

**ALLES NINTENDO
ALLES OHNE ADAPTER
ALLES HIER DRIN**

Nintendo®

fun vision



**Alles über
Secret
of
Evermore**

GAME GUIDES

Super Bomberman 3, Yoshi's Island, Batman Forever

NEWS

ECTS, Ultra 64 und Mario RPG

LESERTEST

NHL '96

ERSTER BLICK

Phantom 2040

Vampire's Kiss

**2 Jahre Fun Vision:
RIESENFEIER
MIT RIESEN-
VERLOSUNG**

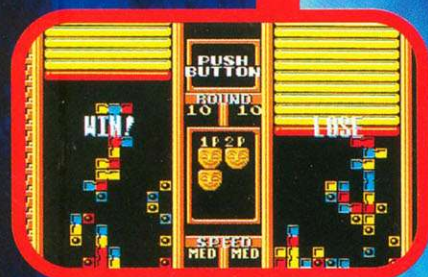


Neue Formen. Neue Taktik. Neues Spiel.

TETRISTM 2



**ACHTUNG
SUCHTGEFAHR!**



Tetris 2 ist DIE neue große Herausforderung für Millionen von Tetris-Fans. Ein ganz heißes Ding, egal, ob Du es allein oder zu zweit spielst. Teste Deine Reaktionsfähigkeit, und geh aufs Ganze. Und wenn Du mal einen Stein falsch ablegst, sprengst Du Dir den Weg einfach wieder frei. Tetris 2 gibt's für Super Nintendo, Game Boy und NES. **Nintendo®** HAVE MORE FUN

Wir ändern uns! Wir ändern uns! Wir ändern uns!

Keine Angst, so schlimm wird es nicht. An der Qualität von Fun Vision wird sich auch nach zwei Jahren nichts ändern. Wir haben nur unser **Layout** an einigen Stellen aufpoliert und hoffen, daß es Euch gefällt. Größere Bilder, ein neues Editorial ... Und zur Geburtstagsfeier natürlich eine Riesen-

Neues Layout

verlosung mit allen, die in Fun Vision Rang und Namen haben. Macht auch Ihr mit! ● Für diese Ausgabe haben wir extra **Eishockey-Experten** engagiert. Sie heißen Jobst Braun und Patrick Schwing und haben für Euch „NHL Hockey '96“ getestet, was wir natürlich gleich in Wort und Bild festgehalten haben. Schaut auf Seite 58 nach. ● Wenn Square und Nintendo Japan (NCL) ein gemeinsames Spiel programmieren, dann werfen sie die jeweiligen Spezialitäten in einen Topf. In unserem Fall Rollenspiele und