch höher und gelangt zum X.



2. Mittel-Boss

Der Mittel-Boss ist der gleiche, wie bei Wolverine. Nur hat er diesmal einen Eisenball in der Hand. Wenn der Roboter blinkt oder seinen Ball wirft, könnt Ihr ihm am besten mit dem Special-Move entgehen.



3. Bodenlos

Nachdem Ihr den Mittel-Boss besiegt habt, beginnt der Boden abzubrockeln. Rennt nach rechts und greift die Gegner mit dem Psychic Dolch an. Ihr müßt schneller sein als sich der Boden auflöst.



BOSS Sentinel

Sentinel hat viele Angriffstaktiken. Attackiert ihn ständig mit Eurem Dolch. Springt auch über seine Laserstrahlen und gebt ihm einen Tritt.



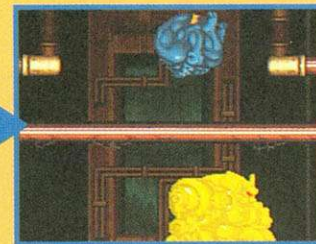
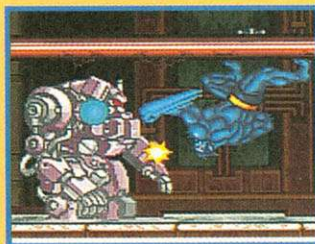
Beast-Level

Jump ★★
Speed ★

Beast sieht aus wie ein Monster, ist aber in Wirklichkeit ein Wissenschaftler.

1 Mittel-Boss

Springt an die Rohre und hängt Euch dran. Auf dem Boden warten nämlich Bomben auf Euch. Weicht den Schüssen des Bosses aus und attackiert ihn. Blinkt er, solltet Ihr ihm ausweichen.

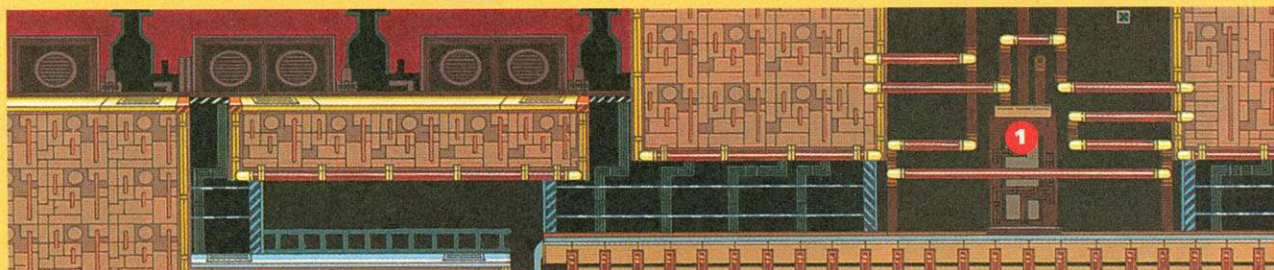


Beast Schlag

Beast ist mit enormer Kraft ausgestattet. Folglich ist sein Special-Move ein sehr harter Schlag.



Start



Gambit-Level



Jump ★★
Speed ★★

Er sieht nicht so gefährlich aus, wie die anderen. Doch sein Stab ist eine wirkungsvolle, weitreichende Waffe.

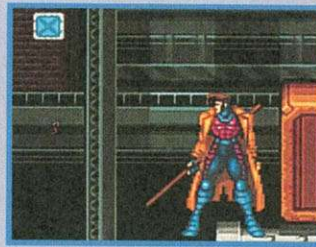
Kartenwurf

Gambit hat magische Karten, die er auf seine Gegner werfen kann. Trifft eine Karte, gibt es eine Explosion, der kein Gegner widerstehen kann.



2. Das X

Springt auf die nächsthöhere Ebene und läuft auf ihr ganz nach links. Am Ende der Plattform seht ihr dann weiter links ein X. Es sollte Euch leicht fallen, es mit einem Sprung zu erreichen.



1. Schuß nach oben

Seht Ihr über Euch Füße, werft Karten nach oben. Doch kümmert Euch zuerst um die angreifenden Soldaten auf der untersten Ebene.



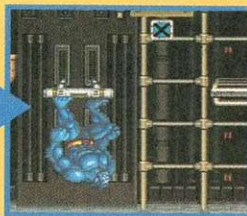
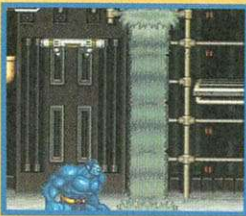
BOSS Helicopter

Schaltet als erstes die vier Kanonen unter dem Hubschrauber aus. Springt dann in ihn und bezwingt die Insassen. Den Schüssen könnt Ihr durch einfaches Ducken ausweichen.



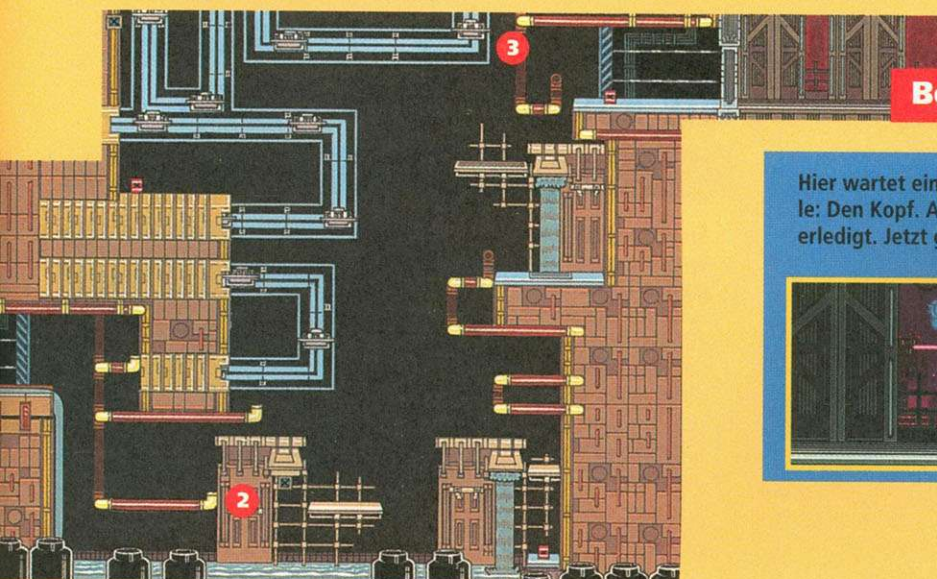
2 Das X im Schlamm

Hängt Euch an den Schalter und betätigt ihn. Stoppt so die Wasserzufuhr. Jetzt wird ein X frei.



3 Aufzug zum X

Hier gibt es eine fahrende Stufe. Dies ist ein Aufzug zu einem weiteren X. Achtet auf Eure Lebensenergie, bevor Ihr den Aufzug benutzt. Das X wird nämlich von einer Vielzahl von Gegnern bewacht.

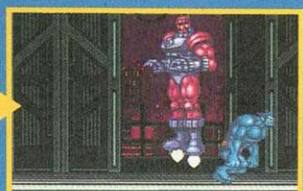


Boss

BOSS

Sentinel

Hier wartet ein Roboter auf Euch. Er hat nur eine Schwachstelle: Den Kopf. Attackiert ihn und nach mehreren Treffern ist er erledigt. Jetzt gilt es noch zwei weitere Roboter zu besiegen.



Allgemeines Level

In diesen Leveln kann man sich seinen X-Man selbst auswählen. Das Ziel ist für alle gleich: Die Befreiung der Gefangenen und das Besiegen des bösen Tyrannen Magneto. Natürlich hat jeder seine eigenen Vor-

lieben in der Auswahl der Helden. Aber so mancher Held ist besser für ein bestimmtes Level geeignet. Wir geben Euch hier ein paar Tips, wer unserer Meinung nach für welches Level am besten ist.



1 Unite-Level

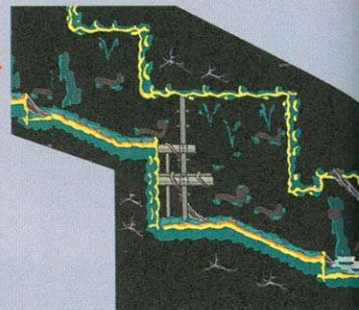
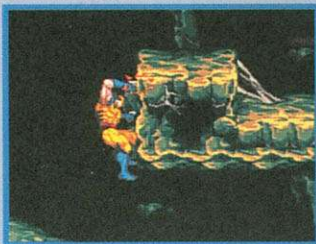
Insekten schwirren überall in diesem Level herum. Es gibt nur ein Mittel: Die Doppelsprungattacke.

Gambit



2 Geheimräume

Es gibt fünf Xe, die teilweise nur bestimmte Helden erreichen. Da ist ein X in einer Höhle, das sich nur Wolverine holen kann. Gambit kann hingegen eine Wand beseitigen und an ein anderes X kommen.



2. Unite-Level

Den Endgegner dieses Levels besiegt man am besten mit dem Plasma-Blick von der unteren Ebene aus.

Cyclops



3. Unite-Level

Findet den versteckten Weg über die Lava. Der Boss greift Euch später wie ein Wilder an. Bändigt ihn mit der Krallen-Attacke.

Wolverine

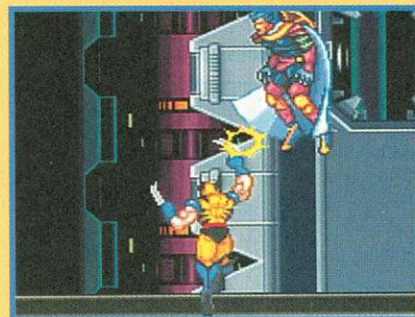


Letztes Level

Hier hat wieder jeder X-Man sein eigenes Level, wie am Anfang. Nur mit der Abweichung, daß man mit jedem Helden zum Schluß zu Magneto kommt. Man muß also nicht, wie bei den Anfangsleveln, mit jedem Mutanten durch alle Level gelangen, sondern kann sich seinen Lieblingshelden wählen und mit ihm den Kampf beenden.

Exodus

Exodus ist, egal wen Ihr als Helden auswählt, Eurer Mittel-Boss. Er schwebt in der Luft. Holt ihn mit einem Special-Move herunter. Liegt er auf dem Boden, könnt Ihr ihn besser attackieren.



4. Unite-Level

Attackiert Eure Gegner, sobald Ihr sie entdeckt und fegt sie mit dem Special-Move von der Ebene. Denn wenn Ihr zu lange wartet, peitschen sie Euch mit einem Seil.

Wolverine



5. Unite-Level

Während dieser Gegner seine Arme hochhält, ist er unbesiegt und Ihr könnt ihn nicht angreifen. Kurz darauf rennt er auf Euch zu. Weicht ihm jetzt aus und greift an.

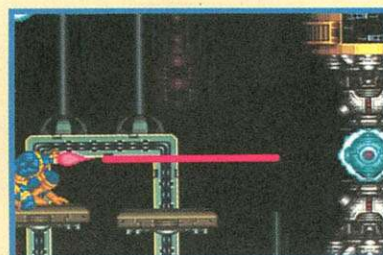
Wolverine



Die Bosse im letzten Level

Cyclops

Stellt Euch auf die linke Treppe und schießt Plasma-Strahlen von von hier aus auf den Boß. Aber aufgepaßt: Je mehr Treffer Ihr landet, desto schneller schießt er zurück. Springt über seine Laserstrahlen.



BOSS Q. B. Rood

Schießt von der linken Seite aus mit Euren Karten auf den Boss. Auch die Insekten, die ständig auftauchen, lassen sich so besiegen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist nichts Besonderes. Sie gleicht der von „Batman Returns“.

Grafik

Grafik ohne Höhepunkte, wie bei vielen Spielen vorher.

Dauerspaß

Der Spaß erhält einen Dämpfer, sobald man mit dem ersten Mutanten seine Leben verliert. Dann heißt es nämlich: Das Ganze noch mal von vorne.

Härtegrad

Durch das Paßwortsystem ist das ganze Spiel etwas einfacher. Doch muß man erst einmal zu einem Paßwort kommen.

Fazit

Wer Kampfspiele mag, wird an diesem Modul seine Freude haben. Auch Marvel-Fans werden von „X-Men – Mutant Apocalypse“ begeistert sein.

mk

Wolverine

Stellt Euch auf die fahrende Stufe und attackiert das Zentrum des Bosses. Wenn er Euch schießt, springt auf den Boden und weicht seinen Schüssen aus.



Psylocke

Benutzt in diesem Level nie Euren Special-Move, denn tut Ihr es doch, geht es unfreiwilligerweise in die Tiefe. Vielmehr nutzt hier der Kopfsprung auf die Rakete.



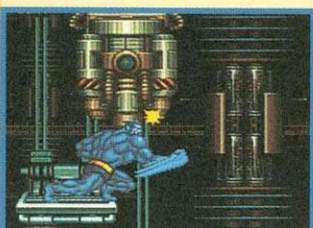
Gambit

Fälschungen oder echt, daß ist hier wohl keine Frage. Denn nur Kopien der anderen Mutanten greifen einen Kollegen an. Bekämpft sie mit gezielten Kartenwürfen.



Beast

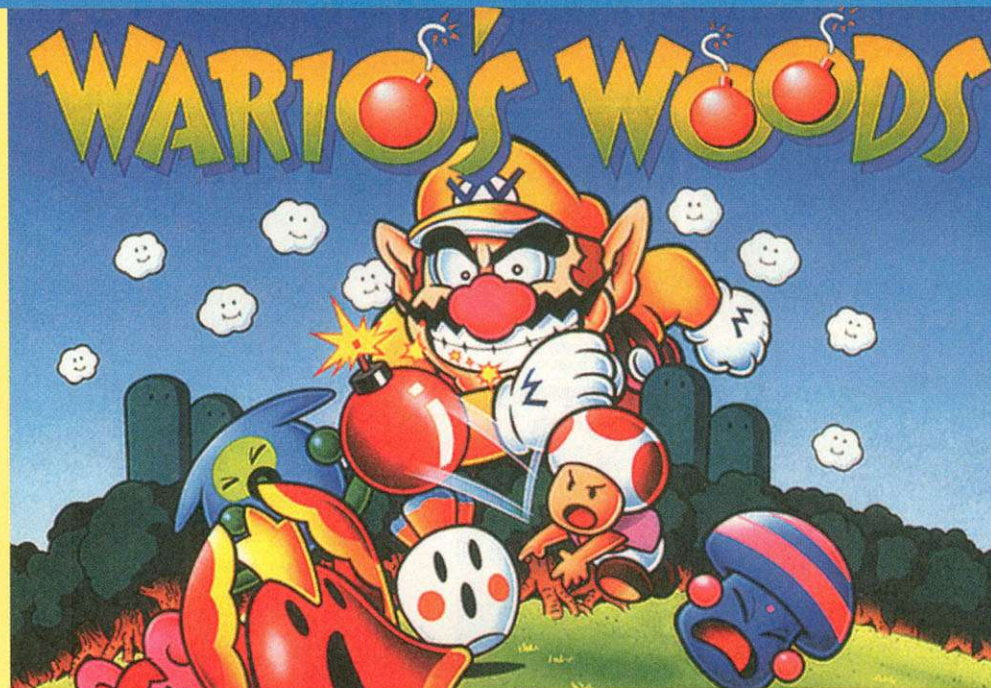
Hier befindet sich eine Stufe. Steigt auf diese und schlägt auf die sich bewegende Zielscheibe ein. Weicht dabei aber den Schüssen des Bosses aus.



Magneto

Magneto hat einen Schutzschild um sich herum. Die einzige Chance ihn zu treffen ist, wenn er Euch beschießt. Wolverines Krallen-Attacke ist hierfür die beste.





Wario in seinem neuesten Abenteuer: „Wario's Woods“. Diesmal schickt Nintendo den Superbösewicht in eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Viele Puzzles warten auf Euch. Ihr löst sie alleine, gegen den Computer oder gegen einen Freund. Wir zeigen Euch wie's geht!



Die Wario-Welle schwappt weiter. Diesmal hat es der Superbösewicht auf Toad abgesehen. Der kleine Pilz ist auf dem Weg nach Hause. Er kommt dabei durch einen tiefen dunklen Wald – „Wario's Woods“. Auf seinem Weg muß der Pilzmann eine Vielzahl von Puzzles lösen. Denn eine Menge Kobolde und Monster versperren ihm den weiteren Weg. Doch dank seiner Geschicklichkeit, Intelligenz und Stärke hat er eine Chance, die bösen Wesen zu vertreiben.



VS.-Modus

Computer

Ähnlich wie bei „Tetris“ gibt es auch hier einen Battle-Mode. Spielt man gegen den Computer, kann man sich unterschiedlich starke Gegner aussuchen.



2 Spieler

Im 2-Spieler-Modus steuert jeder seinen eigenen Toad (Doppelgänger?). Ziel ist es, schneller alle Monster und Kobolde abzubauen.



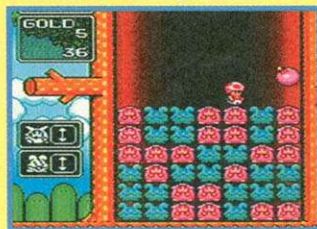
Gegen die Zeit

Als erstes wählt man eine Schwierigkeitsstufe und die Anzahl der Runden aus. Jetzt gilt es, neue Rekorde aufzustellen und bestehende zu brechen.



Rundenspiel

Zwei verschiedene Modi stehen zur Auswahl. Der erste ist mit steigender Schwierigkeit. Beim zweiten gibt es noch alle zehn Runden einen Endgegner.



NES-Version

Die NES-Version ist eine 1:1-Umsetzung vom SNES-Modul. Das Spielprinzip und die Grafik sind fast identisch. Nur die Tastenbelegung ist etwas komplizierter (man hat ja auch nur zwei Feuerknöpfe zur Verfügung). Die Musik ist allerdings alles andere als schön. Sie geht einem nach kurzer Zeit ziemlich auf den Geist.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Geschicklichkeits-Puzzle

Fazit

„Wario's Woods“ ist eines der besten Geschicklichkeitsspiele. Es sorgt mit guter Grafik und einer Spitzen-Spielidee für garantierten Puzzlespaß.

jvn

VERLOSUNG



Computer Camp 95

Jedes Jahr im Sommer finden in Freiburg Computercamps für Jugendliche im Alter zwischen zehn und achtzehn Jahren statt. Spielend lernt man hier, Computer zu bedienen. Das Kursangebot ist sehr vielseitig. Die Auswahl reicht vom einfachen Programmieren in BASIC bis zur professionellen Spieleprogrammierung. Natürlich kann man auch das Bedienen von Anwendungsprogrammen unter DOS oder Windows lernen. Aber damit man nicht den ganzen Tag vor dem Kasten sitzt, gibt es neben den Kursen

noch ein riesiges Sport- und Freizeitangebot. Besuche im nahegelegenen Europa-Park stehen ebenso auf dem Programm wie eine rasante Fahrt mit der Sommerrodelbahn. Ein Erlebnis der besonderen Art ist ein Rundflug mit der Camp-eigenen Cessna. Sportfans dürften auch auf ihre Kosten kommen! „American Sports“ sind angesagt: Baseball, Football und Skateboard

zu gewinnen
 - 1x 2 Wochen
 - 10x 1 Woche

deshalb verlosen wir elf Computercamp-Aufenthalte unter unseren Lesern.

Teilnehmen kann

jeder im Alter zwischen

Jahren. Schreibt einfach in drei (kurzen!) witzigen Sätzen auf eine Postkarte, warum ausgerechnet Ihr zum Computercamp fahren müßt.

Dann geht die Karte bis zum 9. Juni an:

Nintendo Fun Vision
 „Computer Ferien“
 Postfach 56 01 40

60406 Frankfurt am Main

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Hier gibt es Infos!

Rainbow GmbH
 Sport- & Computerferien
 Lexerstraße 6
 79110 Freiburg
 Telefon (07 61) 89 28 69
 Telefax (07 61) 89 28 84

Freizeit ...

Mountain-Bike, BMX, Baseball, Bumerang, Skateboard, Football sind nur einige Sportarten, unter denen Ihr wählen könnt.

Der Schwarzwald bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl anderer Möglichkeiten seine Freizeit zu gestalten. Z. B. Sommerrodelbahn, den Europapark, etc.

... Kurse

Zu folgenden Themen werden Kurse angeboten:

BASIC-Programmierung, GFA-BASIC-Programmierung, Turbo-Pascal-Programmierung, C-Programmierung, PC-Anwendungen (DOS), PC-Anwendungen (Windows), Maschinensprache, Windows-Programmierung und Spieleprogrammierung



Jeder Teilnehmer hat seinen eigenen Computer.

fahren sind nur einige Sportarten, in denen man sich so richtig austoben kann. Klingt gut, oder? Das meinen wir auch. Und

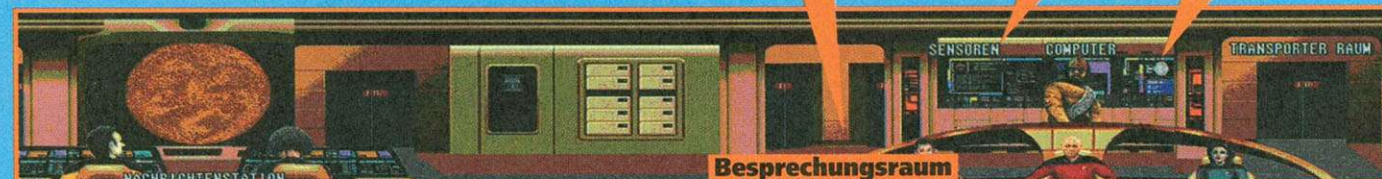


Die Fernsehserie „Star Trek: The Next Generation“ beflügelt die Fantasie der Programmierer. Spectrum Holobyte liefert darum ein Actionspiel in deutscher Sprache. Ihr bugsiert die Enterprise in „Future's Past“ durch verschiedene Planetensysteme und erledigt gefährliche Aufträge. Captain Picard und seine Crew haben viel vor.

Das Spiel ist vielseitig. Euer Auftrag lautet zunächst, die Enterprise zu einem bestimmten Planeten zu steuern. Dazu müßt Ihr Geschwindigkeit und Kurs einstellen und dürft Euch dann bequem im Sessel zurücklehnen. Unterwegs gibt es gelegentlich ein Duell mit einem romulanischen Schiff. Auf dem Planet angekommen, lauern weitere Gefahren für die Rettungstruppe. Mit (auf Betäubung gestellten) Phasern wird gegen Romulaner gekämpft. Wie beim Fußball spielt die Aufstellung der Mannschaft eine wichtige Rolle, um den Auftrag erfolgreich zu erledigen. Im diesen Sinne: „Sie haben die Brücke, Nummer 1.“

Die Brücke

Die Brücke ist ein Saal mit sechs Bereichen. Über die Nachrichtenstation bekommt man Aufträge und legt den Kurs fest. Mit dem Computer erfährt man Wissenwertes und das Paßwort. Ist ein gegnerisches Raumschiff in Anflug, übernimmt Lieutenant Worf automatisch die Leitung des Taktikbereiches. Nach dem Kampf wird die Enterprise über den Maschinenraum auf Vordermann gebracht.



Die Steuerung ist komplex: Ihr müßt Sternensystem, dann Zielstern, Planet und ggf. Mond festlegen.



„Beam me down, O'Brien“

Auf den Planeten ist es wichtig, das richtige Team zu entsenden, um den Auftrag problemlos zu erledigen. Ein Führungsoffizier muß stets dabei sein, denn er verfügt über wichtige Geräte. Für den ersten Auf-

trag ist Worf geeignet. Bei der nächsten Mission muß Geordi dabei sein, bei der dritten ist Data der Android der Stunde. Ein Arzt ist auch erforderlich, er macht Verwundete sofort wieder einsatzfähig.



19 Crewmitglieder stehen zur Verfügung. Bis zu vier dürfen heraus-



Wird eine Person ausgewählt, erscheint ihr Stärkeprofil.



Schließlich ist Worf dran. Er kann allein den ersten Auftrag erledigen.



Das Team wird runter gebeamt. Worf hat das Befehlszeichen und den Phaser.



Mit einer Taste wird das Tor geöffnet



Ein Phaser-Duell mit einem Romulaner

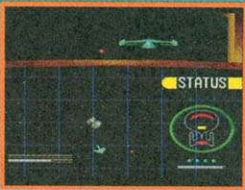


Dr. T'Lirius ist befreit und Euch dankbar.

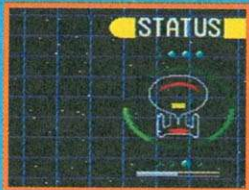
Der Kampf

Unterwegs versuchen Romulaner, die Enterprise zu stoppen. Auf einen

Blick erkennt man die eigene Lage und die Position des Gegners.



Das Schiff schießt nur nach vorne oder hinten.



Es sieht schlecht aus. Nur ein Teil des Schildes ist heil.



Die Romulaner geben auf. Den Ruf sofort erwidern.



Es war nur ein „Fehler“. Wer ihm glaubt, wird selig.

Nächster Auftrag



Zurück zur Basis

Auch wenn die Admiralität drängt, einen neuen Auftrag sofort zu übernehmen, ist der Umweg über eine Sternenbasis der Flotte empfehlenswert. Die Enterprise wird repariert und man erhält nur dort ein Paßwort. Wichtig, um nicht alle Missionen wiederholen zu müssen.



Paßwort



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Spectrum
Holobyte
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext
Genre: Action/Strategie

Sound

Die Titelmelodie von „Star Trek“ surrt leise im Hintergrund. Auf den Planeten wird der Sound dann untypisch.

Grafik

Die Grafik ist zweckmäßig und schmucklos.

Dauerspaß

Der Spaß hält sich zeitweise in Grenzen, denn einige Kampfszenen erweisen sich als unfair.

Härtegrad

Durch seine Vielseitigkeit ist dieses Modul für unterschiedliche Spieler interessant.

Fazit

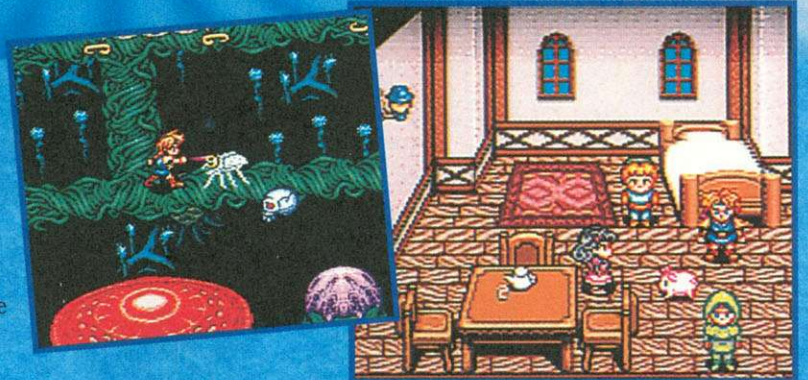
Die Stories und die Mischung von Strategie und Action wirken zuerst positiv. Gäbe es diese unfairen Raumschlachten nicht, die kaum Ausweichmöglichkeit lassen, wäre „Star Trek TNG: Future's Past“ nicht nur für Trekkies eine Bereicherung der Spiellandschaft.

pv

ILLUSION of TIME

Willkommen zum dritten Teil unserer Reise durch die Welt von „Illusion of Time“. Enix hat wirklich mal wieder ein kleines Meisterwerk abgeliefert, das sich Adventure- und Rollenspielfreunde nicht entgehen lassen sollten.

Karas Vater herrscht über die Region vom Südkap mit harter Hand. Früher war er nicht so besitzgierig, und darum läuft Prinzessin Kara mit ihrem neugewonnenen Freund Will weg. Eine abenteuerliche Geschichte beginnt, rund um einen Kometen, der auf die Erde stürzen soll. Die Suche führt unsere Helden über neuformierte Kontinente zu historischen Schauplätzen. Die Ruinen der Inka liegen halt doch nicht weit von den großen Pyramiden und der Chinesischen Mauer entfernt, wie sie uns im Erdkunde-Unterricht erzählt haben ...



Der Kral der Eingeborenen • • • • •

1 Drei steinerne Mädchenstatuen

Die Reise führt Euch in den Kral der Eingeborenen, die unter der Kirche gefangen sind. In einem der Häuser seht Ihr drei steinerne Statuen.



2 Nächtlicher Überfall

Vollkommen übermüdet legen sich Erik, Will und Kara zum Schlafen hin. Mitten in der Nacht werden sie von den Dorfbewohnern überfallen ...



3 Hamlets Opfergang

Als ob wir uns bald trennen müßten...



Große Hungersnot herrscht in diesem Landstrich. Unsere Helden sollen gegrillt werden, damit die Eingeborenen nicht verhungern. Doch Hamlet rettet mit seinem Opfergang die Situation. Wills Mutter erscheint im Rauch des Feuers ...



Angkor Wat • • • • •

Nachdem ihm einer der Eingeborenen die Position von Angkor Wat auf die Karte gezeichnet hat, macht sich Will auf den Weg dorthin. Die Ruinen der alten Stadt liegen nicht weit entfernt. Sie wird von schwer besiegbaren Gegnern bewacht. Die Prüfungen werden härter ...

1 Hier braucht es Schwertmeister!

Die Ruinen werden von vielen greulichen Gestalten bewohnt: Z. B. Büsche auf Beinen, die Euch nachlaufen. Oder blaue Männer

mit Giraffenhälsen, deren Köpfe Ihr bearbeitet, bevor der Körper verwundbar wird. Es gibt dicke Spinnen, die an Wänden hängen.



Ihr müßt den Kopf allein treffen. Erst dann ist der Körper besiegbar.



Insekten sind sehr wendige Gegner. Sie schwirren um Euch herum.

2 Benutzt den Spin Dash

Mit dem Spin Dash erklimmt man bekanntlich Schrägen, an denen man bisher nur Anlauf nehmen konnte. Holt Euch erst den Inhalt der Truhe, springt dann mit dem Spin Dash über das Hindernis in die Freiheit.



3 Die Spinne schützt die Treppe

An der Wand hängen manchmal Spinnen. Oft haben sie eine Bedeutung, wie dieses Exemplar.

Wenn es verschwindet, wird eine Treppe sichtbar. Achtet aber auf die grünen Larven ...



4 Nur Freedan kann es schaffen



An einer Stelle hängen für Will unerreichbar zwei Spinnen an der Wand, und gegenüber laufen zwei Schädel auf Balustraden entlang. Freedan schießt auf alle vier: Bei den Schädeln muß man Glück haben, bei den Spinnen aufladen, Treffer landen, fliehen!



5 Der Trick mit dem Erdbeben

Der Earth Quaker stoppt Gegner, wenn Freedan von einer Mauer runter springt. Z. B. den, dem er bisher nichts anhaben konnte. Geht aus dem Gebäude und sofort wieder rein. Rauf auf die Wand, runter springen, angreifen!



6 Ihr braucht eine Sonnenbrille



Ohne Augenschutz kann man hier nach Sekunden nichts mehr sehen.

Die Sonnenbrille liegt rechts vom Eingang der Haupthalle. Ihr müßt sie Euch holen, sonst ist gleich die Erkundungsfahrt zuende. Mit der Brille kann man die tückischen Löcher im oberen Stockwerk der Haupthalle sehen. Dennoch solltet Ihr in eines der Löcher hüpfen: Unten ist ein Juwel.

Dao, die Stadt der Händler • • • • •

1 United Parcel Service?

Der nette Herr hier hat Post für Euch: Das Tagebuch Eures Vaters und einen Brief. Beim Schlangenspiel stellt Ihr Euch zwischen zwei Schlangen und schlägt zu. Für über 50 Treffer gibt es zwei Juwelen, oder auch nicht ...



Im ersten Teil steht: 'Der Geist der Sonne erhebt sich am Horizont.'

2 Ein beunruhigendes Geschenk

Das Mädchen übergibt einen Brief des Schakals: Er erwartet Euch. Die Bewohner von Dao informieren Euch über die Pyramide, aber auch hier gibt es leider Sklavenhändler. Besucht das Bauwerk.



Sie enthält das Bild des Schakals!

Die Pyramiden • • • • •

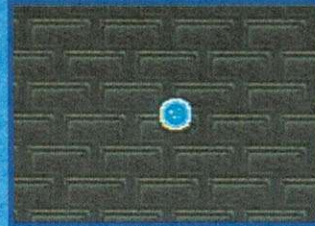


zu Karte **1 2 3** zu **4 5 6**

Sammelt die Hieroglyphen

Sind die beiden Laser schießenden Bälle besiegt, geben sie den Weg zum Dark Space frei. Dort

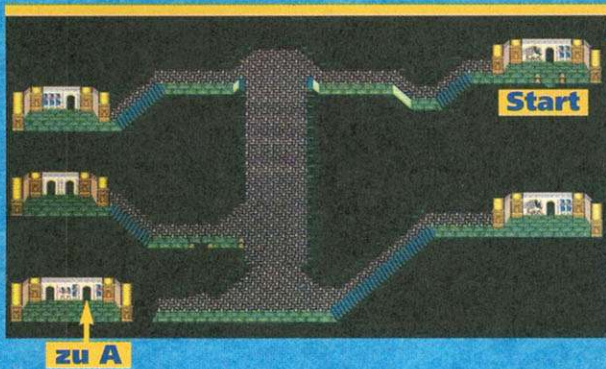
könnt Ihr Euch in Shadow, den Schattenkrieger verwandeln. Er ist stärker als Freedan.



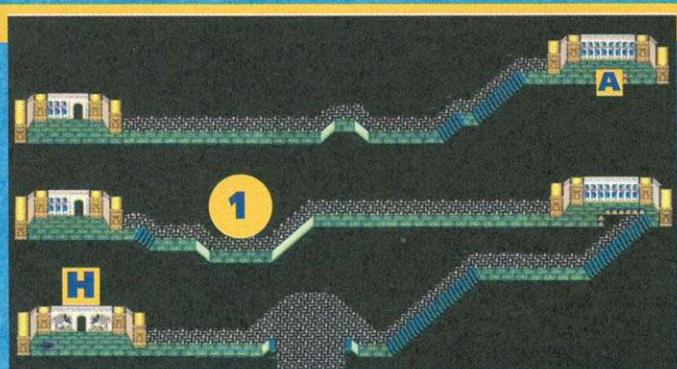
Shadow geht in flüssiger Form durch den Boden.



Plaziert die Hieroglyphen in der richtigen Reihenfolge.



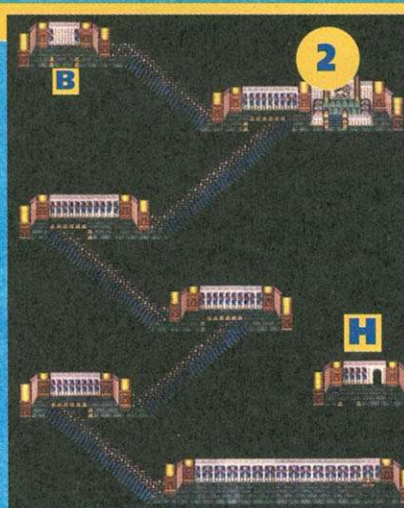
zu A



Karte 1



zu B



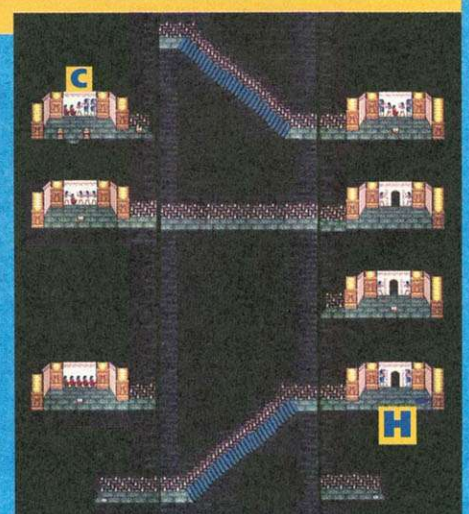
Karte 2

H = Raum, in dem sich die Hieroglyphe befindet.

Karte 3



zu C



1 Mit dem Spin Dash geht's gut!

Für die erste Hieroglyphe ist Will der geeignete „Jäger des verlorenen Schatzes“. Nehmt am Boden des Abhanges mit dem Spin Dash Anlauf. So kommt Ihr nach oben. Vorsicht, es wartet da gleich ein Gegner. Andernorts sitzen gleich mehrere Feuerkugeln an einer solchen Stelle.



4 Wo der Himmel auf den Kopf ...

... fällt, warten gleich vier freundliche Mumien-Männer. Die scheinen hier wenig Auslauf zu haben, gehen sie doch in jeder Kammer auf Wanderschaft. Eine weitere Attraktion sind die nadelgespickten Steindecken, die von oben herunterfallen. Seid sehr schnell mit dem Spin Dash.



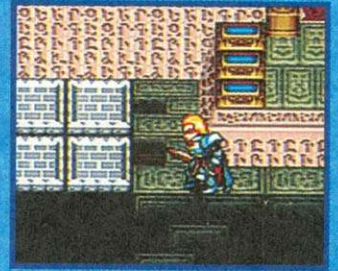
2 Hier geht es nach unten

Nur Shadow kann die zweite Hieroglyphe erreichen. Mit dem Aura-Ball verflüssigt er sich und dringt zwischen den Steinen in den Boden ein. Laßt Euch nicht von den zahlreichen Gegnern in Protoplasma verwandeln. Übrigens: Blaue Flecken auf dem Boden bringen Euch zum Start.



5 Ein kleines Erdbeben gefällig?

Rote Juwelen erreicht nur Shadow. Die Probleme mit den fehlenden Brücken löst aber Freedan mit Bravour. Springt einfach von erhöhten Punkten mit dem Earth Quaker auf den Boden. Schon lösen sich von oben Blöcke – das Loch ist verschlossen. Freedan holt die Hieroglyphe.



3 Jeden Schalter betätigen

Die Schalter müssen betätigt werden, um vorchristliche „Aufzüge“ in Bewegung zu setzen. „Pyramidenhohe“ Mauerstücke setzen sich dann in Bewegung. Manchmal ist es ratsam, nicht den ersten „geöffneten Pfad“ zu nehmen, weil er nicht vorwärts, sondern zurück führt.



6 Mumien auf Wanderschaft

Wer sich mit den Mumien anlegt, muß auch die bösen Seelen der lange eingewickelten besiegen. Außerdem gibt es jede Menge von den Laserstrahl-Monstern und von den Ägypter-Wachen. Kämpfen, durchsickern, und die letzte Hieroglyphe ist Euch.



BOSS

Wurden alle sechs Hieroglyphen in der korrekten Reihenfolge eingesetzt, stellt sich Freedan der Königin. Teilt sie sich in viele kleine

Geister, ergreift Ihr die Flucht, bis sie sich wieder gesammelt hat.



Auf einen Blick

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

Turm zu Babel

Neal: Wir sind bald da. Will, Sag deinem Vater einen Gruß von mir.



„Diesmal wird das Flugzeug nicht abstürzen. Hoffe ich“. Neal ist ja nicht besonders optimistisch ...

Mit Neals neuem Flugzeug geht es zum Turm zu Babel, dem letzten Labyrinth.



Besiegt alle Endgegner im Turm noch einmal.



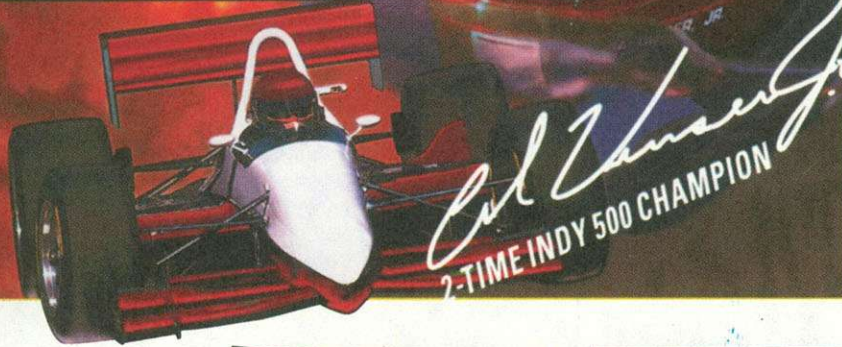
Shadows letzter Kampf führt direkt auf den Kometen. Werdet Ihr siegen?

Fazit

Der Name Enix steht für Qualität. Es gibt zahlreiche Verweise zu „Soul Blazer“, jedoch ist das Modul ohne Kenntnis dieses Vorgängers gut spielbar. Mit 40 Stunden ist man schon dabei. Die Musik ist stimmungsvoll und das Produkt für Anfänger geeignet. **og**

Al Unser Jr.'s

ROAD to the TOP



Wer ist Al Unser Jr.? Hierzulande hat der Rennfahrer nicht den Bekanntheitsgrad eines Michael Schumachers. Aber in den USA ist der zweifache Gewinner des Indy-500-Rennens von Indianapolis eine lebende Legende. Er steht Pate für Mindscares Motorsportspiel „Al Unser Jr.'s Road to the Top“. In den verschiedensten Fahrzeugen hetzt Ihr nach dem Sieg. Möge der Beste gewinnen!

Es dreht sich wieder mal alles um Motorsport. Jeweils drei unterschiedliche Fahrzeugtypen stehen in den vier Disziplinen zur Verfügung. Das Ziel ist einfach: gewinnen, gewinnen! Das Modul hat einige Optionen, wie z. B. ein Training in einer Disziplin auf einer Strecke Eurer Wahl.



2-Spieler

Zu zweit hat man meistens doppelt soviel Spaß. Im geteilten Bildschirm treten zwei Spieler gegeneinander an. Führt man in die falsche Richtung, warnt das SNES nicht.



Go-Kart

Al Unser hat seine Profi-Karriere als Go-Kart-Fahrer gestartet. Da geht es lustig zu. Man kann Gegner auf Ölflecke schieben oder ihnen den Weg abschneiden. Zeit-, Reparatur- oder Benzin-Extras gibt es nicht.



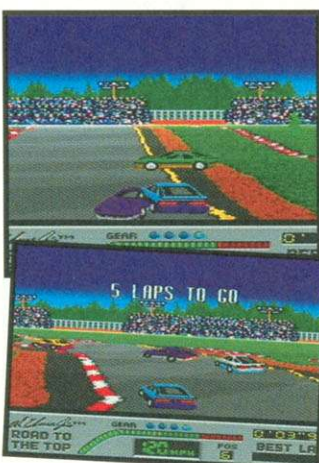
Motorschlitten

Motorschlittenfahrten sind ein gefährlicher Sport. Die vereisten Strecken sind holprig. Die Schneedecke verleiht ein unsicheres Fahrgefühl. Wer umkippt, hat das Rennen verloren. Die Sichtweite ist nicht besonders gut.



IROC's

Sind die Autos frisiert? Nein. Nur echte Männer steigen in diesem heißen Rennen auf. Es geht darum, die anderen Autos von der Strecke zu jagen und selbst heil zum Ziel zu kommen. Die Bahnen sind kurvenreich.



Indy Car

Das Rennen für Top-Fahrer: Mit durchschnittlich 320 Sachen flitzt Ihr über Bahnen mit weiten Kurven. Das Rennen ist lang. Ihr braucht Ausdauer dafür. Wer es hier schafft, darf er sich mit Al auf einer Geheimbahn messen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: The Software Toolworks
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Rennsport

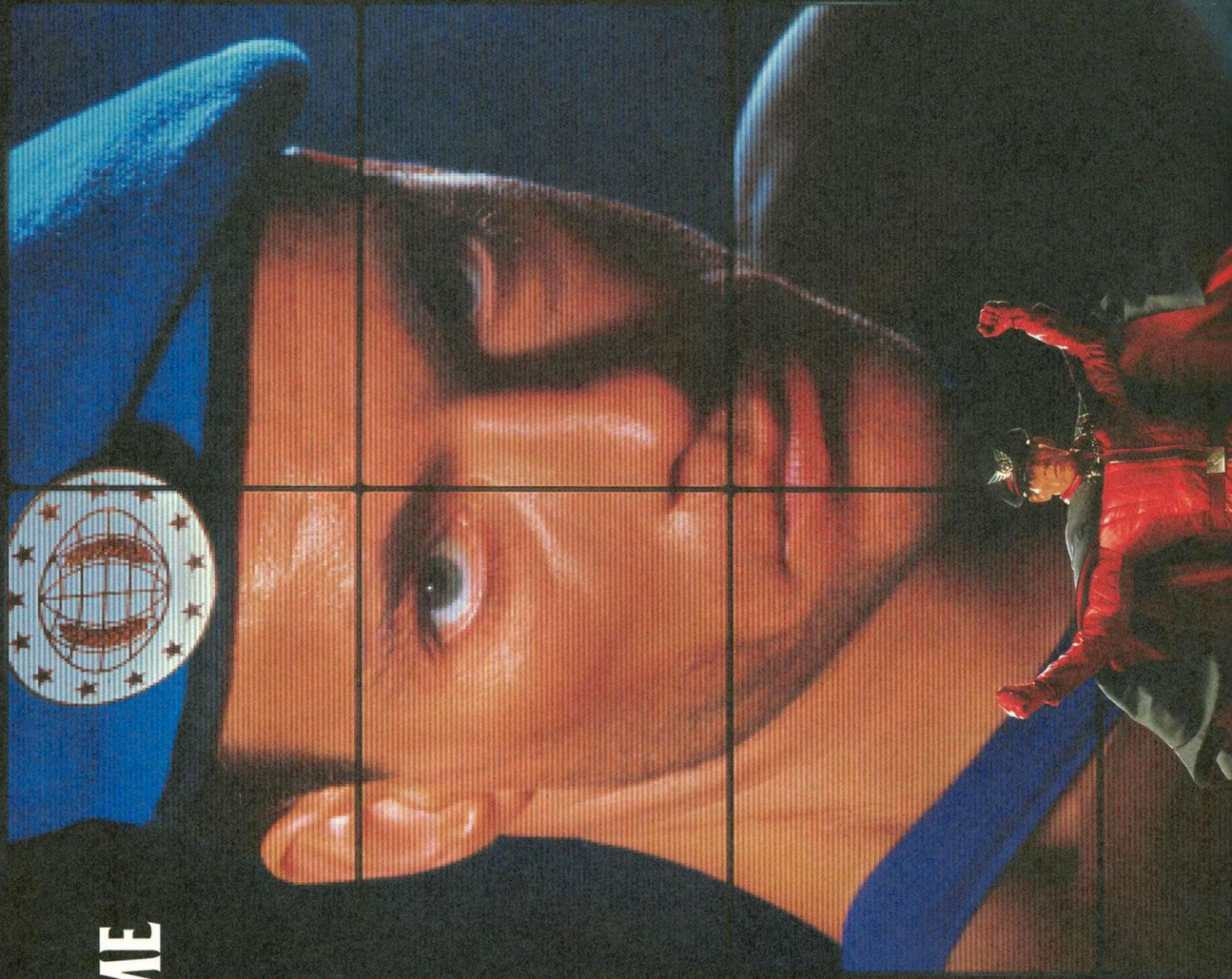
Fazit

Trotz vielseitiger Disziplinen weht ein Wind der Langeweile über dieses glanzlose Modul, das zuwenig Motivation und keine Höhepunkte bietet. Nicht einmal der zwei-Spieler-Modus macht richtig Spaß, weil schon nach kurzer Zeit keine Gegner mehr zu sehen sind.



JEAN - CLAUDE
VAN DAMME

RAUL
JULIA



A poster with the word "fun" in large yellow letters, "VISION" in white letters, and "POSTER" in red letters on a yellow background. The Nintendo logo is at the bottom.



LESERCHARTS

VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1

Donkey Kong Country

(1)



2

Earthworm Jim

(2)

3

Zelda III
A Link to the Past

(3)

4

NBA Jam T. E.

(-)

5

Secret of Mana

(4)

1

Donkey Kong Country

(3)



2

NBA Jam T. E.

(1)

3

True Lies

(-)

4

Tetris & Dr. Mario

(-)

5

Intern. Superstar Soccer

(4)

GAME BOY

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)



2

Donkey Kong '94

(3)

3

Zelda IV
Link's Awakening

(2)

4

Mystic Quest

(-)

5

Mr. Nutz

(-)

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)



2

König der Löwen

(-)

3

Wario Blast

(3)

4

Donkey Kong '94

(2)

5

Aladdin

(4)

Laguna
VIDEO GAMES

-CHARTS

Bei Bomico in Kelsterbach beschäftigte man sich anfangs nur mit den Spielen zweier französischer Firmen. Mit der Zeit kamen viele internationale Hersteller dazu, und schließlich ein weiteres Unternehmen: Laguna. Heute gehört diese Schwester zu den wichtigsten Vertrieben für Videospiele, dank Enix, Ubi, Ocean, Interplay ... Hier die Charts!

1

Street Racer

(SNES)



2

Actraiser 2

(SNES)

3

Syndicate

(SNES)

4

Blackhawk

(SNES)

5

Soulblazer

(SNES)

REDAKTIONSCARTS



Und schon ist es wieder soweit. Die Redaktion der NFV hat ihre persönliche Top 5 zusammengestellt. Es ist gar nicht so einfach, das zu entscheiden. Doch demokratisch wie wir sind, klappt es. And the winners are ...

1

Illusion of Time

(SNES)



2

Pac in Time

(Game Boy)

3

True Lies

(SNES)

4

Hagane

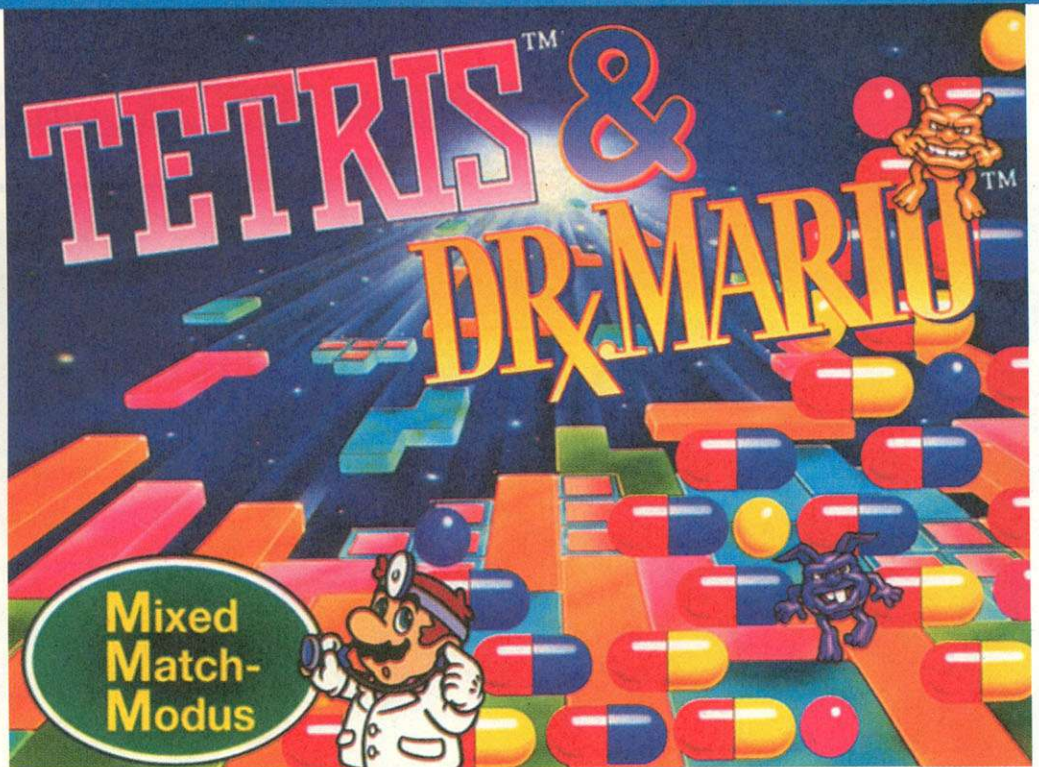
(SNES)

5

Tetris/Dr. Mario

(SNES)

Was fehlte dem Super Nintendo noch? Eine Umsetzung der Klassiker überhaupt: „Tetris + Dr. Mario“. Die beiden Top-Puzzlespiele werden jetzt auch die Herzen der SNES-Fans höher schlagen lassen. Ob „Tetris“ sich besser auf dem Game Boy oder mit dem 16-Bitter zocken läßt, bleibt offen. Bei „Dr. Mario“ ist auf jeden Fall die Farbe das Argument.



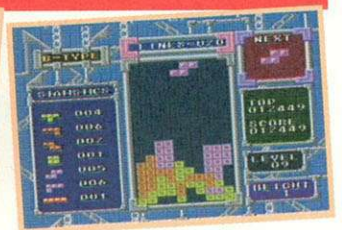
Drei Spiele

Es gibt nicht zwei, sondern drei Spiele auf diesem Modul. Die Top-Scores lassen sich speichern.



Tetris

Die beiden „Tetris“-Modi des Game Boy wurden hier treu umgesetzt. Die Steine sind halt lediglich bunt. Auch die Möglichkeit, zu zweit zu spielen (gegen einen Freund oder ersatzweise gegen den Computer) wurde wie beim Original beibehalten. Die Schwierigkeit ist einstellbar. Im schwersten Modus erweist sich der Computer als ernsthafter Herausforderer.

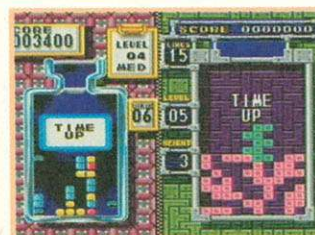


Dr. Mario

Mario wechselt den Beruf und bekämpft Viren. Werft drei Pilenkapseln gleicher Farben auf einen der Krankheitserreger, dann ist es aus mit ihm. Einen Zweispieler-Modus gibt es hier nicht. Man hätte sich auch größere Viren gewünscht...



Mixed Match



Die echte Neuigkeit dieses Moduls ist das gemischte Spiel: Allein gegen den Computer oder einen Freund soll je eine Runde der „Tetris“-A-Version, (Zeilen aufbauen, solange man kann), eine Runde

„Dr. Mario“ und eine Runde „Tetris“-B-Version (25 Zeilen ab einer gewissen Höhe abbauen). Man spielt dabei auch gegen die Zeit. Eine echte Herausforderung! Die Schwierigkeit ist einstellbar.

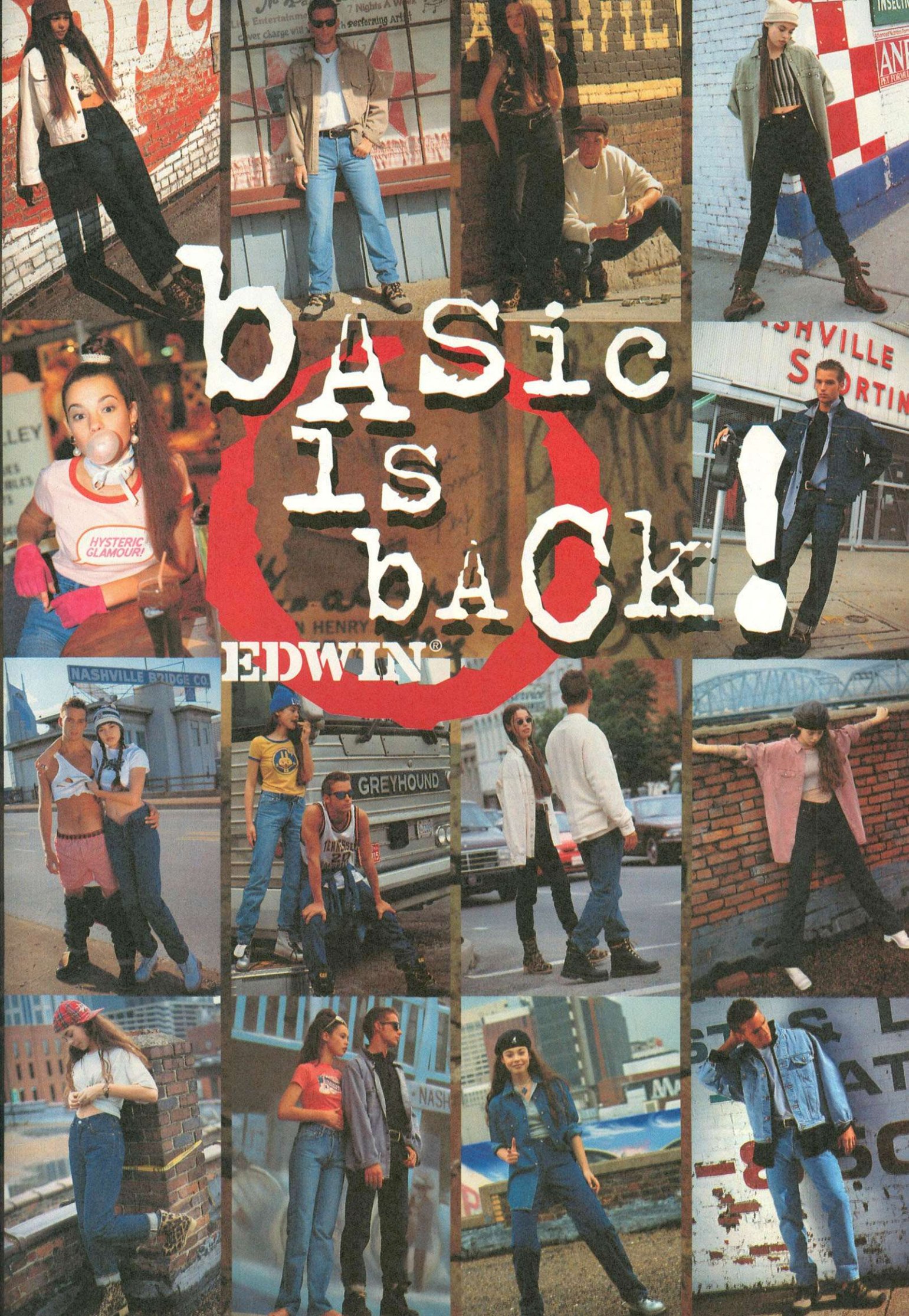
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Puzzle

Fazit

„Tetris + Dr. Mario“ haben ein paar zusätzliche Features gegenüber den Urversionen. Der Sound ist bekannt, doch es kommen einige neue Melodien dazu. Wer die beiden Spiele noch nicht hat, sollte endlich zugreifen. Wer „Tetris“ nicht kennt, hat was verpaßt.

pv



basic
is
back!

JEDWIN®

Diesmal zeigen wir Euch noch mehr von Ljns Schwarzenegger-Modul „True Lies“. Im Bericht im letzten Heft haben wir Euch ja schon einen Einblick in das Spiel gegeben. Doch lest erstmal, was Euch hier erwartet!



Die Geschichte des Spiels orientiert sich recht frei an der Filmvorlage. Zum Beispiel kommt Harrys Frau im Spiel nicht zum Einsatz. Doch jetzt zur Geschichte: Ihr seid Harry, ein Geheimagent, und habt die Aufgabe, Eure Tochter Dana aus den Händen des Waffenhändlers Aziz zu befreien. Neun schwierige Level gilt es zu überstehen.



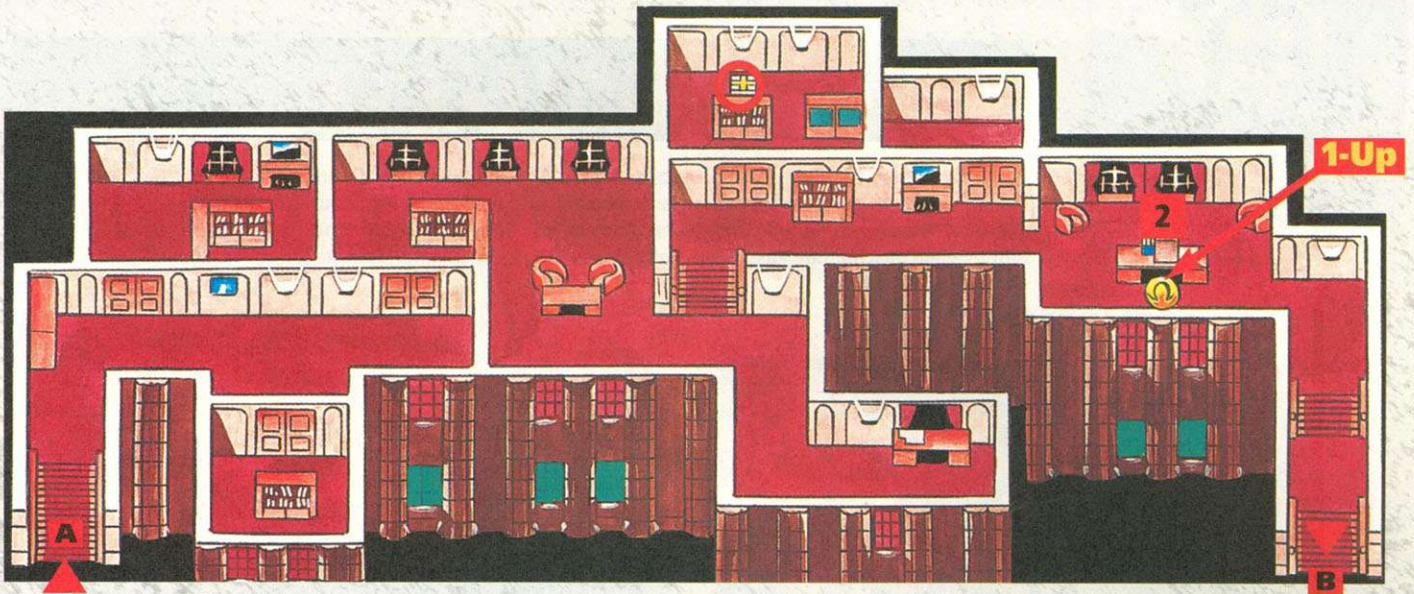
Level 1: Inside of the Building

Ihr befindet Euch im Hause des Waffenhändlers Aziz und seid mitten in einer Party gelandet. Es wimmelt hier nur so von gefährlichen Leibwächtern und

harmlosen Steuerzahlern. Um Informationen zu bekommen, macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Hauptcomputer. Tip: Am Anfang schießen die blauen Bodyguards nicht. Natürlich nur, wenn Ihr sie ebenfalls in Ruhe laßt.

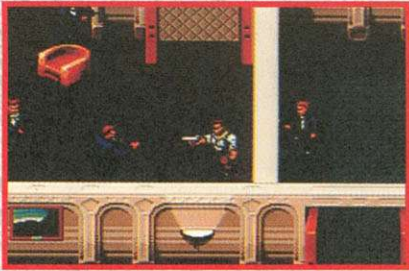


Diese Code-Karte braucht Ihr auf alle Fälle auf dem Weg durch die obere Etage. Ohne sie könnt Ihr nicht in den Privatbereich.



1 Achtung vor den Steuerzahlern!

Auch wenn Ihr verschiedene Waffen habt, gibt es Euch nicht das Recht, auf harmlose Bürger zu schießen. Verschont die Steuerzahler, denn wenn Ihr drei in einem Level erschießt, müßt Ihr zur Strafe die Runde noch einmal von vorne beginnen.



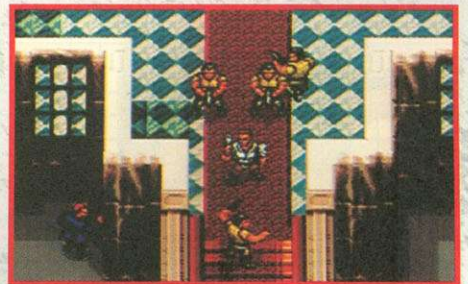
2 Aktiviert den Computer

Findet Aziz' Computer und installiert das Modem. Mit diesem kann Harrys Kollege wichtige Daten entziehen. Achtung: Nach dem Installieren kommen noch mehr Leibwächter. Auch die gefährlichen roten Bodyguards jagen Euch jetzt.



3 Empfangskomitee

Am Ausgang des Hauses warten schon viele Gegner auf Euch. Besiegt sie alle. Aber verliert dabei nicht den Überblick, wer nun Gegner und wer Zivilist ist. Hinter der Ausgangstür befindet sich ein Verbandskasten. Frisch gestärkt kann es nun auf der Piste weitergehen.



Das Spiel mit der Lawine

Einige von Euch denken bestimmt, daß das erste Level schon geschafft ist. Weit gefehlt. Jetzt geht es erst so richtig los mit der Action. Ihr müßt über eine Schneehügel zur weiter unten gelegenen Straße. Dort steht ein Lieferwagen, der Harry in Sicherheit bringt. Je weiter Ihr Euch vom Haus entfernt, um so mehr Gegner gilt es zu überwinden. Laßt Euch einfach den Hang herunterrollen. So kann fast nichts passieren. Vergeßt aber nicht, ab und zu einen Verbandskasten aufzunehmen.



Auch gegen die Schüsse aus dem Hubschrauber hilft eine Rolle vorwärts!



Sucht einen Verbandskasten, wenn Eure Energie am Ende ist!



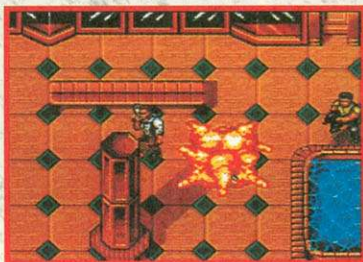
Level 2: Shopping Center

Wie Informanten berichten, wurde Aziz in einem Einkaufszentrum gesehen. Ihr macht Euch also auf den Weg, ihn in dem Komplex zu stellen. Auch hier gibt es viele unschuldige Passanten. Paßt also auf,

wen Ihr trefft. Denn nur die bösen Jungs bringen Punkte. Im Kaufhaus geht es dann über Rolltreppen in die nächsten Stockwerke, bis Ihr schließlich in der Männer-Toilette landet.

1 Handgranatenhagel

Im Einkaufszentrum werfen manche Gegner mit Handgranaten. Bezwingt diese am besten aus einiger Entfernung. Übrigens: Die Explosion kann nicht nur an Eurer Energie zehren, sondern erledigt auch Gegner, die in der Nähe stehen.

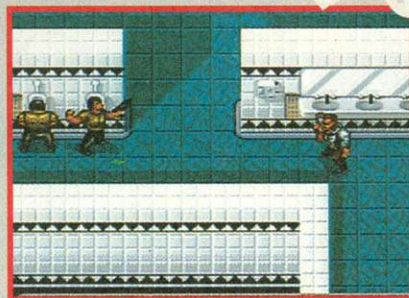


2 Energiesparen heißt die Devise

Je weiter Ihr in das Kaufhaus eindringt, desto gefährlicher werden die Gegner. Ihr solltet Euch viel Energie für den Endgegner aufheben. Manchmal ist es besser sich wegzurollen, als zu kämpfen.



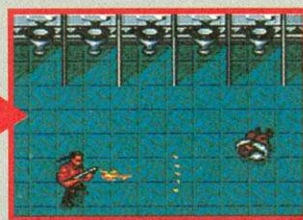
BOSS



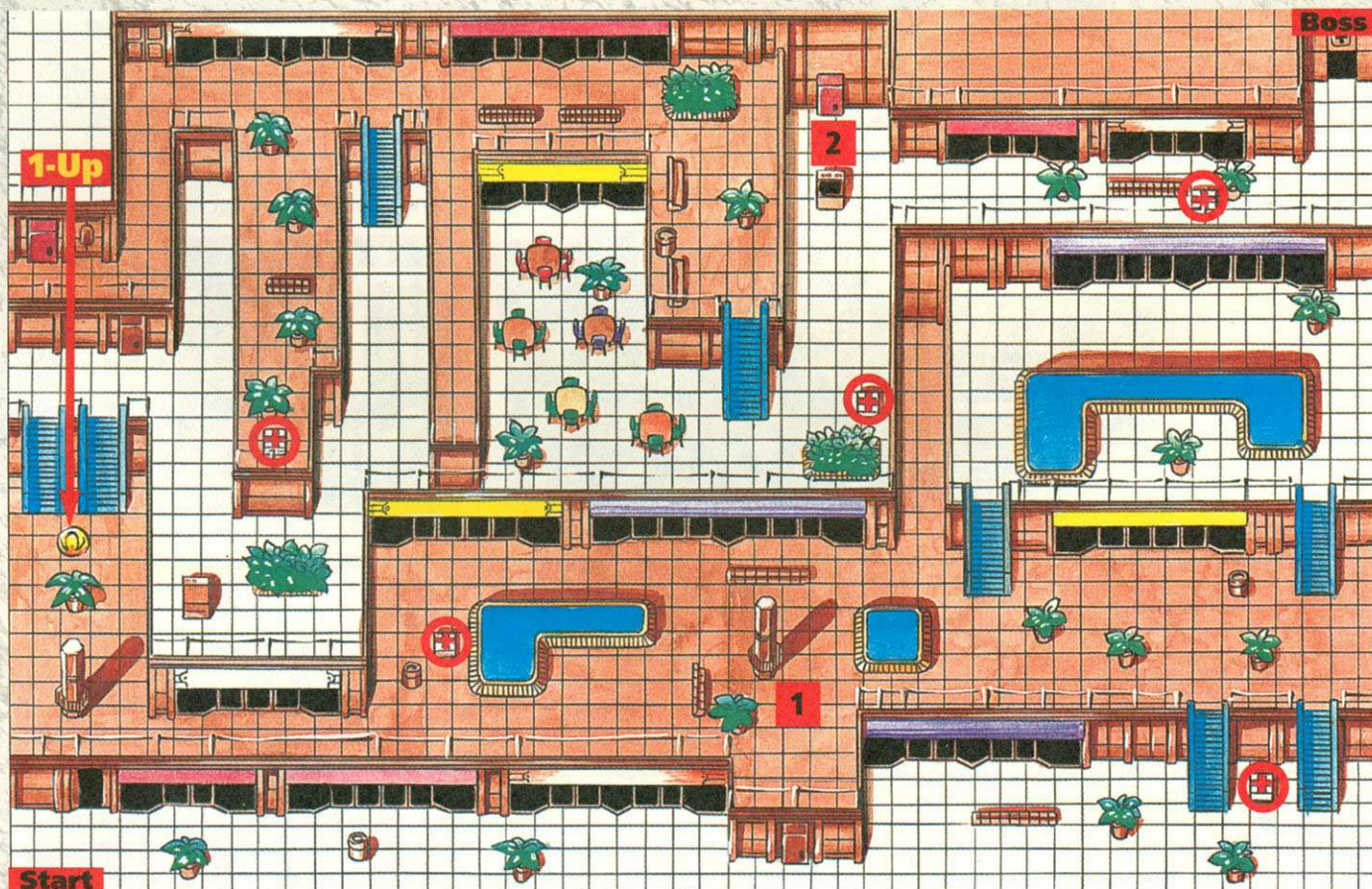
Erledigt erst die Leibwächter im vorderen Teil. Zertrümmert dann die Toilettentüren, damit kein Gegner mehr rauskommen kann. Gegen den Boss hilft nur Ausweichen und im richtigen Moment zuschlagen.



Wo keine Tür mehr ist, kann kein weiterer Gegner erscheinen.



Schießt auf den Boss und weicht den gegnerischen Kugeln aus.



Level 3: The Garden

Im ganzen Trubel im Kaufhaus ist Aziz die Flucht gelungen. Harry nimmt die Verfolgung auf und findet sich in einem Garten wieder. Dieser ist Labyrinthähnlich angelegt und verbirgt neben versteck-

ten Gegnern auch so manche nützliche Waffe. Sammelt alle wichtigen Sachen ein und begeben Euch zum anderen Ende des Gartens. Denn dort wartet schon einer von Aziz' Männern auf Euch.

1 Hindernislauf

Die Wächter mit der roten Weste sind die härtesten Gegner. Sie brauchen mindestens die doppelte Trefferzahl als die grünen Jungs, um besiegt zu werden. Ein kleiner Trick: Stellt Euch vor ein Hindernis und schießt von dort aus.



3 Sicherer Abschuß

Gegner, die hinter einem Eisenzaun stehen, schießen nur, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Haltet also Abstand und schießt aus einiger Entfernung auf sie. So habt Ihr nichts zu verlieren und schon gar keine Energie.



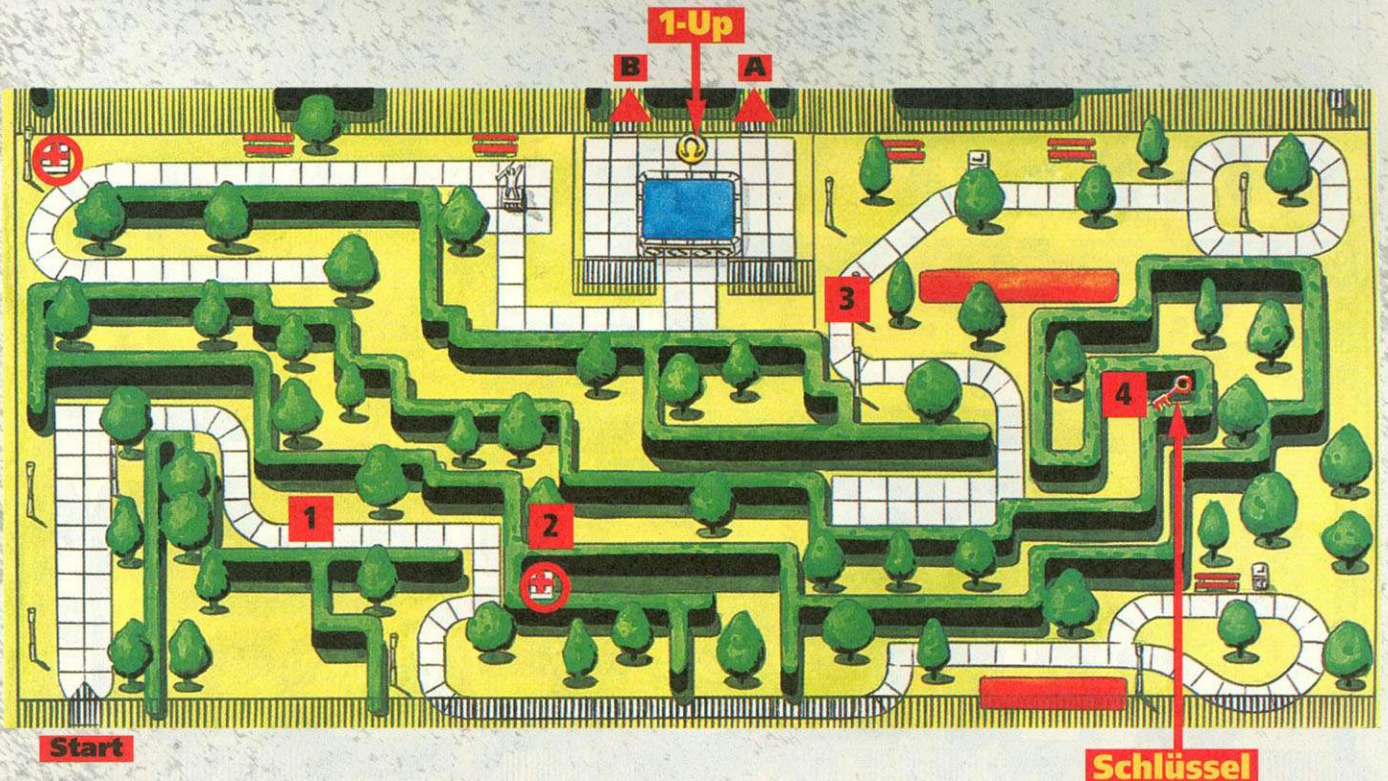
2 Kostbare Medizin

Der Verbandskasten bringt Euch immer die gleiche Anzahl Energie zurück. Solltet Ihr nicht so schwer verletzt sein, ist es besser, ihn erst später zu benutzen, wenn Ihr die Energie nötiger braucht.



4 Sesam öffne dich!

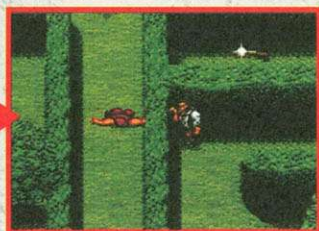
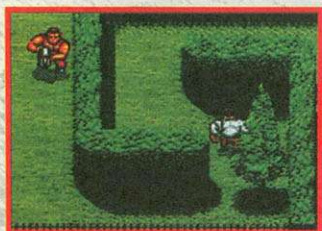
Hier befindet sich der erste Schlüssel. Er paßt zu jedem Tor. Trotzdem solltet Ihr erst das rechte öffnen. Dort befinden sich neben einem Schlüssel noch Waffen und Munition.



Level 3: The Garden (Fortsetzung)

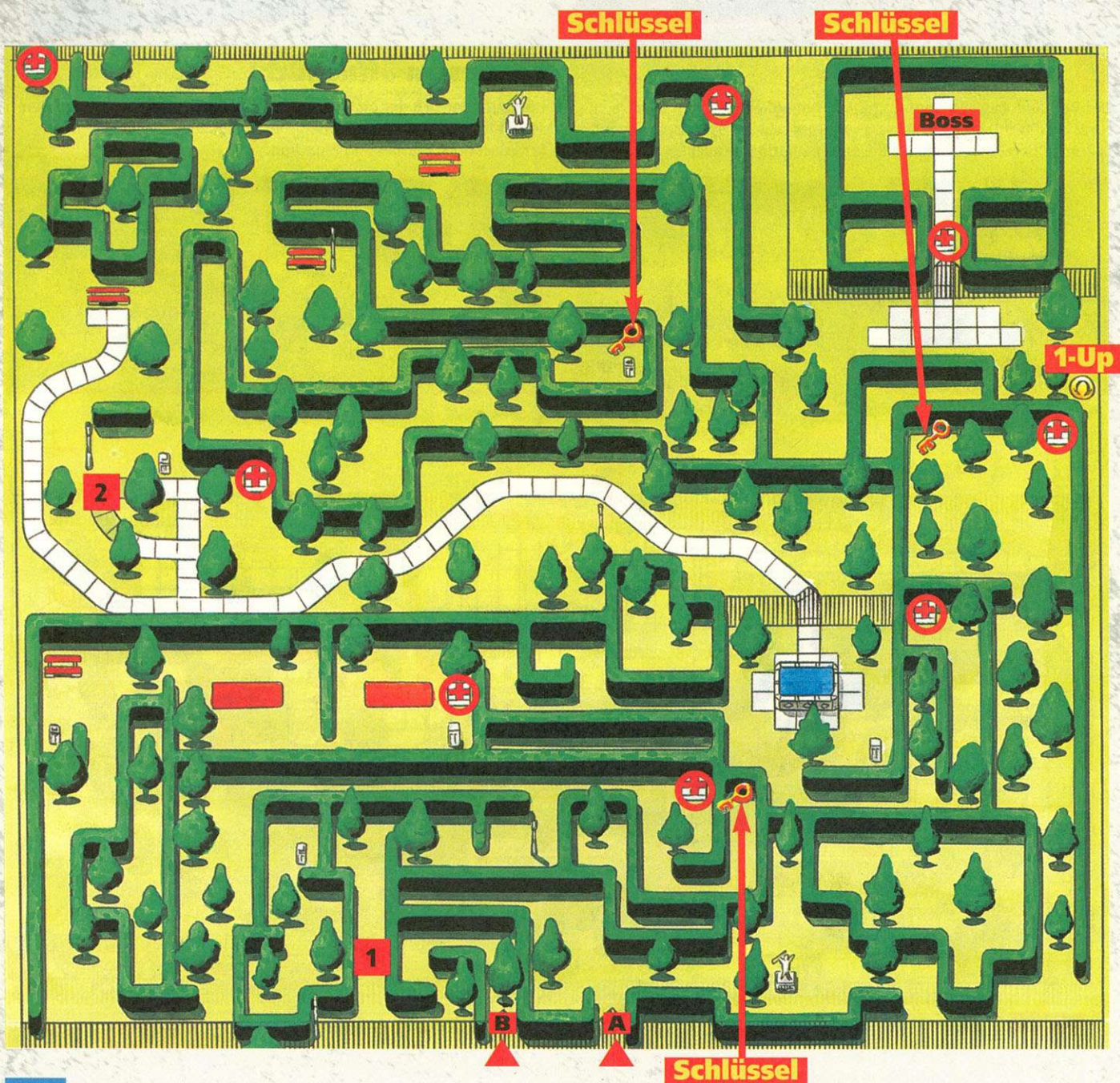
1 Handgranatenwurf

Hier findet Ihr auf dem Weg ein paar Handgranaten. Nehmt sie auf und versteckt Euch schnell hinter einem Zaun, denn ein roter Leibwächter ist im Anmarsch. Von dort aus könnt Ihr dann eine Granate auf den Gegner werfen. Habt Ihr sie richtig platziert, geht nicht nur die Granate, sondern auch der Gegner in die Luft.



2 Granatenwerfer

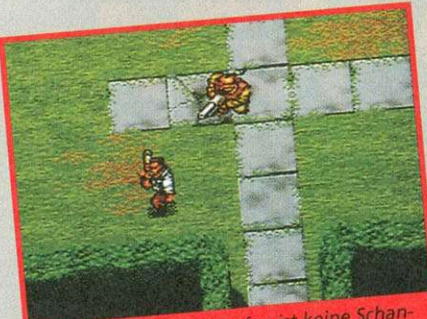
Neben Handgranaten findet Ihr hier auch Gegner, die solche auf Euch werfen. Es gibt zwei Möglichkeiten die Herren zu besiegen: Lauft so schnell wie möglich auf sie zu und schießt, bevor sie eine Granate auf Euch werfen. Oder Ihr haltet Distanz und bezwingt die Verbrecher mit Schüssen aus sicherer Entfernung.



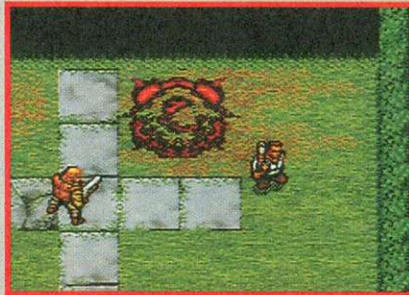
Boss

Dieser Boss ist etwas schwieriger, als der aus dem Kaufhaus. Er hat zwar keine Schrotflinte, dafür aber eine Maschinenpistole und Handgranaten. Wie ein Wilder schießt und wirft er um sich. Die einzige

Möglichkeit, ihn zu besiegen besteht darin, so schnell Ihr könnt herumzulaufen. Weicht dabei seinen Schüssen und Würfungen aus und attackiert ihn blitzschnell im richtigen Moment.



Vor dem Boss wegzulaufen ist keine Schande. Es ist in vielen Fällen das Beste.



Achtung vor den Handgranaten. Lauft nicht in die Explosion herein.



Schießt, wenn Ihr könnt. Aber vergeßt nicht, daß der Boss auch zurückschießt.

Und was kommt jetzt?



Level 4

Ihr steigt in die dunklen U-Bahn-Schächte hinab. Das verschachtelte Gang-System ist nicht leicht zu durchschauen.



Level 5

Aziz will Waffen per Schiff außer Landes bringen. Vereitelt seine Pläne und zertrümmert alle Waffen.



Level 6

Auf der Suche nach Dana kommt Ihr in eine verlassene chinesische Stadt. Findet die vielen Geheimgänge.



In den dunklen Gewölben der U-Bahn warten viele Leibwächter in ihren Verstecken auf Euch.



Es gibt insgesamt zwölf Kisten mit Waffen. Findet die Container und beseitigt sie alle.



Level 7

Im vorletzten Level befindet Ihr Euch in der Nähe von Aziz' Waffenfabrik. Sucht einen Weg nach drinnen. In der Fabrik selbst war-

ten schon Aziz' Gefolgsleute auf Euch. Das Gebäude ist durch Sicherheitstüren vor Eindringlingen gesichert. Eure Aufgabe ist

es, die einzelnen Schlüssel für die Türen zu finden, um im Zentrum der Fabrik gegen eine ganze Armee zu kämpfen.



Harry takes to the air in a do or die effort to stop the nuclear warheads from reaching the mainland.



Armed and ready, Harry arrives in style for the Final Battle.

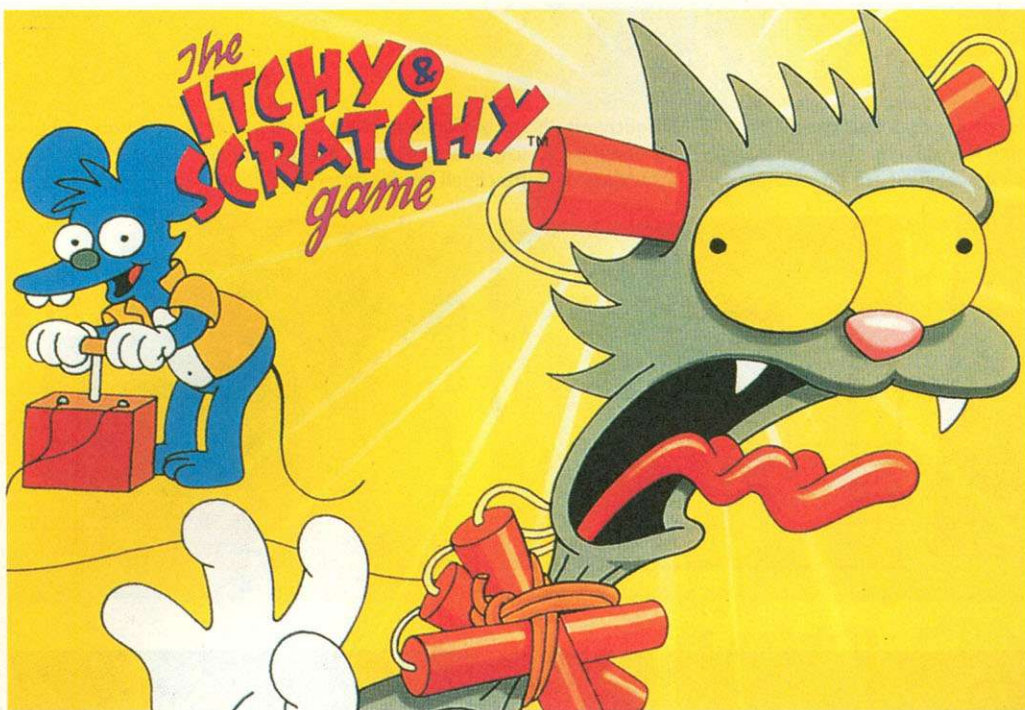
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action-Adventure

Fazit

Durch seinen hohen Schwierigkeitsgrad ist das Spiel fast ausschließlich für Fortgeschrittene und Profis geeignet.

mk



Wenn sich ganz Springfield vor der Mattscheibe versammelt, kann das nur eins bedeuten: Matt Groenings „Itchy und Scratchy“ spielen mal wieder Katz und Maus. Acclaim bringt das hinterhältige Gespann aus der Zeichentrickserie „Die Simpsons“ auf das SNES. Ist es Katzenfutter oder Futter für Katzenhasser?

Was „Tom und Jerry“ für das heimische Fernsehen, ist „Itchy und Scratchy“ für die Cartoon-Glotze der Simpsons. Mit immer neuen Mitteln versuchen Maus Itchy und Kater Scratchy, sich gegenseitig das Fell über die Ohren zu ziehen. Auch auf dem SNES geht's nicht anders zu. In der Rolle des kleinen Nagers kämpft Ihr Euch von der Urzeit bis in den Weltraum. Mit unzähligen Waffen prügelt man solange auf Scratchy ein, bis seine Lebensenergie verbraucht ist. Dann fährt er als Boss schwerere Geschütze auf.



Nicht nur Scratchy die Katze macht Itchy das Urzeitleben schwer. Auch der rasende Triceratops ist kein Freund von blauen Mäusen.



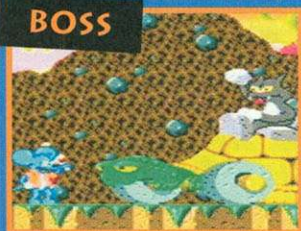
Wenn Scratchy nach Zitterraalen greift, macht er eine elektrisierende Entdeckung. Hat der Kater keine Energie mehr, geht's zum Boss.

Urzeit



Im ersten Level malträtieren sich Itchy und Scratchy noch mit primitiven Waffen. Selbst Scratchys mechanische Schildkröte hat Fußantrieb.

BOSS



Mittelalter



Ritterlich geht es hier wirklich nicht zu. Mit Beil und Bogen rücken sich die beiden auf den Pelz. Vorsicht vor Geistern und fallenden Nilpferden!

BOSS



Piratenschiff



Itchy und Scratchy spielen „Meuchelei auf der Bounty“. Musketen, Säbel und Kanonenkugeln erweitern das Arsenal der kleinen Gemeinheiten.

BOSS



Auf einen Blick

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

Fazit

Typisch Simpsons: Witzig, aber brutal. Grafik und Sound sind okay, aber die Steuerung läßt viel zu wünschen übrig. Gegen Scratchys plötzliche Attacken ist man oft machtlos.

unirally™

Ungezähmt
und
abgefahren!

Nur für
Super
Nintendo®

ARMON

RACE

0:25

MICHELL

Die
Unicycles sind
blitzschnell, wild und ungebän-
digt: Beschleunigen, was das Rad aushält. Ab
geht's über Eis und Leim. Gigantische Stunts von
gefährlichen Rampen und im Turbospeed durch die Half-
Pipe. Das ist noch nichts gegen
den Salto Pedale, den Roll und den
Twist mit Deinem Unicycle. Gönn Dir
den ultimativen Jump'n'Race-Fun: Beim
Rennen auf Zeit, beim heißen Kopf-an-Kopf-
Rennen oder beim Profi-Gruppen-Rennen im
Turnier-Modus! Finde das geheimnisvolle
Geisterrad und werde zum

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



Nintendo®

Have more fun!

Tips & Tricks

seaQuest DSV

Super Nintendo

Lösungshilfen

Damit Ihr bei den verzwickten Missionen nicht untergeht, gibt's hier ein paar Lösungshilfen zu den schwersten Aufträgen:

Sektor 1 - Nuclear Reactor

Die Kühlsysteme eines nuklearen Reaktors sind ausgefallen. Bevor sich der Reaktor-Kern entfernen läßt, müßt Ihr alle Lecks zuschweißen und eine Strahlenschutzvorrichtung finden.



Mit Darwin wird zunächst der Propeller ① angestellt. Der Schalter befindet sich oben rechts, außerhalb der Höhle. Jetzt muß man schnell durch die Lichtschranke ② schwimmen.



Jetzt schaltet man die Lichtschranke von innen aus und schwimmt zurück zur Boje.



Mit der Hyper-Reality-Probe taucht man jetzt in die Reaktorhallen und repariert alle brüchigen Rohre. Keine Angst, das ausströmende Gas kann der Probe nichts anhaben.



Jetzt kann Darwin zum dritten Schalter gelangen und öffnet damit den unteren Bereich.



Nachdem man vorsichtig die Stampfer passiert hat, wird nun auch der letzte Schalter umgestellt. Der gefährliche Reaktor-Kern ist jetzt offen.



Bevor aber der Reaktor-Kern geborgen werden kann, muß man den Truck oder die Crab erst in die grüne Flüssigkeit tauchen. Jetzt kann man unbehindert die Mission beenden.

Sektor 2 - Great Barrier Reef

Eine Piratenorganisation will das Great Barrier Reef in Australien sprengen. Ihr müßt Darwin so schnell wie möglich durch das Riff steuern. Kleiner Tip: Laßt Euch von den Lenkbomben nicht nervös machen! Immer der Nase nach.



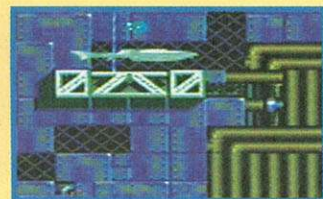
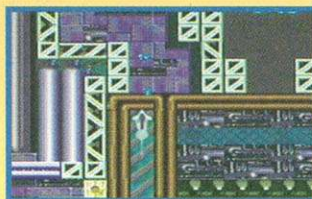
Sektor 2 - Battleship



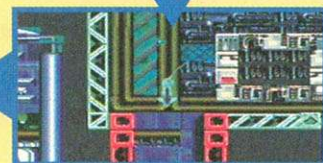
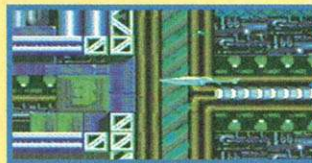
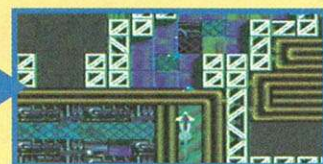
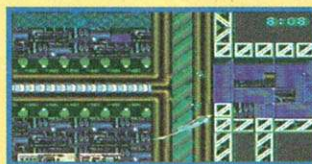
Nur die HR-Probe kann in den Tiefen des Ozeans sehen und dem Druck standhalten. Um die Bombe zu entschärfen kappt Ihr zuerst das zweite Kabel von links (gelb), dann das erste (rot) und schließlich das dritte von links (gelb). Das vierte ist belanglos.

Sektor 2 - Life Support

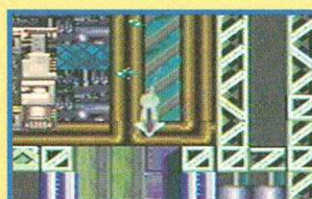
Die zerstörte Lebenserhaltungsanlage einer Unterwasserkolonie muß so schnell wie möglich wieder zusammengebaut werden. Mit der Stinger macht Ihr den Weg frei und holt dann mit der Crab die einzelnen Bausteine.



Mit der Stinger geht es nach links oben. Alle gefährlichen Anlagen sollten ausgeschaltet werden. Um die nächste Schleuse zu öffnen, fährt man bei dem ersten Baustein einfach durch die Lichtschranke.



Der Reihe nach und so schnell wie möglich fährt man jetzt durch alle übrigen Räume. In jedem Abschnitt muß jeweils ein Generator abgeschaltet werden, damit sich die nächste Schleuse öffnet.



Der letzte Abschnitt steht Euch offen. Räumt immer nur die wichtigsten Hindernisse aus dem Weg, sonst verliert Ihr zu viel Zeit. Mit der Crab holt man jetzt die einzelnen Stücke und baut sie ein.



NBA Jam Tourn. Ed.

Super Nintendo

Schummelcodes

Diese Codes müßt Ihr schnell im „Tonight's Match Up“-Screen eingeben. Und mit ein bißchen Übung schafft Ihr sogar zwei bis drei Codes auf einmal!

Trefferquoten-Anzeige:	↑, ↑, ↓, ↓, B
Bessere Abwehr:	←, ←, ←, ←, A, →
Maximale Power:	→, →, ←, →, B, B, →
Kein Goal-Tending:	→, ↑, ↓, →, ↓, ↑
On Fire:	↓, →, →, B, A, →
Unendlich Turbo:	B, B, B, A, ↓, ↓, ↑, →
Besserer Angriff:	A, B, ↑, A, B, ↑, ↓
Bessere 3-Punkte-Würfe:	↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↑
Dunks von überall:	←, →, A, B, B, A
Kräftiges Drücken:	↓, →, A, B, A, →, ↓
Drückt einen Gegner und beide fallen:	↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, A, B
Teleport-Pässe:	↑, →, →, ←, A, ↓, ←, ←, →, B
Höhere Würfe:	↑, ↓, ↑, ↓, →, ↑, A, A, A, A, ↓
Noch schneller:	↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, B, A
Rutschiges Spielfeld:	A, A, A, A, A, →, →, →, →, →



Brainies

Super Nintendo

Paßwörter

Mario Budweg aus Sangerhausen schickte uns die fehlenden Paßwörter:

40: XAABBA	45: YXABXY	50: BYAXYY	55: BYBXAX	60: XBYABA
65: ABYAXX	70: BYYBXX	75: YXXAXX	80: AXABXY	85: BBAAYA
90: YYBYBY	95: ABBYXY	100: BXYXYA		

Warlock

Super Nintendo

Paßwörter

Aus dem Labor kommen diese Paßwörter:

Level 2-1: GRKKL	Level 3-1: SHPJL	Level 3-6: CDJHL
Level 3-10: BRSHT	Level 3-12: HBLST	Level 4-1: THKTH
Level 4-5: DCTFF	Level 5-1: BSTJK	Level 5-4: LHBHL

Samurai Shodown

Game Boy

Special-Moves von den Geheimkämpfern

Tim Grünwald aus Remscheid schickte uns diese Tastenkombinationen:

Kuroko	Waffenwurf	↓, ↓, →, B
Kikyaku	Bomben	↓, ↓, →, B
	Running-Man	←, ←, ↓, ↘, →, A
Amakusa	Feuerball	↓, ←, ←, B
	Beamen (nach vorne)	↓, ↓, →, B
	Beamen (nach hinten)	↓, ↓, →, A
	Lebendiger Feuerball	Wandsprung + B

Top Gear 3000

Super Nintendo

Paßwörter

Von Thomas Henrich aus Groß-Zimmern kommen folgende Paßwörter:

CSZ1 LFR1 9OR1 86R1 306	69XF 3FT2 XOVB B68M 397
JS9V 2FT2 XOVB B68M 397	KS8S 3FT2 XZTL B68M 306
?95D LFT2 SOY1 B685 3J8	OSK2 LFT2 SOC? B685 3M5
SSJ5 LFT2 SZZ9 B685 356	V9HG 3FT2 SZTD B685 327
HSCP LFS2 SO63 D605 316	YSR2 LFS2 SOVJ F605 367
OSPK LFLZ SOXX F5HD 367	

Flintstones - Movie

Super Nintendo

Paßwörter

Hier sind alle Paßwörter für „Flintstones – The Movie“. Ihr müßt nur folgende Wörter auf dem Laufrad einstellen:

2. Level:	Bam Bam Makes Small Rocks
3. Level:	Cliff Hides Hot Juice
4. Level:	Betty Pickes Blue Ribs
5. Level:	Orangutan Draws Hairy Fruit
6. Level (Endabspann):	Horgie Takes Cold Trees

Earthworm Jim

Super Nintendo

Level-Skip

Drückt während des Spiels folgende Tasten und Ihr kommt ein Level weiter: A, B, X, A, A + X (gleichzeitig), B + X (gleichzeitig), B + X (gleichzeitig), A + X (gleichzeitig) und anschließend wieder Pause.

True Lies

Super Nintendo

Paßwörter

Aus unserem Labor erreichten uns folgende Paßwörter:

	Mit jeweils zwei Leben:	Mit jeweils sieben Leben:
Mall	STKHGTB	PNYHDGX
Park	BRMKNRD	HLWFGJV
Subway	CXGJMQC	GDCGHWK
Docks	FVJBKXF	JBZKNKN
China	HCHDXVH	BVNLMLJ
Refinery	FBJNDBN	LVMBQMF
Harrier	HJGBGC	NMTJSVJ
Building	JFFFZHB	MLQKTWK

Young Merlin

Super Nintendo

Paßwörter

Stephan und Sandra Schlieben aus Wilhelmshaven schickten uns ein paar Paßwörter mit der bestmöglichen Ausrüstung.

RBBYYBBYBBLBBBB	nach Kampf mit dem Donnerschwein
LBXRBRRBBB→BYBB	Feenteich
L→BR↓XBBRRB→↑YBB	Höhleneingang
R→XL↓XYXRRR68RBB	Gefangener Elf
↑→X↑↓XYXRRR→↑RBB	Regenbogenteich
LRX→↓XRRRYRX↑RXL	Baumstumpf
YL→↓↓XRRYYYBYR↓B	

Wer schickt uns mehr Paßwörter?

Wild & Wacky Sports

Super Nintendo

Paßwörter

Von Marco Richter aus Duisburg-Weiderich kommt folgendes Paßwort: Babs, Montana Max und der Bücherwurm. Mit diesem Paßwort kann man die einzelnen Sportarten direkt anwählen.

NBA - Jam

Game Boy

Geheimspieler

Endlich haben wir einen Code, mit dem Ihr einen Geheimspieler auswählen könnt. Gebt die Initialen F und R ein, plaziert nun den Cursor auf E und drückt B und ← gleichzeitig. Schon habt Ihr einen Geheimspieler angewählt.

NBA Jam Tournament Edition

Super Nintendo

Geheimspieler

Um Geheimspieler anwählen zu können, müßt Ihr ins Paßwort-Menü gehen und gewisse Initialen eingeben. Manchmal muß man diese Buchstaben mit bestimmten Tasten gleichzeitig bestätigen. (# = Freizeichen)



Benny

B mit START + B bestätigen
N mit einer Taste bestätigen
Y mit START + Y bestätigen



Blaze

B mit START + Y bestätigen
L mit einer Taste bestätigen
Z mit START + Y bestätigen



Crunch

C mit START + A bestätigen
R mit START + B bestätigen
N mit einer Taste bestätigen



Facime

X mit START + B bestätigen
Y mit START + B bestätigen
Z mit START + A bestätigen



Goskie

T mit START + B bestätigen
W mit einer Taste bestätigen
G mit START + A bestätigen



Hugo

H mit einer Taste bestätigen
G mit START + Y bestätigen
O mit START + A bestätigen



Kid Silk

K mit einer Taste bestätigen
S mit START + B bestätigen
K mit START + Y bestätigen



Mike O

M mit START + Y bestätigen
K mit einer Taste bestätigen
D mit START + Y bestätigen



Adrock

A mit einer Taste bestätigen
D mit START + Y bestätigen
R mit START + B bestätigen



Bill Clinton

C mit START + A bestätigen
I mit einer Taste bestätigen
C mit START + B bestätigen



Carlton

J mit START + Y bestätigen
M mit START + Y bestätigen
C mit START + B bestätigen



Cunningham

P mit einer Taste bestätigen
H mit START + A bestätigen
I mit START + Y bestätigen



Fresh Prince

W mit START + Y bestätigen
I mit START + B bestätigen
L mit einer Taste bestätigen



Heavy D

H mit START + A bestätigen
V mit einer Taste bestätigen
Y mit START + B bestätigen



Jazzy Jeff

J mit START + Y bestätigen
A mit START + A bestätigen
Z mit START + A bestätigen



Liptak

S mit einer Taste bestätigen
L mit START + B bestätigen
mit START + B bestätigen



Prince Charles

R mit START + B bestätigen
O mit START + A bestätigen
Y mit einer Taste bestätigen



Air Dog

A mit START + Y bestätigen
I mit einer Taste bestätigen
R mit START + B bestätigen



Bird

B mit START + A bestätigen
R mit START + Y bestätigen
D mit START + A bestätigen



Chow Chow

A mit einer Taste bestätigen
M mit START + A bestätigen
X mit START + Y bestätigen



Divita

S mit START + A bestätigen
A mit START + Y bestätigen
L mit einer Taste bestätigen



Gorilla

G mit einer Taste bestätigen
O mit START + B bestätigen
R mit START + B bestätigen



Hilary Clinton

H mit einer Taste bestätigen
C mit START + B bestätigen
mit einer Taste bestätigen



Kabuki

D mit einer Taste bestätigen
A mit START + B bestätigen
N mit START + A bestätigen



MCA

M mit START + B bestätigen
C mit START + B bestätigen
A mit einer Taste bestätigen



Rivett

R mit einer Taste bestätigen
J mit START + A bestätigen
R mit START + Y bestätigen



Thomas

S mit START + B bestätigen
O mit einer Taste bestätigen
X mit START + A bestätigen



Turmell

M mit START + A bestätigen
J mit einer Taste bestätigen
T mit START + A bestätigen



Weasel

R mit START + B bestätigen
A mit START + A bestätigen
Y mit einer Taste bestätigen

Demon's Crest

Super Nintendo

Paßwörter

Aus unserem Spiele-Labor kommen diese Paßwörter:
Vor dem 4. Level ohne Gegenstände: LKFB, GJWM, KRMF und VYMM
Vor dem 4. Level mit allen Gegenständen: DZZF, MXRK, VWBH und BRKR

T. M. H. T. 3

Game Boy

Paßwörter

Waldemar Turowski aus Arnsberg schickte uns folgende Paßwörter:

Leonardo:	3100102	Codekarte 1:	4110112
Codetür 1:	5111111	Dirtbag:	2311111
Raphael:	3311310	Codekarte 2:	4331310
Codetür 2:	5333310	Energieerhöhung 2:	5333330
Tricenaton:	2733330	Donatello:	3733730
Energieerhöhung 3:	4773770	Codekarte 3:	4773730
Codetür 3:	5777770	Energieerhöhung 4:	57777H0
Scail Tail:	2H777H0	Splinter:	3H77HH0
Codekart 4:	4HH7HH0	Codetür 4:	5HHHHH0
Shredder:	1HHHHH0		

Killer Instinct

Ultra-64-Arcade

Wählt Eyedol

Philipp Leweling aus Düsseldorf schickte uns folgenden Tip zu dem Konsolen-Hit: Nehmt im Auswahlbildschirm Riptor. Gewinnt jetzt mit ihm einen Surprime Victory. Dies ist der Augenblick, um folgende Tasten zu drücken: ←, Quick Punch, Medium Punch und Quick Kick (Alle Tasten müssen gleichzeitig gedrückt werden!). Bei der Gegenüberstellung der nächsten Kämpfer drückt Ihr dann schnell: →, Fierce Punch, Medium Kick und Fierce Kick (wiederum alle Tasten gleichzeitig!). Nun ertönt „Eyedol“ und Ihr könnt mit ihm weiterspielen.

Turbo

Auch dieser Tip ist von Philipp Leweling aus Düsseldorf: Nachdem Ihr Eure Kämpfer ausgewählt habt, drückt der erste Spieler ← und alle PUNCHES gleichzeitig. Kurz nach der Gegenüberstellung muß nun der zweite Spieler ← und gleichzeitig alle PUNCHES drücken. Und jetzt geht alles noch schneller ab!

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Armin Eibnand aus Isny fragt, wo er den Hammer in „Zelda“ (GB) findet und wie er in den Brunnen beim Schmied kommt.
- Daniel Stelzer aus Köln möchte wissen, wo sich Nedry's Karte im „Jurassic Park“ (SNES) befindet.
- Thomas Markotschi aus Haßloch findet den Schatz im neunten Cour- se bei „Super Mario Land 3 – Wario Land“ nicht. Wer hilft ihm?
- Gerrit Blöß aus Hamburg hat gleich zwei Fragen zu „Shadowrun“ (SNES): 1. Wie bekommt man die Fähigkeit „Führungsqualitäten“? 2. Wie kommt man in den Waffenladen im Hotel der Welt 3?
- Wer kann uns Tasten-Cheats oder Spezial-Paßwörter zu „True Lies“ (SNES) und „Pac in Time“ (GB) schicken?
- Björn Weilguni aus Eppingen möchte wissen, wo man den Zünder und die Grube mit der TNT-Tonne in „Spiderman 3“ (GB) findet!

Adventure Island 2

Game Boy

Paßwörter

Susanne Hänsegen aus Kruft schickte uns die Paßwörter:
Level 2: 9529, Level 3: 5903, Level 4: 9461 und Level 5: 7262

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Marco Richter aus Duis- burg-Weiderich, Philipp Leweling aus Düsseldorf, Stephan und Sandra Schlieben aus Wilhelmshaven, Susanne Hänsegen aus Kruft, Thomas Henrich aus Groß-Zimmern, Tim Grünewald aus Remscheid und Walde- mar Turowski aus Arnsberg. **Der Bomberman für den Bombentip der Ausgabe geht an** Mario Budweg aus Sangerhausen. **Herzlichen Glück- wunsch!**

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Alles hat ein Ende und auch die Tiptime macht da keine Ausnahme. Doch wir kommen wieder, vollgestopft mit Tips und Tricks. Wir lassen uns auch nicht lumpen, für jeden abgedruckten Tip gibt es eine Klei- nigkeit. Das ist entweder ein Spieleberater, ein T-Shirt, Pins oder irgend ein anderes Geschenk. Natürlich gibt es immernoch für den Bombentip der Ausgabe einen echten Plüsch-Bomberman. Also wenn Ihr Tips habt, steckt sie einfach in einen Umschlag und schickt sie an:

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 wichti- gen Spiele-Hersteller (es gelten die normalen Telefongebühren).

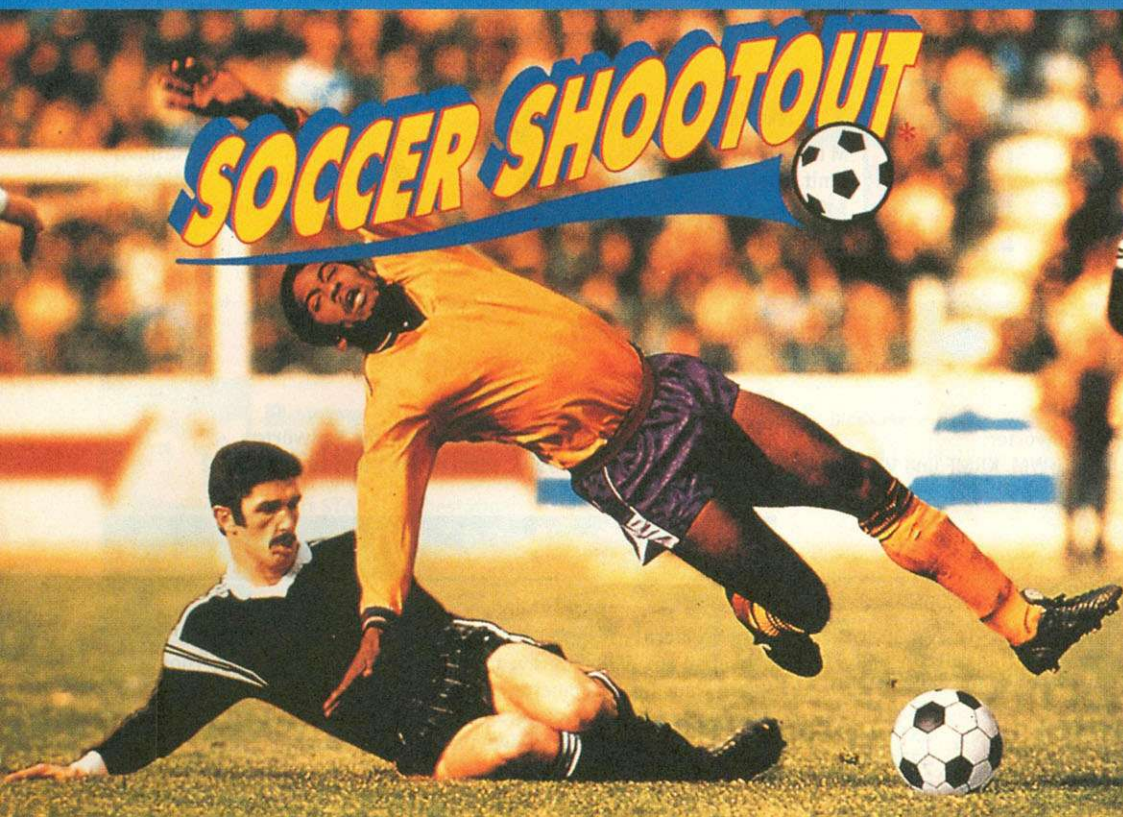
Acclaim-Hotline: 02 11 / 5 23 32 22
(Computer; 24 Stunden täglich)

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)

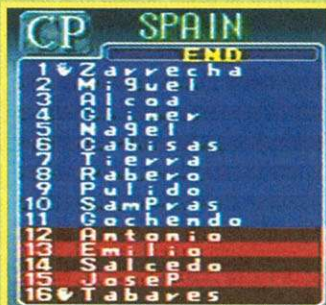


Capcom, die japanische Programmschmiede mit „Streetfighter“-Qualitäten, ist nebenbei auch noch offizieller Sponsor der japanischen Fußball-Profi-Liga. Mit „Soccer Shootout“ wagen sich die Japaner darum nicht nur erstmals auf das digitalisierte Fußballfeld, sondern auch den direkten Vergleich mit Konamis „International Superstar Soccer“. Nintendo selbst bringt das Spiel für den 16-Bitter auf den deutschen Markt.

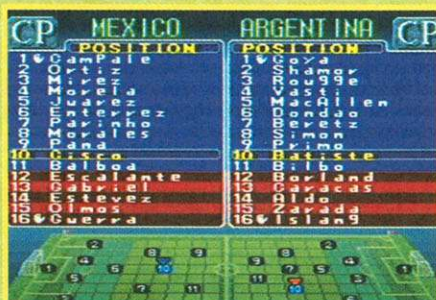
Seit rund zwei Jahren gibt es in Japan eine professionelle Fußball-Liga, die J-League. Dank Topspieler wie Pierre Littbarski, Gary Linneker oder dem Brasilianer Zico hat Fußball rasch das Herz der ansonsten Baseball liebenden Japaner erobert. Capcom unterstützt die Mannschaft von Osaka. Deshalb liegt es auf der Hand, daß sich die Programmierer eng mit dieser „neuen“ Sportart beschäftigen. Das Ergebnis ist verblüffend: Eine blitzschnelle Sportsimulation mit gut animierten Bewegungsabläufen. Neben den üblichen Turnier- und Trainingsmodi können die zwölf internationalen Teams auch in einer Hallenrunde gegeneinander antreten. Die insgesamt gute Ausstattung des Moduls wird nicht zuletzt durch einen vier-Spieler-Modus gekrönt.



Team und Taktik



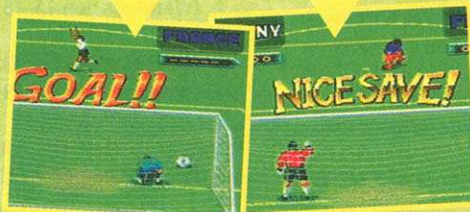
Ganz so eng darf man die Sache mit den Spielernamen nicht sehen. Oder, Herr Riddle?



Feinabstimmung: Formation und Deckung sind die Voraussetzung für den Erfolg.

Nervenkitzel

Shootout pur. Was wäre Fußball ohne Elfmeterschießen. Man ist abwechselnd Torwart und Torjäger. Wie im echten Leben ist Nervenkitzel programmiert. Die Steuerung ist gut. Mit Geschick und Glück kann man den Torwart sogar „tunneln“.



Trainingslager

Der Trainingslager ist eine harte Schule. Alles wird benotet: Egal ob Dribbeln, Paßspiel oder Tackling – nutzt das Training, um Gefühl für die Steuerung zu kriegen.



Kleine Präzisionsübungen: fehlerfreies Dribbeln in vorgegebener Zeit (oben) oder Eckball-Training. Die blauen Punkte zeigen die angepeilte Richtung. Es gibt keinen Torwart, dennoch ist die Aufgabe nicht leicht!

Der Hallenkick für zwischendurch

Die Teams in der Hallenrunde haben jeweils nur sechs Spieler. Die Bande rings um das Spielfeld erlaubt schöne Rebounds. Wie auf dem Rasen zeigt

ein Radarbild die Position der Spieler. Da die Partie in der Halle sehr rasant abläuft, ist es schon wichtig, den Überblick zu behalten.



Flugkopfball ins leere Tor. Welcher Stürmer träumt nicht davon?



Im Gedrängel sorgt ein schneller Blick auf das Radar für Überblick.



Kopfball und Fallrückzieher. Gut animiert – auch in der Halle.

Wie im richtigen Leben ...

... geht es auch bei Capcoms Fußballmodul zu. Zehn realistisch animierte Bewegungsabläufe bieten genügend Auswahl für einen spannenden Kick. Profis arbeiten mit Fallrückziehern, Hackentricks sowie blitzsauberen „Bruststoppern“. Versteht sich, daß der Torwart ein perfekter „Hechtspringer“ ist.

Hechtsprung



Weil's so schön war, gibt es den Sprung auch in Wiederholung.



Wie beim Eckball, zeigen Euch die blauen Punkte die Richtung an.

Foul



Nicht jedes Tackling ist so ganz astrein. Bei Fouls gibt's die Karte.



Meckern ist sinnlos. Wie im richtigen Leben entscheidet der Schiri.

Der 23. Mann fehlt natürlich auch nicht. Er sieht fast alles und meldet sich bei Regelwidrigkeiten. Gelb und Rot sind seine Lieblingsfarben. Ob seine Entscheidung gerechtfertigt ist, wird in der Zeitlupe gezeigt. Simulieren und meckern helfen nicht. Er ist erbarmungslos.

Bundesligareif



Die Spielszenen sind ebenso wie die Perspektive des Spiels absolut bundesligareif. Ihr könnt einzelne Matches oder auch eine komplette Saison mit 22 oder 44 Spielen austragen. Das sollte reichen. Leider ist der aktivierte Spieler auf dem Bildschirm nicht markiert. Ein echtes Bonbon ist dagegen der Vier-Spieler-Modus.



Toooooooooooooooooooooor!

Das Leder zappelt endlich ins Netz! Das Stadium tobt, das Geschehen wird in Zeitlupe wiederholt und ein glücklicher Spieler rennt voller Begeisterung übers Feld. Es ist auch eine Werbepause. Für wen? Die Bandenwerbung verrät's.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Sport

Sound

Die Musik ist überraschend für dieses Spiel, unterstützt aber gut die Atmosphäre. Die Zuschauer sind zurückhaltend.

Grafik

Überzeugende Grafik mit realistischen Bewegungsabläufen. Das Radarbild läßt zu wünschen übrig.

Dauerspaß

Relativ einfach zu bedienen. Auch Nicht-Profis werden schnell Tore schießen.

Härtegrad

Es gibt einige einstellbare Optionen, die das Leben erleichtern oder schwerer machen.

Fazit

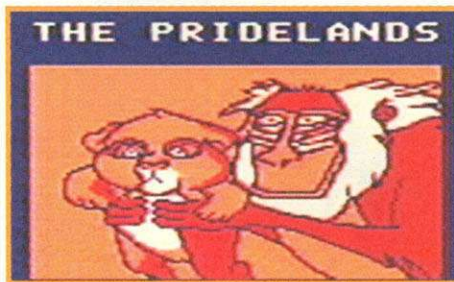
Eines der guten Fußballmodule. Erreicht nicht ganz die Klasse von Konamis „International Superstar Soccer“, hat dafür aber mit der Hallenrunde und dem Vier-Spieler-Modus zwei wertvolle Extras.

Disney's DER KÖNIG DER LÖWEN



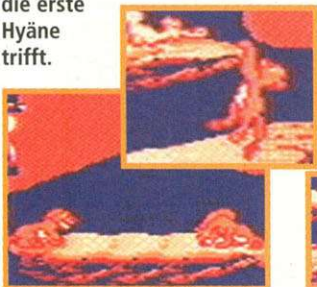
Nach dem Riesenerfolg im Kino und auf dem Super Nintendo bringt Virgin Disney's '„König der Löwen“' auch auf den Game Boy heraus. Die Grafik, der Sound und sogar der saftige Härtegrad des Super-Nintendo-Moduls wurden soweit es ging originalgetreu auf den Game Boy umgesetzt. Gut gebrüllt, Löwe!

Die Story hält sich an die Filmvorlage: Der kleine Simba ist dabei, erwachsen zu werden. Auf dem Weg zur Löwenmähne hat er viel zu lernen: Da ist zum Beispiel das königliche Brüllen und verschiedene Kampftechniken. Außerdem muß er sich in seiner Umgebung zurecht finden. Doch Simba steht mit den Anforderungen des Lebens nicht allein: Er hat viele Freunde zur Unterstützung.



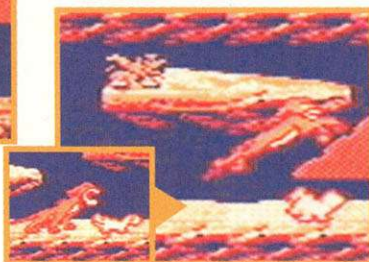
Weg zur Hyäne

Als erstes muß Simba einen Berg erklimmen. An Käfern, Igel und Echsen kann er seine Kampfkraft üben, bis er endlich am Gipfel die erste Hyäne trifft.



Brüll'n'Spring

Echsen und Igel besiegt Simba folgendermaßen: Er brüllt sie erst an, damit sie stehen bleiben oder umkippen. Jetzt kann er ohne Sorge draufspringen.



Giraffenlauf

Das Nashorn gibt Euch genug Schwung, um auf die Giraffen zu kommen. Jetzt geht es von Giraffe zu Giraffe über einen Fluß. Am Ufer wartet schon ein Strauß.



Simba im Schlaraffenland

Auf seinem langen Weg erwachsen zu werden, kann Simba einige nützliche Gegenstände sammeln. Käfer gibt es wie Sand am Meer, Continue-Punkte sind spärlicher zu finden und 1-Ups muß man richtig suchen.



Die Käfer bringen Lebensenergie zurück.

Hier seht Ihr einen Continue-Punkt.

Das versteckte 1-Up ist nicht leicht zu finden.

BONUS

Sammelt mit Pumbaa so viele Käfer wie möglich. Meidet die Spinnen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Virgin
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

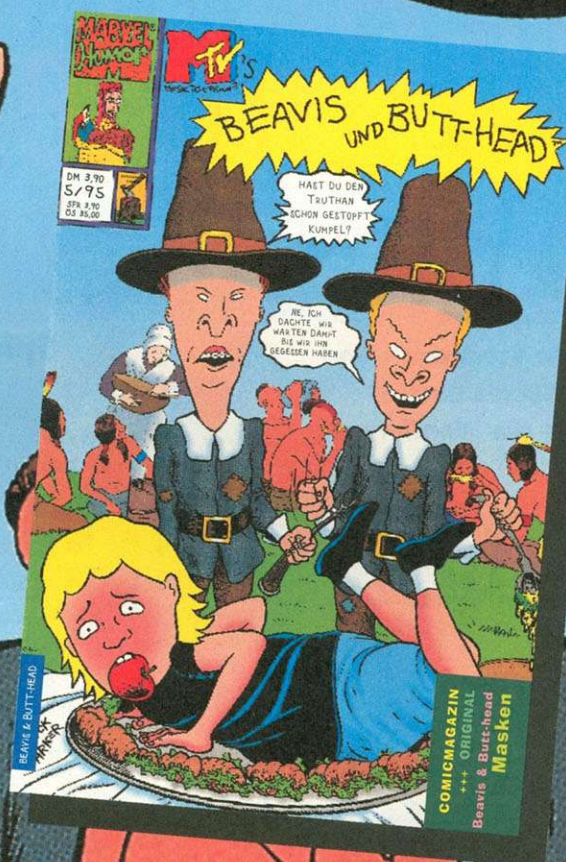
Fazit

Genau wie sein großer Bruder ist das Game-Boy-Modul ein echter Leckerbissen für jeden Jump'n'Run-Fan. Anfänger sollten jedoch die Finger vom dem Spiel lassen, da es über einen nahezu übertriebenen hohen Schwierigkeitsgrad verfügt.

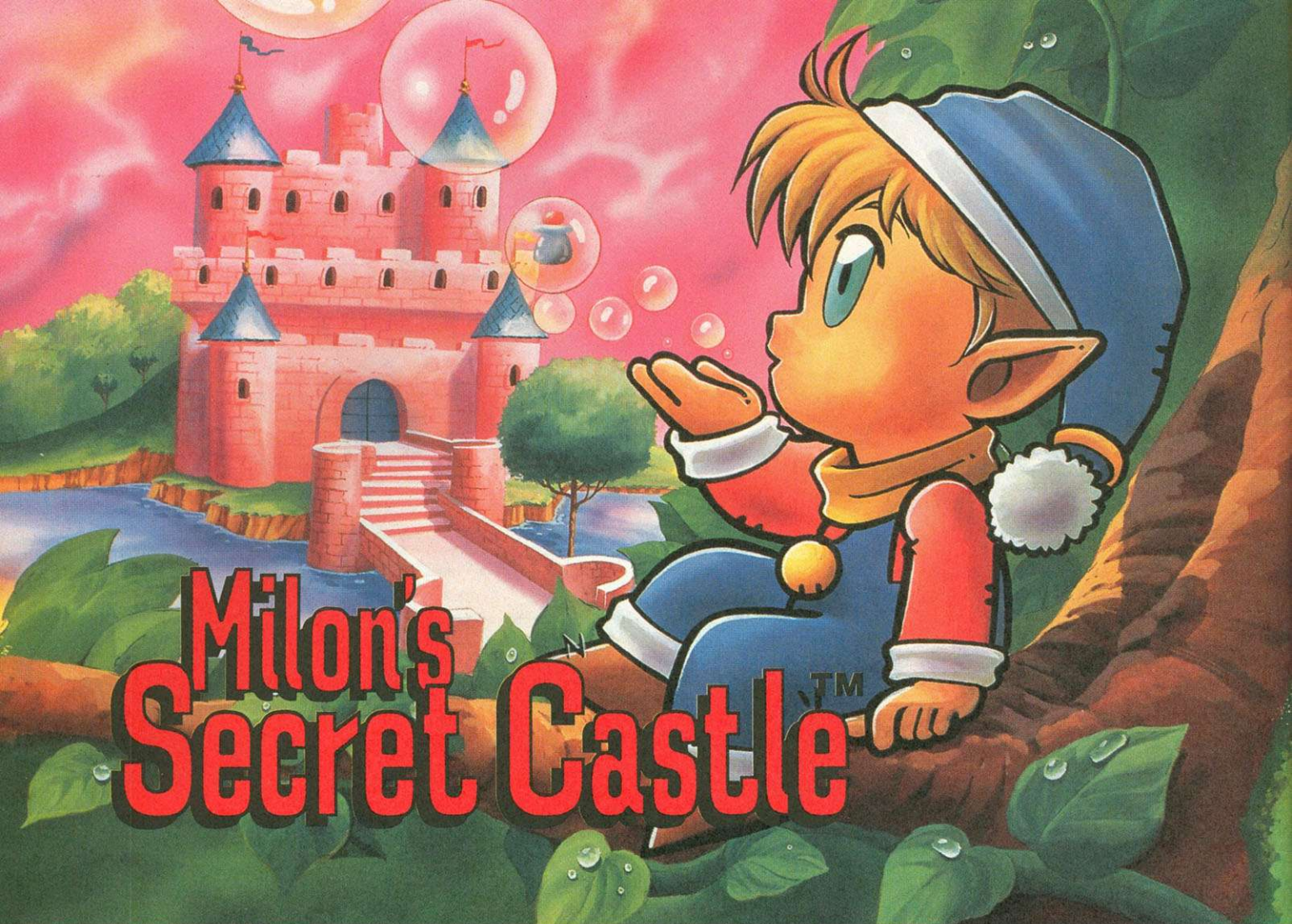
jvn

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!

DAS
COMIC
MAGAZIN

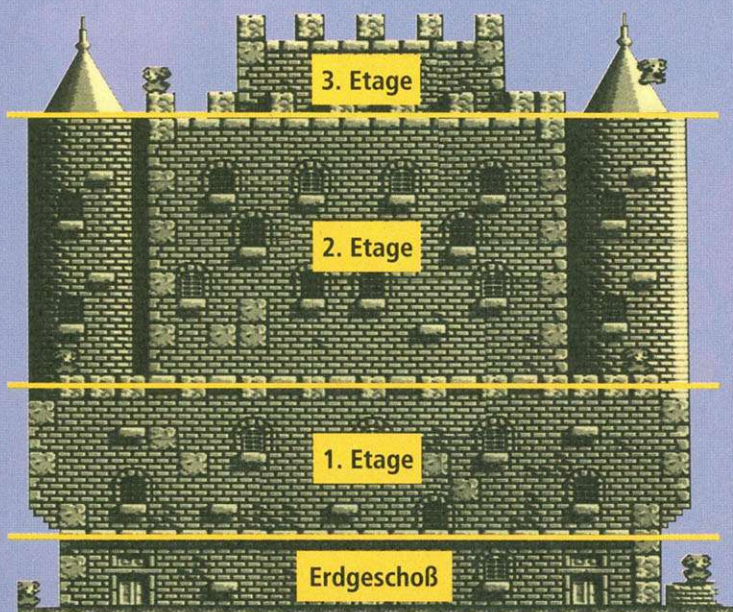


+++coole
Butt-Head
Maske



Wir haben bereits das erste Stockwerk und die Brunnen von „Milons Secret Castle“ besichtigt. Nun setzen wir die Wanderung fort und befreien endlich die Prinzessin.

Die Prinzessin wird in der obersten Kammer der Burg gefangen gehalten. Bevor der Kreuzzug weitergeht, solltet Ihr prüfen, ob Ihr sechs Gegenstände und drei Kristalle in Eurem Besitz sind. Anfangs geht es auch ohne, aber irgendwann kommt man nicht mehr weiter.

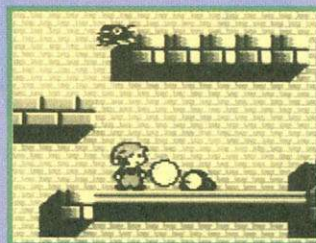


Spielunterbrechung

Wenn man das Spiel mit einem Paßwort oder Continue erneut startet, ist das ganze Geld, das man vorher hatte, einfach weg. Es stehen außerdem nur noch fünf Herzen zur Verfügung. Wir zeigen Euch, wie man am schnellsten zur Kraft und Moneten kommt.

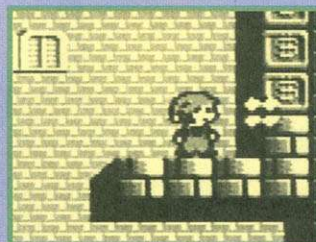
A Mit Schirm und Herzen

Besiegte Gegner belohnen Euch mit Regenschirmen und Münzen. Besucht einfach den linken Raum im Erdgeschoß. Kämpft so oft, bis Eure Kraft ihren ursprünglichen Zustand erreicht hat.



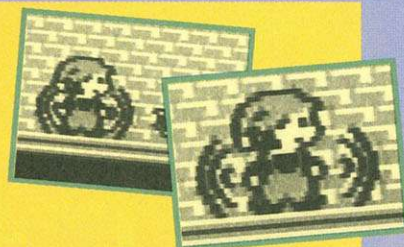
B Münzenfüller

Alle versteckten Münzen sind wieder da, wo Ihr sie vorher gefunden habt. Besucht einfach ein paar Räume und füllt Euer Portemonnaie mit Münzen, um die teuren Gegenständen im zweiten Stock erwerben zu können.



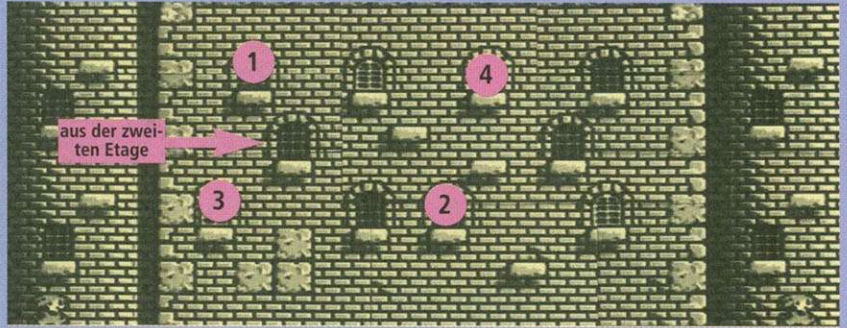
Bienenschutz

Die Biene gibt Euch eine Pufferzone, die mit jeder Berührung mit einem Gegner kleiner wird. Zusätzliche Herzen verstärken den Schutz.



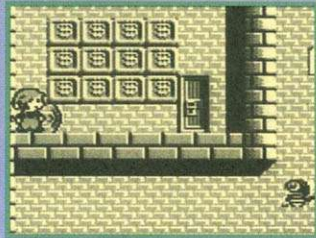
2. Etage

In der ersten Hälfte dieses Stockwerks könnt Ihr anfangs darunter leiden, keine teuren Gegenstände erwerben zu können. Es ist deshalb ratsam, zuerst die Sprungtiefeln und dann das Schwert zu kaufen. Mit diesem Spezialschuhwerk könnt Ihr höher springen und die Bewegungen werden schneller und einfacher.



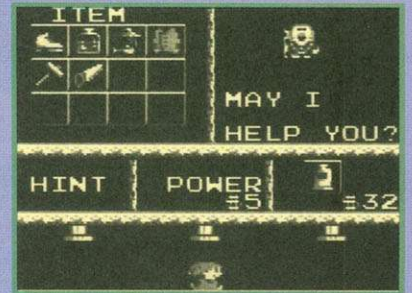
Raum 1 : Münzenkammer

Nachdem man diesen Raum betritt, befindet man sich plötzlich im Geheimraum des Erdgeschosses. Dort sind zwölf Goldmünzen. Bei einem zweiten Besuch ist ein weiteres Dutzend Münzen zu ergattern.



Raum 2 : Laden

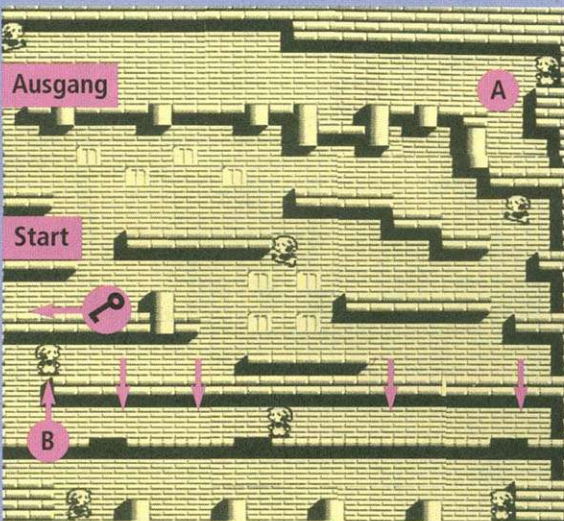
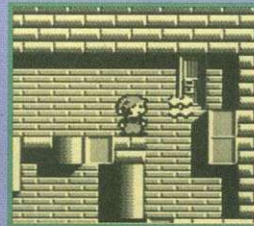
32 Goldmünzen kosten die Farben in diesem Laden. Damit werden unsichtbare Blöcke sichtbar. Der Verkäufer gibt einen Tip: Die Feldflasche befindet sich im Kühlraum.



Raum 3 : Grubenkammer

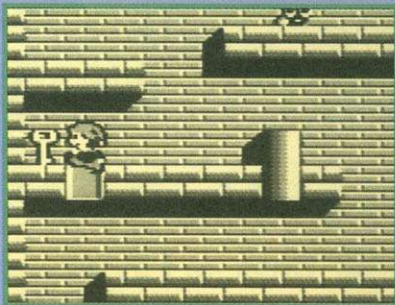
A Geheimladen

Hier kann man die Feder für 30 Goldmünzen kaufen. Milon wird leichter und kann in Fahrstühlen fahren.



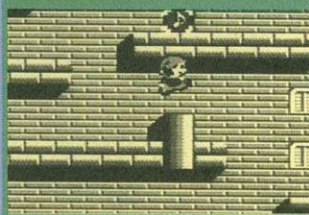
B Grube

Es gibt drei Fallgruben in diesem Raum, die mit Pfeilen auf der Karte markiert sind. Einfach darauf hüpfen, um nicht herunterzufallen.



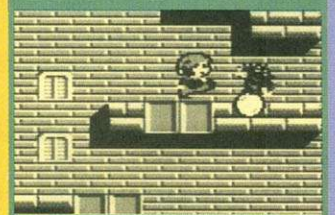
Wer sucht, findet ...

Bonusrunde



Zeit für ein bißchen Musik und eine Erhöhung des Guthabens.

Hudson-Biene

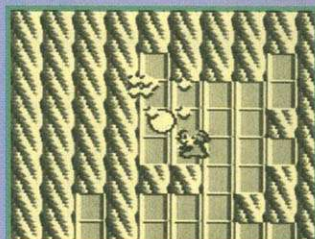


Die gute Imme hat hier ihren Bienenstock aufgestellt.

Raum 4 : Seilkammer

A Platz schaffen

In diesem Raum sollte man zuerst soviele Blöcke wie möglich auf der rechten Seite zerbröseln. Geht Milon unter der Boxhandschuh, kann er schrumpfen und weitere Stellen rechts erreichen.



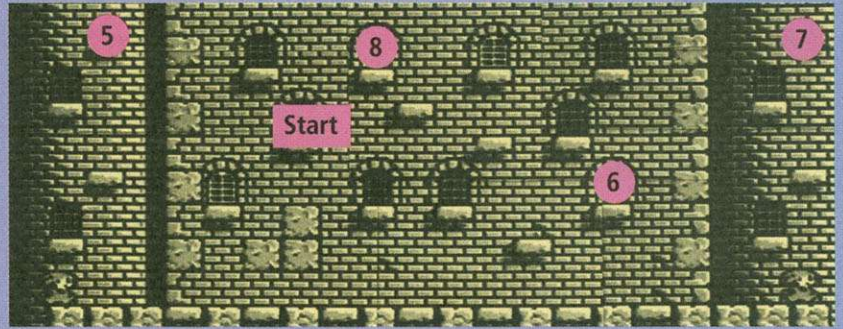
B Geheimladen

Dort sollte man das Schwert für happige 40 Goldmünzen kaufen. Damit werden Blasen doppelt so kraftvoll wie normal. Die Investition lohnt sich, denn die Gegner werden immer stärker und schwieriger zu besiegen.



2. Etage

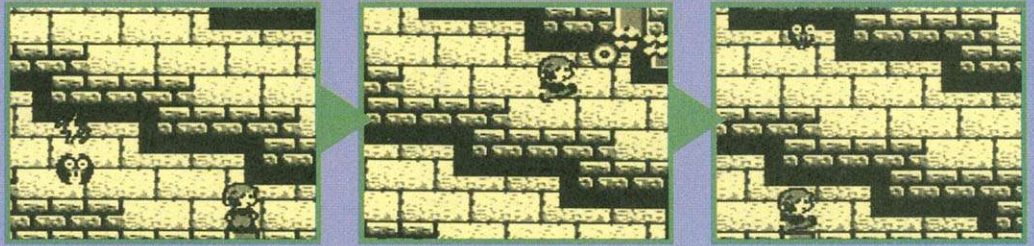
Es geht langsam aber sicher zur Sache. Die Gegner sind nicht zimperlich. Deshalb ist es ratsam, auf die Herzenleiste zu achten. Bringt Milons Herz nicht die volle Leistung, dann sollte er in den Räumen des Erdgeschosses Nachschub suchen. Um den Raum Nummer acht auf der Karte zu betreten, braucht Ihr unbedingt die Krone und das Zepter der Prinzessin.



Raum 5 : Treppenkammer

A Zum Boss

Der Weg zum Boss ist unendlich. Es gibt jedoch einen Ausweg: Zuerst in die Grube springen, dann bis nach oben weiterlaufen. Dort ein Loch in die Decke blasen und nach rechts laufen. Jetzt in die nächste Grube springen.



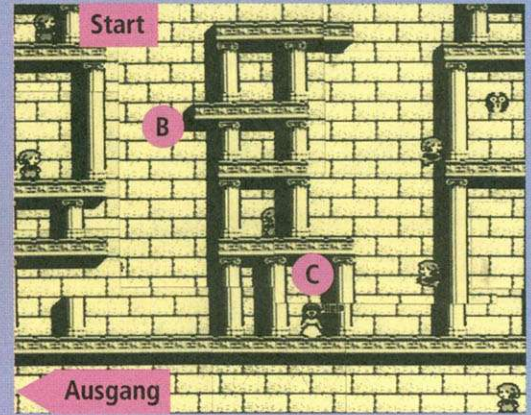
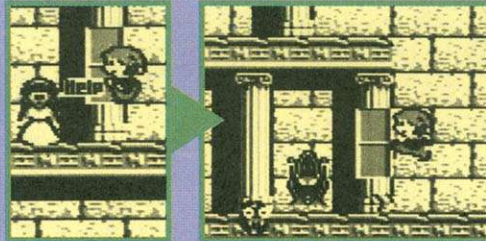
B Geheimblock

Ganz oben befindet sich der Geheimzugang zur Prinzessin. Um dorthin zu gelangen, solltet Ihr die unsichtbare Treppe mit Blasen sichtbar machen.



C Die falsche Prinzessin

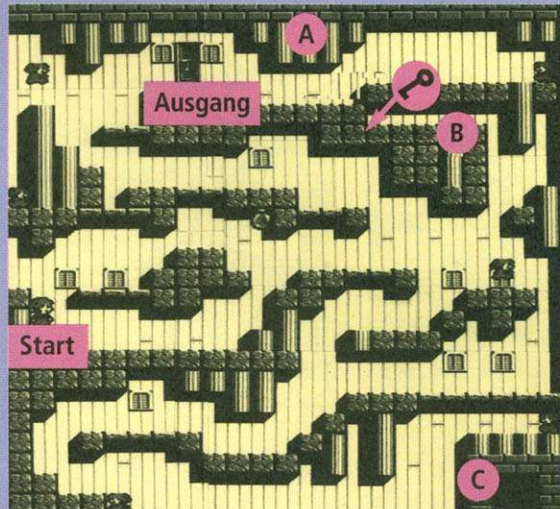
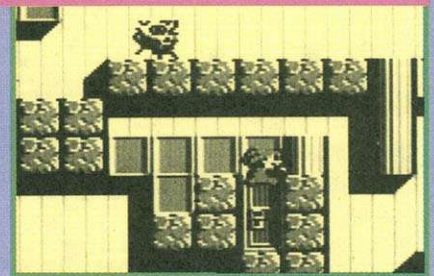
Milon zerbricht die Säule und die Prinzessin ist frei. Sie verwandelt sich in ein Monster. Ist das Biest besiegt, wird Milon mit der Krone belohnt.



Raum 6 : Kaminkammer

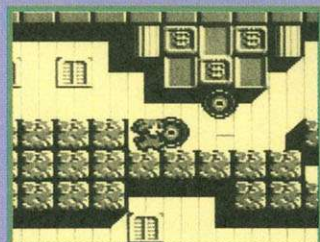
B Geheimladen

Milon zerbröselt zuerst viele Blöcke, um den Eingang frei zu machen. Der oberste Stein wird schließlich verschoben und der Einkauf kann beginnen.



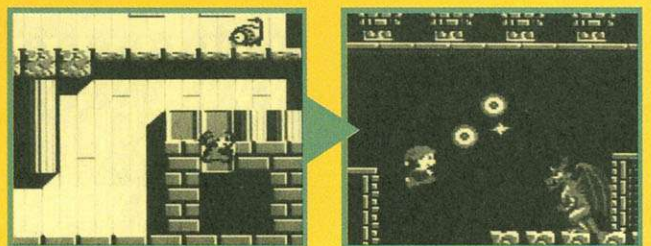
A Geldgrube

Hier befindet sich die Bank der Burg, kann man meinen. Geht man aus dem Zimmer heraus und kommt gleich wieder herein, sind die Münzen wieder da, wo man sie vorher sammelte. So kann Milon sein Konto beliebig auffüllen.



C Boss und Prinzessin

Milon soll den Block bewegen, um den Boserraum zu betreten. Von dort führt ein Gang zur Prinzessin. Ist sie echt? Nein – ein böser Scherge. Nach einem bitteren Kampf bekommt Milon das Zepter.

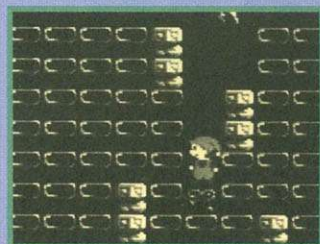


Raum 7 : Kühlkammer

Dieses Zimmer ist dunkel und bodenlos, so scheint es jedenfalls. Milon fällt ins unendliche. Am Boden angekommen, sollte

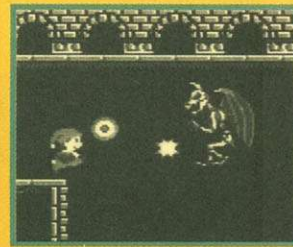
Milon nach rechts gehen, um den zweiten Boss in kurzer Zeit zu treffen. Dieser Endgegner erscheint nur, wenn unser Held die

Krone und das Zepter in seinem Besitz hat. Als Belohnung nach dem Sieg bekommt Milon die Feldflasche kostenlos im Laden.



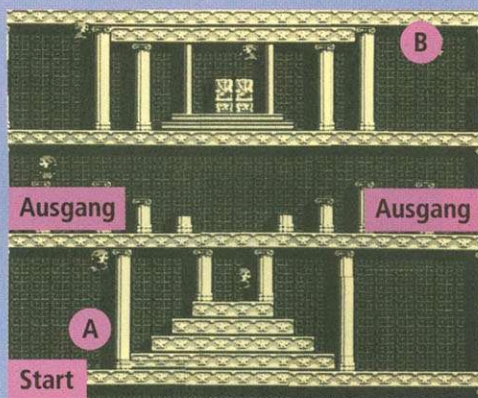
Raum 8 : Boss

Der Boss springt wie seine Vorgänger. Er braucht jedoch vielmehr Treffer.



3. Etage

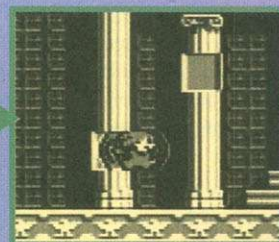
Es gibt nur einen einzigen Raum mit verschiedenen Niveaus auf dieser Etage. Vier Endgegner erscheinen, aber nur einer ist echt. Findet heraus, wer der wahre Boss ist und besiegt ihn nach bewährter Manier.



Raum 1 : Wirrarrkammer

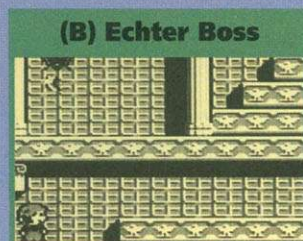
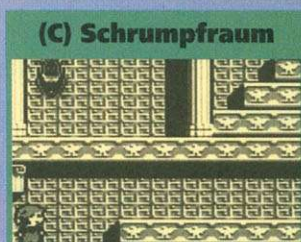
B Mini-Milon

Im Raum C schrumpft Milon. So kann er sich in den oberen Ebenen frei bewegen und durch die Säulen gehen. Das Ende des Obermotz ist nah.



A Vier Kammern

Der Bossraum ist in vier Ebenen gegliedert. Läuft Milon nach links oder rechts, kommt er in vier fast identische Räume, die sich nur durch die Wanddekoration unterscheiden. Ein Geheimnis wollen wir gleich verraten. Der echte Boss befindet sich im Raum B. Die Gegner sind fies und hart zu schlagen. Mindestens 20 Treffer sind notwendig. Sollte Milon den Raum verlassen, werden alle Fieslinge wieder lebendig. Milon kann Passagen in den Säulen mit den Blasen ausfindig machen, um weiterzukommen.



Auf einen Blick

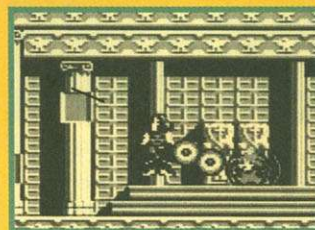
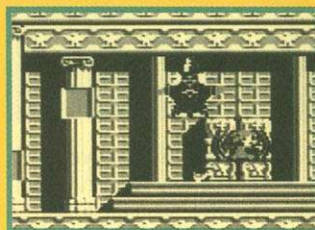
System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 1 Megabit
Features: Paßwörter und Continues
Genre: Jump'n'Run/Puzzle

Fazit

„Milons Secret Castle“ ist eine kunterbunte Mischung aus Knobel-spiel und Jump'n'Run. Der irrgartenähnliche Spielaufbau sowie die Kampf- und Suchmethoden machen dieses Modul für ein breites Publikum empfehlenswert.

Letzter Boss

Der Oberboss springt hin und her und schießt zweimal, wenn er die Arme spreizt. Nach drei Sprüngen greift er wieder an. Mit gutem Timing ist die Prinzessin bald frei.





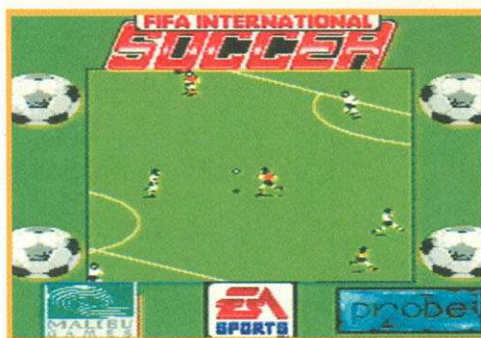
FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Alle Sportfreunde unter den Handheld-Besitzern haben schon lange darauf gewartet. Jetzt ist es soweit: Electronic Arts bringt sein „FIFA International Soccer“ auf den Game Boy. Die internationale Atmosphäre, digitalisierten Animationen und die Super-Game-Boy-Unterstützung machen das Modul interessant.

Ein guter Name verpflichtet, und den hat Electronic Arts als Sportspiel-Spezialist. Deshalb holte man sich mit Probe auch Profis für die Game-Boy-Umsetzung von „FIFA“. Herausgekommen ist ein sehr umfangreiches Modul mit vielen Features. Es gibt 48 Mannschaften, fünf Spielmodi inklusive einer weltweiten Wettkampfsreihe sowie Statistiken und deutsche Texte auf dem Bildschirm.



Ohne Taktik läuft hier nichts



Vor und während dem Kick läßt das Modul viele Möglichkeiten für taktische Varianten zu: Mannschaftsaufstellung, Spielsystem, „Härtegrad“ sowie Wetter, Beschaffenheit des Platzes und natürlich die Spielzeit können ständig variiert werden.



Na also, ...



... es hat sich gelohnt. Sekunden nach dem Schlußpfiff lassen sich die siegreichen Kicker an der Seitenlinie feiern.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: THQ/Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: unterstützt Super Game Boy, deutsche Texte, Paßwörter
Genre: Sport

Blick frei von der Haupttribüne



Tore sind und bleiben die Würze des Ganzen. Bei besonders schönen Toren gibt es zur Belohnung eine Rakete auf der Stadionsfläche.



Orientierung ist wichtig. Pfeile zeigen den aktiven Spieler außerhalb des Bildschirms an. Das Kreuz hilft bei Eckbällen.



Die diagonale Perspektive ist eine gute Lösung für den Game Boy. Wer will, kann die Steuerung entsprechend einstellen.

Fazit

Fußball spielen auf dem Game Boy ist halt so eine Sache. Aber wer unterwegs auf dem Handheld nicht auf einen Kick verzichten will, findet mit diesem Modul eine sehr gute Lösung.

lut

funny shop

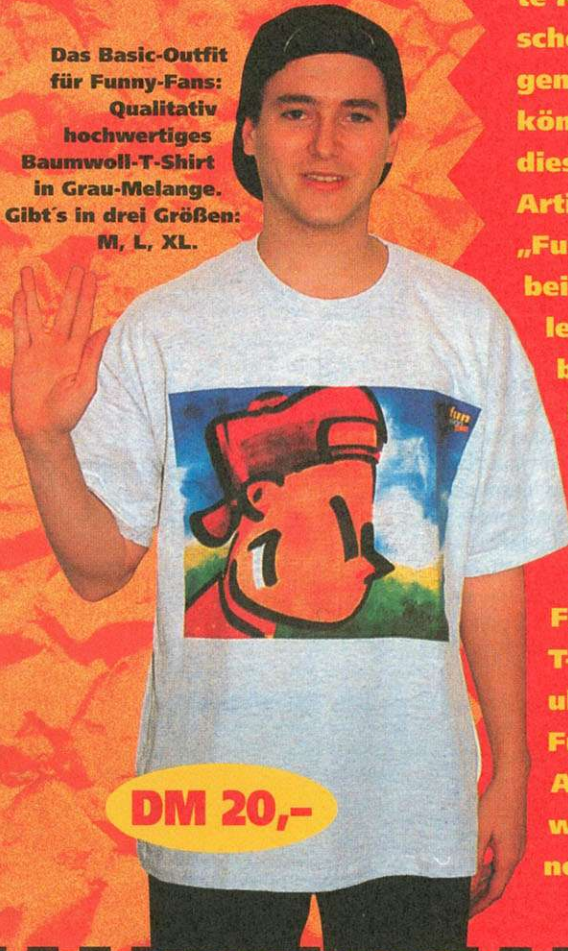
DM 15,-



Funny schützt vor Regen.
Der weiße Immer-dabei-Stockschirm
aus wasser-festem Nylon.

Funny Shop die zweite!

Das Basic-Outfit
für Funny-Fans:
Qualitativ
hochwertiges
Baumwoll-T-Shirt
in Grau-Melange.
Gibt's in drei Größen:
M, L, XL.



DM 20,-

Der Funny Shop
geht in die zwei-
te Runde. Wie
schon im vergan-
genen Monat,
könnt Ihr auch
diesmal wieder
Artikel rund um
„Funny“ exklusiv
bei uns bestel-
len. Das Ange-
bot umfaßt:
Den heißbe-
gehrten NFV-
Sammelord-
ner, das
supercoole
Funny-
T-Shirt und den
ultimativen
Fun-Schirm.
Also worauf
wartet Ihr
noch?



Endlich:
Der heißbegehrte
Sammelordner.
Im Zweier-Pack für
jeweils 12 NFVs.
Aus bester Pappe.

DM 20,-
(für 2 Stück)

Funny-Shop Bestell-Coupon (nur für Inland, Ausland auf Anfrage)

NFV 16

Bestell-Coupon ausfüllen, ausschneiden
und einsenden an:

Funny Shop Service
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Ja, ich kaufe im Funny-Shop ein.
Hiermit bestelle ich:

Anzahl	Best.Nr.	Artikel/Größe	Preis	Gesamt-Preis
	101	T-Shirt (M)	20,-	
	102	T-Shirt (L)	20,-	
	103	T-Shirt (XL)	20,-	
	104	Regenschirm	15,-	
	105	Sammelordner (2 Stk.)	20,-	
zusätzlich Versandkostenanteil				7,50
Endsumme				

Ich zahle die Endsumme (bitte ankreuzen)

☐ per beiliegendem Eurocheck
(spart die Nachnahmegebühr)

☐ per Nachnahme
(zusätzlich Nachnahmegebühr)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum
des Verlags. Für Bargeld und Barschecks übernimmt der Ver-
lag keine Haftung. Briefmarken werden nicht als Zahlungs-
mittel angenommen.

Absender (bitte in Blockschrift):

Vorname

Name

Geburts-
tag

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)

Ich habe da eine tolle Idee!
Bringt doch noch andere Sachen im
Funny-Shop, nämlich:

Funny wird ein richtiger Comic-Held. Bevor Ihr aber an unserem Mal-Wettbewerb teilnehmt und tolle Strand-Preise gewinnt, solltet Ihr die Leserbriefe lesen. Wie immer geht es hier heiß her: Wie objektiv sind wir, wie fleißig schreibt Ihr und überhaupt. Viel Spaß!

Alles Banane

1. Warum ist die Banane krumm?
2. Stimmt es, daß Ihr die meisten Nintendo-Spiele besser macht als sie wirklich sind, nur weil Ihr für die Firma Nintendo arbeitet? Deshalb kauft sich mein Freund die <Oops>, weil die halt, wie er wörtlich sagt, „aktueller ist und für jedes Spielgerät einen Tip parat hat.“
3. Das wars. Eigentlich wollte ich ja jeden von Euch einen Schoko-Hasen beilegen, da ich aber nicht weiß, wieviele Leute bei Euch beschäftigt sind, habe ich es dann doch nicht getan. Wir wollen ja nicht, das ich nachher zu wenig geschickt habe und ein Großteil Eures Vereins ohne Häschen dasteht. Frohe Feiertage wünscht Euch

Sascha Lenzen, Düren

1. Keine Ahnung. Wir würden die Banane als solche eher als krumm bezeichnen. Oder gelb, oder braun-flekkig.
2. Es stimmt nicht, daß wir Nintendo-Spiele besser machen als sie sind. Wir bewerten ohne Prozente und Punkte, aber ehrlich. Es stimmt, daß wir nur über Spiele für Nintendo-Konsolen und Game Boys berichten. Und diese Spezialisierung finden wir eigentlich auch für Euch als Leser gut. Denn wer hat denn schon Geräte von vielen verschiedenen Herstellern zu Hause. Und wer SNES, NES oder Game Boy besitzt (oder haben will), findet eben alles bei uns.
3. Nach derzeitigem Stand sind rund 15 Leute direkt beim Pro

Verlag und Art + Work mit Fun Vision beschäftigt. Dazu kommen drei bei Work House in Japan, die Druckerei, Litho-Anstalt, der Vertrieb ... Mit etwa 40 Hasen wärst Du dabei. Frohe Feiertage.

Großer Comic

Weshalb macht Ihr von Funny nicht einmal einen ganzen Comic? Eure Poster sind echt toll, aber Ihr könntet bei Euren Bewertungen (Fazit) etwas strenger sein. Einen schönen Gruß an das Fun-Vision-Team.

Robert Koblit, Erfurt

Soviel Zeit, einen großen Comic zu zeichnen, hat Christoph im Moment leider nicht. Vielleicht im Sommer. Ihr solltet ihm helfen und am Mal-Wettbewerb teilnehmen. Die Poster bleiben weiter ein fester Bestandteil vom Heft (siehe Basteltip in der letzten Ausgabe!). Bei den Fazits sind wir so streng, wie wir denken, daß es dem Produkt gerecht wird. Und: Einen schönen Gruß zurück!

Stelle als Zeichner



Von mir kriegt Ihr zuvor keine lila Schokolade (hab' ich selbst gemampft), aber dafür meinen „Funny II“.

Man kann ihn natürlich nicht mit Eurem vergleichen, aber es geht, oder? Bekomme ich jetzt 'ne Stelle als Zeichner bei Euch?

Sebastian Kirschtowski, Zehdenick

Deine schriftliche Bewerbung erwarten wir nach Deinem Studium zum Diplom-Designer. Bis dahin behalten wir Christoph, einverstanden? Wenn Dir das nicht reicht, gibt es noch den Wettbewerb.

Wort halten!

In der Fun Vision 2/95 war in der Vorschau die Rede von „True Lies“ für das SNES. Daraufhin kaufte ich voller Erwartung die

Fun Vision 3/95. Ich suchte ver-zweifelt nach „True Lies“ und fand es in der Vorschau für Heft 4/95. Enttäuscht wartete ich auf die NFV 4, bis sie endlich beim Zeitschriftenhändler ankam. Darin war von dem Spiel natürlich keine Spur. Statt des erwarteten Game Guide war nur eine Seite Werbung für das besagte Spiel vorhanden. Wenn dies ein Witz sein soll, kann ich leider nicht darüber lachen. Ich bitte die Redaktion daher, nichts zu versprechen, was sie nicht auch halten kann. Ich hoffe, daß ein Test über „True Lies“ in der nächsten Ausgabe vorhanden sein wird.

Andreas Busch, Saarbrücken

Du hast recht. So etwas ärgert uns selbst. Wir müssen uns bei den Vorankündigungen auf die Infos der Software-Vertriebe verlassen. Und das geht leider manchmal schief. Ein Beispiel: „Star Trek TNG – Futures Past“. Das drittelseitige Preview dazu stand in Ausgabe 5/94. Das ist ein Jahr her. Damals hieß es, das Spiel käme innerhalb der nächsten zwei Monate. Also schrieben wir ein Preview. Für diese Ausgabe, ein Jahr und ein Heft danach, haben wir eine englische Pal-Version in der Hand. Die deutsche ist für die nächsten Tage angekündigt. Vor drei Monaten planten wir für dieses Heft einen Guide zu „Donkey Kong Land“ (Game Boy). Das Spiel wird frühestens in zwei Monaten fertig sein. Beispiel „Zero, the Kamikaze Squirrel“. Den Game Guide hatten wir vor zwei Ausgaben. Da entdeckte Sunsoft einen Fehler im produzierten Modul. Man konnte nach dem vorletzten nicht ins letzte Level kommen, und alle Spiele wurden eingestampft. Schließlich sollt

Ihr ein fehlerfreies Produkt erhalten. Als wir davon erfuhren, war das Heft bereits einige Tage am Kiosk. Du siehst, man steckt einfach nicht drin. Ein kleiner Bug (= Fehler), und ein Spiel verspätet sich um Monate. Wir vergessen kein Spiel. Wenn es in einem Heft nicht getestet ist, dann ist das keine böse Absicht.

Wo ist Karsten?

Was ist mit Karsten Schäfer passiert? Beim Impressum war er nicht mehr zu erlesen. Was habt Ihr mit meinem Lieblingsredakteur gemacht?

Manuel Blümer, Empel

Es geht ihm gut, er war ein paar Tage im Urlaub – nur leider hat er den Stift auf die Seite legen müssen. Er betreut jetzt die Anzeigen und kann aus diesem Grund nicht mehr testen. Doch es kann sein, daß er Anzeigen anzeigen sein läßt und bald wieder in die Redaktion zurückkehrt. („Junge, komm bald wieder, komm ...“)

Ein Satz warme Ohren

Warum bringt Konami „Parodius 2“ und „Goemon 3“ nicht nach Deutschland? In der <Oops> habe ich gelesen, daß diese Spiele sehr gut sein sollen und eine ausgezeichnete Grafik haben. Ihr seid die erste Zeitung, bei der ich etwas gewonnen habe. Ich möchte mich deshalb bei Euch bedanken. Ich habe nur aus Spaß beim „Jurassic Park“-Gewinnspiel mitgemacht und habe eine tolle Dinomütze gewonnen, die sehr cool aussieht.

David Raszkowski, Langendorf

Japanisch für Anfänger – 15

ご職業は何ですか。

„Go-shókugyō wà nan des'ka?“ Was sind Sie von Beruf? Die Frage beantwortet man mit „watashi wa ... des'“, ich bin ... Ja was denn eigentlich? Wahrscheinlich lautet Eure Antwort „Sarariman“ (Angestellter), „shufu“ (Hausfrau), „keikan“ (Polizist), „gak'sei“ (Schüler/Student) oder „yūbin-haitatsuin“ (Briefträger). Das sind die aus der Leserpost bekannten Tätigkeiten. Anregungen nehmen wir entgegen.

Schön daß Dir der „Satz warme Ohren“ gefallen hat. Für die Hersteller ist das leider oft eine Frage dessen, was sie hier in Deutschland verkaufen können. Während in Japan Spiele weggehen wie warme Semmeln, ist hier ein Verkaufserfolg mit 300.000 Einheiten („Donkey Kong Country“) schon ein riesiger Erfolg. Es war wohl eine solche Entscheidung, die verhindert, daß die beiden Module zu uns kommen. Ein ähnliches Schicksal trifft nach letzten Informationen leider auch „Final Fantasy III“. Das entsprechende Team ist mit Hochdruck an einer Ultra-64-Entwicklung, so daß vorerst keine Zeit für eine Konvertierung ins Deutsche ist. Schade.

DKC 2? Wo ist es?

Wird es ein „Donkey Kong Country 2“ geben, wenn ja, würdet Ihr dann in einer Eurer nächsten Ausgaben einen Bericht darüber bringen?

Danny Bühring, Trauen

Wir hatten mit Suse vom Club Nintendo über ihre Erfahrungen mit Rare gesprochen. Sie sagte, bei Rare Informationen herauszubekommen, bevor das Spiel auf dem Markt ist, ist so schwer, wie in ein militärisches Sperrgebiet einzudringen. Dem können wir nur zustimmen. Über „Diddy Kong“ (Arbeitstitel von „DKC 2“) etwas zu erfahren, war bisher unmöglich. Rare hält so dicht, daß selbst Nintendo of Europe kaum Infos bekommt. Aber wir bohren weiter. Steter Tropfen ...

Gold-Funny-Statue

1. Wird der Gold Funny auch an die Programmierer geschickt (natürlich nicht aus Gold), oder im Heft nur als Auszeichnung benutzt?

Aufruf zum großen Zeichen-Wettbewerb!

Was macht Funny im Sommer? Das ist die Frage, die die Redaktion bewegt. Und nur Fun-Vision-Leser können sie beantworten. Wir wollen Eure Vorschläge: Postermotive, Comics im Last-Minute-Stil (also fünf Bilder nebeneinander), Postkarten. Eurer Kreativität ist kein Limit gesetzt. Zeichnet alles größer, damit wir es ohne Qualitätsverlust drucken können. Bleistift-Zeichnungen gehen beim Druck wahrscheinlich unter, also alle Linien mit schwarzen Stiften nachfahren. Bundische Entwürfe sind natürlich schöner als schwarz-weiße – aber das wißt Ihr ja selbst. Einsendeschluß ist der 15.06.1995, bei der Verlosung ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Schreibt Euer Alter mit dazu. Gewinnen wird, wessen Entwurf uns am besten gefällt. Und die Preise? Die fünf besten Einsendungen erhalten je einen Game Boy aus der Special Edition (bundisch, bundisch!). Für weitere van Goghs haben wir eine kleine Tombola vorbereitet, mit Spieleberatern, Skateboards, Spritzpistolen ... Laßt Euch überraschen.



2. Wie genau funktioniert das mit den zwei Steuerkreuzen beim VR 32? Werden sich die amerikanischen Konsolen von den deutschen unterscheiden? Wird das SNES und der Game Boy genauso schnell aussterben wie das NES, wenn NU 64 und der Virtual Boy auf den Markt kommen? Gibt es VR 32 wirklich nur in rot und schwarz (Bildschirmfarben)?

Michael Wunsch, Schwandorf

1. Bisher haben wir unseren Gold Funny nur als Zeichnung. Natürlich bekommen die Hersteller auf Wunsch eine Vorlage, die sie für Ihre Spiele benutzen können. Über eine Version „zum Anfassen“ werden wir aber mal genau nachdenken (vielleicht sogar mit Gold-Farbe).

2. Das eine Steuerkreuz ist für die Richtung auf der einzelnen, das andere für Bewegungen zwischen den Ebenen zuständig. Also mit dem einen oben und unten am Hindernis vorbei, und mit dem anderen rechts oder links davon. Das

NES brauchte zwölf Jahre zum Aussterben (international gesehen). Das SNES ist erst 1992 auf den Markt gekommen (international). Also ist da noch viel Zeit drin. Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis Ihr die Geräte einmotten müßt. Und die Bildschirmfarben sind leider wirklich nur rot und schwarz. Wir wissen noch nicht, ob es eine spezielle Version für Europa geben wird.

Keine Brieffreunde?

Vielen Dank, daß Ihr meine Brieffreundschaftsanzeige veröffentlicht hab, aber leider habe ich nur zwei Briefe bekommen. Einer davon war ein Angebotsbrief, ein anderer ein „richtiger“! Sind die Leser alle schreibfaul, oder spielen sie den ganzen Tag, so daß sie keine Hand frei haben?

Christian Schulze, Weckesheim

An letzterer Behauptung scheint etwas dran zu sein: Selbst vom Anti-Schlumpfclub

Hemsbach kam in den letzten Wochen keine Post. Ob der Vorsitzende eine Freundin hat? Er wird doch nicht das System gewechselt haben (Frevler!)? Wir bitten doch die anderen Brieffreundschaftsanzeiger (uff!), ihre Erfahrungen bekannt zu geben. Auch würde uns interessieren, wie es mit den Japan-Kontakten aussieht. Ansonsten: Ran an die Stifte!

SF-Film-Clubs

Könntet Ihr mir mal ein paar Adressen von Star-Wars-Fanclubs auflisten? Das wäre echt super. Kevin Knecht, Ravensburg

Das ist nicht ganz unser Metier. Star Wars hat als solches schon fast zwei Dekaden auf dem Buckel. Viele der Clubs, die damals existierten, gibt es heute nicht mehr. Wende Dich doch mal an den Leserservice einer Kino-Zeitschrift. Vielleicht können die Dir weiterhelfen.

Reine Zeitfrage

Ist es wahr, daß „Secret of Mana II“ bald herauskommt. Heißt es wirklich „Chrono Trigger“? Dennis Simons, Kohlscheid

„SOM II“ ist uns nicht bekannt. „Chrono Trigger“ ist der Auftakt zu einer eigenen Serie. Wir rechnen nicht vor 1996 in Deutschland damit.

Schreibt uns!

Leserbriefe, Anregungen, Brieffreundschaften, Kritik geht wie immer korrekt frankiert an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Ein Tusch den Gewinnern!

Und dann haben wir noch ein paar Gewinner aus der Ausgabe Nr. 3/95! Je ein „Mastermind Challenge“ von Parker geht an:

Denise Desiré, Syke; Frank Beker, Dresden; Hannes Doll, Putzbrunn; Isabelle Jung,

Obertshausen; Jae-Jung Lee, Berlin; Kai Mücher, Dortmund; Marc Kayser, Hannover; Markus Montabauer, Stuttgart; Matthias Karl, Berlin; Pascal Giannakakis, Köln; Peter Sauer, München; Robert Dormeier, Northeim; Roland Selzer,

Speyer; Sabrina Kehrfeld, Darmstadt; Ute Böttcher, Bremerhaven.

Ein Prinz Eisenherz-Comic (Bd. 42) haben gewonnen:

Arne Klug, Düsseldorf; Dieter Franzen, Kronshagen; Hung Ben, Wien; Marcel Richter,

Recklinghausen; Peter Wirthschaft, Husbäke; Stefan Bichel, Halberstadt; Stefan Lelewel, Oberursel; Sven Schäfer, Schwalmthal; Thorsten Hansmann, Willebadessen; Wolfgang Breiter, Frankfurt. Herzlichen Glückwunsch!

EINFACH

NFV-Leser werben Leser

Auch in diesem Monat könnt Ihr wieder um Superprämien wählen. Für jeden neuen Abon-
den Ihr werbt, erhaltet Ihr entweder:



NFV-Vorteilsabo

Für vorteilhafte DM 65,40* erhaltet Ihr 12
Ausgaben Eures Lieblingsmagazins frei Haus
Und als kleines Bonbon habt Ihr auch noch
die Chance, ein tolles Funny-T-Shirt zu gewin-
nen. Also noch heute abonnieren!

Schickt die ausgefüllten Coupons einfach an:

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

* Das Angebot bezieht sich auf Inland-Abonnements. Das Auslands-Abo kostet DM 90,- für zwölf Ausgaben.

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

H GUT!

er zwei
nnenten,

b „Blackhawk“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 89,-.

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



Art + Work, Frankfurt



NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 16

JA! Ich bin der neue Abonnent und
abonniere die NFV für mindestens
1 Jahr frei Haus zum Inlandspreis von
DM 65,40, Auslandspreis DM 90,-.

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Datum/2. Unterschrift

Straße/Hausnummer

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.

PLZ/Ort

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

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben (Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Name des Kontoinhabers

Straße/Hausnummer

Kontonummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

BLZ

Ich wähle die folgende Prämie aus:
☐ Street Racer ☐ Blackhawk

Geldinstitut

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

Das erste Heft wird nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist ausgeliefert.

NFV-Vorteilsabo-Coupon

NFV 16

JA! Ich abonniere Nintendo Fun Vision für
mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei
Haus) zum Inlandspreis von
DM 65,40, Auslandspreis DM 90,-.

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.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben
(Inland DM 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

Straße/Hausnummer

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

PLZ/Ort

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

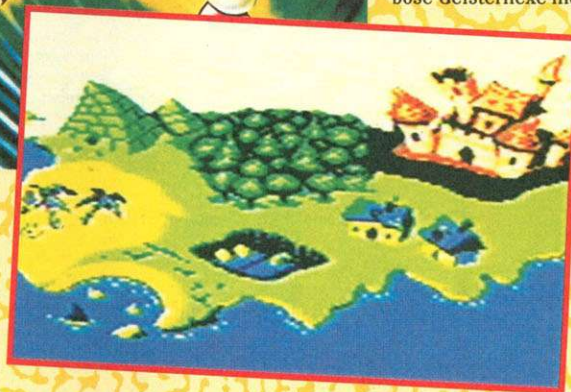
Datum/2. Unterschrift

Ich erhalte das erste Heft nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.



Mit „Pac in Time“ bringt Namco seinen Superhelden „Pac Man“ jetzt wieder auf den Game Boy. Das Spielprinzip weicht nur unwesentlich vom großen Bruder, der SNES-Version, ab. Was sich verändert hat und was gleich geblieben ist, erfahrt Ihr im nachstehenden Bericht. „Pacen“ wir’s an.

An der Geschichte von „Pac in Time“ hat sich auch in der Game-Boy-Version nichts geändert: Die Welt ist friedlich und Pac lebt mit seiner Familie im Pacland. Die böse Geisterhexe möchte mit allen Mitteln die Herrschaft über das gesamte Land an sich reißen. Nur Pac ist ihr im Weg. Also teleportiert sie ihn in eine düstere Dimension voller Gefahren und gräßlicher Kreaturen. Und so beginnt für Euch ein spannendes Abenteuer ...



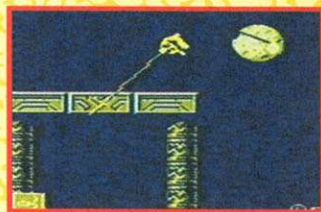
Stage 1-1



Start

Ziel

1 Der Trick mit der Liane



Stellt Euch genau in die Mitte der zwei Säulen. Werft hier die Liane aus und schwing Euch hin und her. Mit viel Schwung wirbelt Ihr bald um die obere Plattform. So kommt man bequem nach oben und an die vier Kugeln. Der Lianen-Trick klappt fast überall.

2 Mit Riesensprüngen ans Ziel



Über die Dornen kommt man mit einem normalen Sprung nicht drüber. Bleibt also auf der ersten Plattform am äußersten Ende stehen und springt senkrecht nach oben. Nach mehrmaligem Hüpfen habt Ihr genug an Sprunghöhe gewonnen und könnt abspringen.

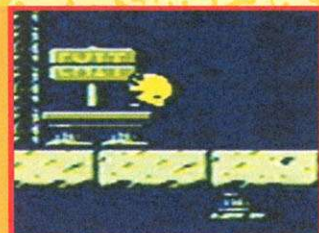
Die Fähigkeiten

In späteren Levels findet Ihr elektrische Felder mit Symbolen. Nehmt die Symbole auf und lernt dadurch jeweils eine Fähigkeit. Ihr werdet sie später brauchen!

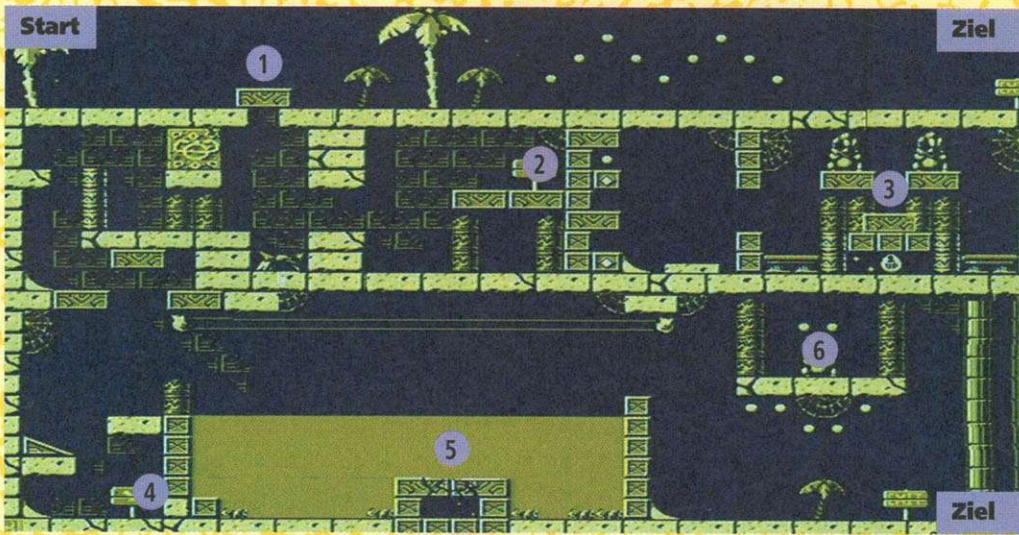


Der Ausgang

An dem Schild mit der Aufschrift „Exit“ führt kein Weg vorbei. Doch aufgepaßt, manchmal gibt es mehrere Ausgänge. Nehmt den Weg, auf dem Ihr die meisten Punkte ergattern könnt.

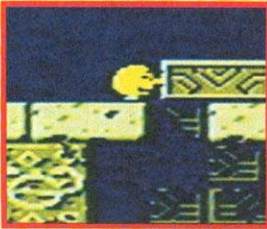


Stage 1-2



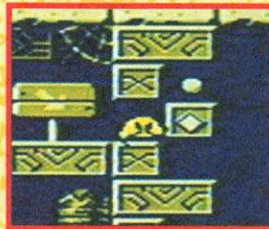
1 Steinerücken

Ein Stein blockiert den Eingang zur Höhle. Schiebt ihn einfach zur Seite und haltet Euch beim Herunterfallen nach links. Senkrecht landet Ihr nämlich in Dornen.



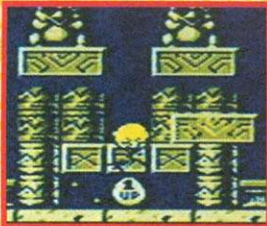
2 Versperrter Weg

Um in den Geheimraum zu gelangen, müßt Ihr Euch mit Hilfe des Hammers durch die Wand kämpfen. Zur Belohnung warten ein paar Extras auf Euch.



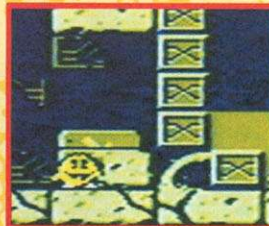
3 Verstecktes 1-Up

In dem Geheimraum gibt es ein verstecktes 1-Up und einen Teleporter (zum Start). Schiebt zuerst den Block weg und zertrümmert dann den Stein darunter.



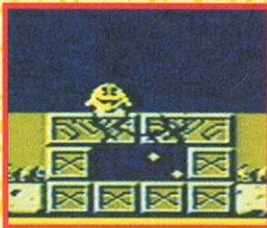
4 Wasserlassen

Geht neben dem Pool nach unten. Werft die Liane gegen den untersten Stein und geht zurück (Knopf halten). Nun läuft das Wasser aus.



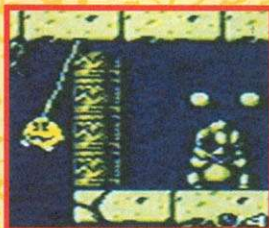
5 Versteckter Teleport

Nachdem Ihr den Pool trockengelegt habt, wird unten ein Geheimraum frei. Darin findet Ihr einen Teleporter, der Euch zum oberen Ausgang bringt.



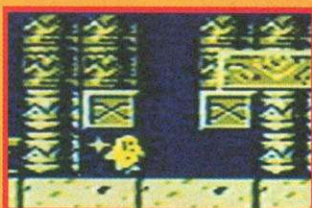
6 Auf zu neuen Höhen

Kurz nach dem Pool gibt es eine erhöhte Ebene. Dort befinden sich zwei Kugeln. Nur mit Hilfe der Liane könnt Ihr diese Kugeln erreichen.

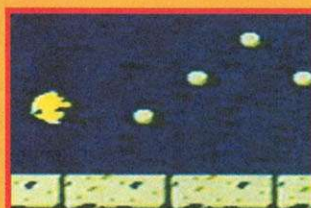


Teleporter

An den verschiedensten Stellen in den einzelnen Leveln sind Teleporter verteilt. Ihr erkennt sie an den zwei blinkenden Sternen. Wo sie Euch hinbringen, ist vorher noch ungewiß. Also betretet sie ruhig und seht selbst, was dabei herauskommt. Tip: Manchmal beamen sie Euch direkt zum Ziel!



Einer zum Hochbeamen, Scotty! Und los geht's, zurück zum Start!



Nur durch den Teleporter könnt Ihr den oberen Ausgang erreichen!

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Mai
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Geschicklichkeit

Sound

Die Melodie ist von der Super Nintendo-Version übernommen. Leider ist es immer die selbe.

Grafik

An der Grafik wurde wahrscheinlich lange herumgebastelt. Heraus kam eine für den Game Boy sehr gute Leistung.

Dauerspaß

Wer einmal mit den Puzzeln angefangen hat, kann kaum mehr damit aufhören.

Härtegrad

Nach einfachen Puzzeln kommt man ziemlich schnell an verzwickte. Doch zum Glück bekommt man nach jedem Level ein Paßwort. Das erleichtert den Wiederanfang ungemein.

Fazit

Ein super Spiel, das bestimmt ein riesen Hit wird.

jvn

Laguna

VIDEO GAMES®

Maxx, unser
Spaßbeauftragter empfiehlt:

STREET RACER



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

Nintendo
fun
vision
12/94

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



Tattoos

Die witzigen Street Racer
Figuren gibt's jetzt auch
als Tattoos.

Ihr bekommt sie
kostenlos fast überall
wo's SNES-Spiele
zu kaufen
gibt.



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



The Flintstones

KAUFEN • TESTEN • TAUSCHEN
Spaßgarantie

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

Wie's funktioniert steht auf den Umtauschkarten im Spiel.

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



Hotline

Mo.-Fr. 15.00 – 18.00 Uhr

Tel. 0 61 07/94 51 45

Lothar Matthäus Super Soccer



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



© 1994 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All rights reserved.
The Flintstones™ and The Flintstones characters are trademarks and copyrights of Hanna-Barbera Productions, Inc.

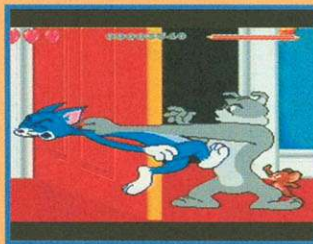
Tom & Jerry 2 (HiTech)



Nach über zwei Jahren bringt HiTech das berühmte Katz-und-Maus-Duo Tom und Jerry wieder in ein Super Nintendo-Spiel. In „Tom & Jerry 2“ starten die beiden erneut zu einer rasanten Jagd quer durch ihr Haus. Ihr steuert Jerry und habt die Aufgabe, alle Käsestückchen, die im



Haus verteilt sind, aufzusammeln. Erst dann kann man den Ausgang betreten. Auf dem Weg durch das Haus muß man jedoch die Augen offen halten, denn Kater Tom ist Euch auf den Fersen. Über Tische, Schuhe und Mausefallen hinweg heißt es schneller zu sein, als die doofe



Miezekatze. Ist einem Tom zu dicht auf den Pelz gerückt, könnt Ihr Euch in einem Mauseloch verstecken oder einfach durch eine Tür gehen und so die Etage wechseln. Außerdem stehen Haushaltsgegenstände, wie Bratpfannen und Kleber, zur Verteidigung bereit.

Super Nintendo

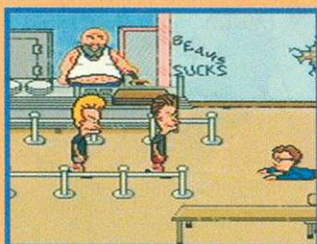
Hersteller: HiTech
Vertrieb: Allan
Geplant für: Juli
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Ein lustiges Katz-und-Maus-Spiel, das bestimmt noch weitere Tests über sich ergehen lassen muß. Vielleicht sogar schon in der nächsten Ausgabe.

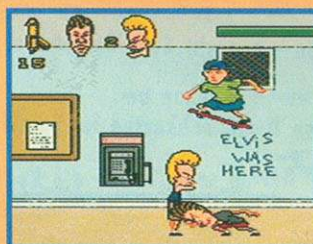
Beavis & Butt-Head (Viacom)



„Beavis & Butt-Head“, die beiden Verrückten aus der gleichnamigen MTV-Zeichentrick-Serie, haben dank Viacom New Media ihr erstes Super Nintendo-Spiel bekommen. Die Story ist relativ simpel: Die beiden Chaoten wollen in ein Rock-Konzert gehen. Doch bevor sie sich auf den Weg



machen können, hat schon der Hund die Karten zerrissen und überall in der gesamten Nachbarschaft verteilt. Beavis und Butt-Head machen sich also auf den Weg, die Einzelteile der Karten wiederzufinden, bevor das Konzert beginnt. Die Suche nach den Fetzen führt sie zu ihrer



Schule, in eine Imbiß-Bude und an verschiedene andere Orte. Dabei sind neben Aktion-Sequenzen auch einige Rätsel zu lösen. Ihr könnt das Modul alleine oder zu zweit spielen. Bei letzterer Wahl habt Ihr die Möglichkeit, gleichzeitig mit Beavis & Butt-Head auf die Suche zu gehen.

Super Nintendo

Hersteller: Viacom New Media
Vertrieb: CIC
Geplant für: April
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

„Beavis & Butt-Head“-Fans aufgepaßt: Hier kommt ein Modul ganz alleine für Euch.

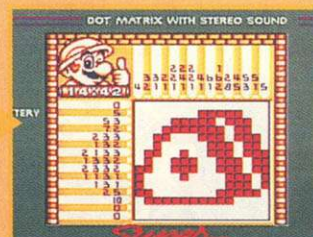
Mario's Picross (Nintendo)



Im letzten Heft fragten wir, was Mario macht, wenn er keine Lust mehr auf verstopfte Abflußrohre hat. Nintendo selbst hat die Lösung parat. Mario wird Steinmetz! Jedenfalls wenn man die Andeutungen richtig versteht, die „Mario's Picross“ macht. Im „Mastermind“- oder „Schiffe



versenken“-Verfahren wird ein Mosaik freigeeklopft. Auf unseren Bildern seht Ihr einen dieser Lösungswege. Die Xe zeigen an, wo leere Felder sind. Die dunklen Flecken hat Mario in den Stein geklopft. Die Zahlen oben und links deuten an, wieviele Steine in zusammenhängenden



Kombinationen zu finden sind. 3–2 bedeutet, daß unter den 15 Feldern der Reihe eine Kombination aus drei und eine aus zwei Steinen versteckt ist. Dann sucht mal schön. Das ganze ist mit einem Zeitlimit belegt, und jeder Fehler kostet zusätzliche Minuten. 250 Puzzle müßt Ihr lösen.

Game Boy

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 1 Megabit
Features: Paßwörter, Einführungslevel
Genre: Puzzle

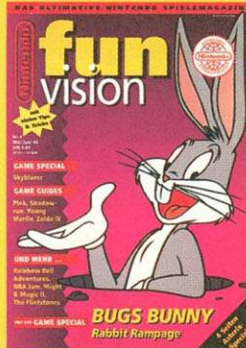
„Mario's Picross“ auf den Bildern nichts her, und zur Lösung benötigt man viel Phantasie und Grips Spannend ist es halt doch ...

JETZT NACHBESTELLEN!

Darf's etwas mehr sein?



Nr. 1 (November/Dezember 93)



Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 11 (Januar 95)



Nr. 5 (Juli 94)



Nr. 12 (Februar 95)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 13 (März 95)



Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 14 (April 95)



Nr. 3 (März/April 94)



Nr. 6 (August 94)



Nr. 10 (Dezember 94)



Nr. 15 (Mai 95)

Noch könnt Ihr alle NFV's nachbestellen. Für 6,80 DM pro Heft zzgl. Versandkosten seid Ihr dabei. Also nicht zögern und noch heute zugreifen.

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

Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen.

Eure Bestellung schickt Ihr an: Nintendo Fun Vision Stichwort „Nachbestellung“, Postfach 56 01 40 60406 Frankfurt.



Sonderheft

Restposten

Realm (Titus)



Mit „Realm“ präsentiert Titus ein grafisches Action-Adventure im „Cyberpunk“-Stil, das auf der Erde im Jahre 5069 spielt. Nach dem 16. Intergalaktischen Krieg haben Erdlinge einen bionischen Soldaten erschaffen. Man nennt ihn Biomech. Ihr übernehmt seine Rolle. Durch fünf umfang-



reiche Zukunftswelten erkämpft er sich seinen Weg zum „Oger des Versteckten Tals“ und seinen Soldaten. Biomech soll außerdem die Energie finden, die Lebenskristalle produziert. Der Droide verfügt über eine ultimative Bewaffnung: Hi-Tech-Laser, Zapper, Hitze-suchende Raketen,



Plasma-Bumerangs und viele mehr. „Realm“ ist ein eindrucksvolles Ballerspiel, das „Turrican“ stark ähnelt. Aber schießen allein reicht nicht. Strategisches Denken, Mut zum Risiko und Neugier braucht Biomech auch, um seinen Auftrag erfolgreich zu erledigen.

Super Nintendo

Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Juli/August
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Action

Das Adrenalin wird steigen bei so viel geballter Action eingebettet in schöner Grafik. Wir nehmen das Modul gern genauer unter der Lupe.

Obelix (Infogrames)



Zwei Jahre nach dem Hit „Asterix“ wartet Infogrames mit dem zweiten Teil auf: „Obelix“. Zur Geschichte: Cäsar hat die Nase von den unbeugsamen Galliern endgültig voll. Er läßt einen riesigen Wall um das Dorf errichten, damit seine Bewohner nicht mehr ins römische Imperium ein-



dringen können. Doch er hat die Rechnung ohne die tapferen galischen Krieger Asterix und Obelix gemacht. Das Duo macht sich auf dem Weg, Cäsars Pläne zu durchkreuzen. Sie bereisen fünf von den Römern besetzte Länder. Als Souvenir bringen sie aus jedem Land eine Kleinigkeit



mit. Die Programmierer von Infogrames haben sich einiges für den zweiten Teil einfallen lassen. Zum Beispiel im zwei-Spieler-Modus: Hier könnt Ihr mit Asterix und Obelix gleichzeitig die Römer verprügeln. In 25 Levels prügelt Ihr Euch durch das Römische Reich: Die spinnen, die Römer!

Super Nintendo

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: –
Geplant für: Juni/Juli
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Jump'n'Run

Bleibt abzuwarten, ob „Obelix“ ein würdiger „Asterix“-Nachfolger wird. Der Vertrieb steht noch nicht fest, aber Infogrames will es rechtzeitig zum Sommer in Deutschland präsent sein.

PGA European Tour (EA/THQ)



Das Herz der eingefleischten Golfspieler schlägt höher: Electronics Arts (EA), der Spezialist für Sportsimulationen, hat mit „PGA European Tour“ ein Schmuckstück für den Game Boy bzw. den Super Game Boy entwickelt. Das kompakte 4-Megabit-Modul beinhaltet vier origi-



nalgetreue Parcours der Profiligen, sowie drei verschiedene Spielmodi: Ein Turnier mit vier Runden über 72 Löcher, eine Challenge mit Preisgelder über 18 Löcher und schließlich die Trainingsrunden. Die besten Spieler der Golfliga, darunter der Deutsche Bernd Langer, sind



Eure Herausforderer. Es gibt viele eingebaute Handicaps. Wie beim richtigen Golf sind die Beherrschung der Bedingungen, wie Wind und Auswahl des Clubs, das A und O. Golf ist ein Spiel, in dem man in erster Linie gegen sich selbst kämpft und dieses Gefühl kommt rüber.

Game Boy

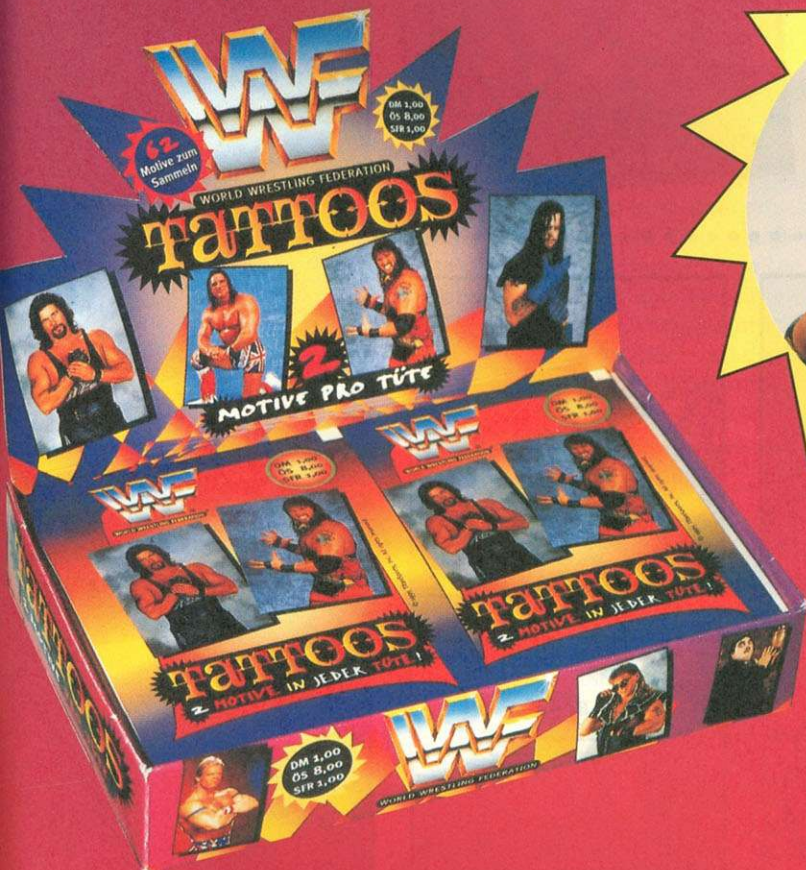
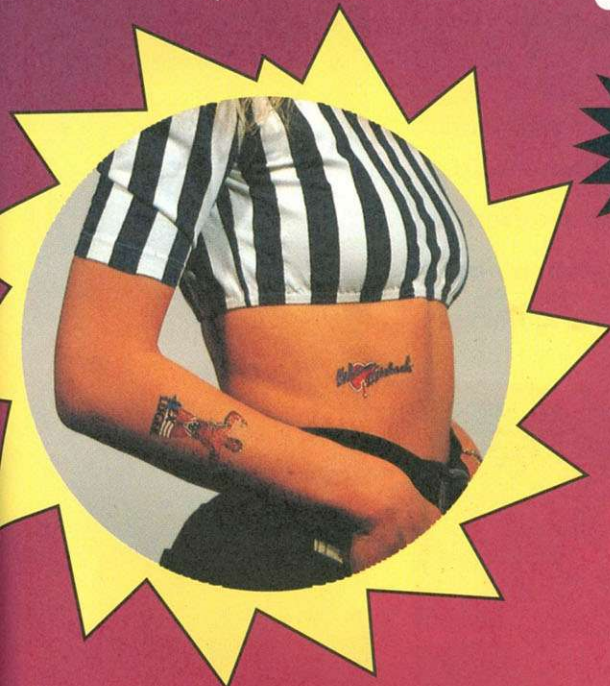
Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Juni
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter, Zeitlupe, Super-Game-Boy-Unterstützung
Genre: Sportsimulation

Was auf dem Bildschirm erscheint, ist echt beeindruckend. Selbst Nicht-Golfer werden Lust haben, den Ball zu „putten“.

WF Superstars hautnah

NEUE ULTRASCHARFE
TATTOOS

Jetzt **62**
starke Motive
zum
Sammeln



2

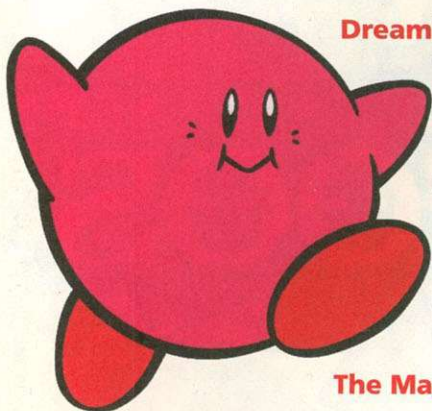
Motive in jeder Tüte

Nur **1** Mark pro Tüte

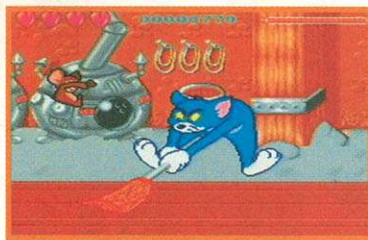
Leicht wieder von der
Haut zu entfernen

Ab 18. Mai am Kiosk!

Vorschau: So, jetzt sind wir schon wieder auf der letzten Seite unseres Lieblingsmagazins angekommen. Das einzige, was wir noch tun können, ist Euch eine Vorschau auf das nächste Heft zu geben: **Kirby's Dreamland 2** (Game Boy), **Speedy Gonzales, Super Turrigan 2** und **Bubsy 2** (alle SNES) sind Kandidaten für einen Game Guide. Von **True Lies** (SNES) wird es einen zweiten Teil mit mehr Karten geben. Und dann stehen noch **The Mask, Lothar Matthäus Soccer, Theme Park, Batman Forever, Operation Starfish, Turbo Toons, Judge Dredd, Putty Squad, Joe & Mac 3, Beavis & Butt-Head** und **Jungle Strike** (alle SNES) an. **Anima-niacs, König der Löwen** und **NHL Hockey '95**



(alle Game Boy) sind auch schon angekündigt. Also dann bis zum **14. Juni!** (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), Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Beate Neumann (neu), Manfred Klein (mk), Peer Schneider (ps)

Spiele-technische Beratung/Konzeption: Ryuji Hagino/ Work House Co. Ltd., Tokyo

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

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

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

Produktion: PGH Hasenbank, Hanau

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: monatlich

Abonnement: 12 Ausgaben: Inland DM 65,40; Ausland DM 90.

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (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 eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: „Illusion of Time“: © 1994 Enix. © 1994 Nintendo, „Street Fighter“: TM & © 1994 Capcom Co. Ltd.

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.



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß

Die SNES-Fußballsensation

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

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

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.

Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

"Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:

"... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
"... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:

"Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:

"... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:

"Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".

Gold-Funny-Award



Bist Du
nackt?

Nein,
transparent!

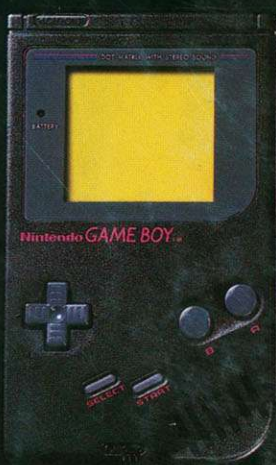


Jetzt heißt es Farbe bekennen! DU HAST DIE WAHL!



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™!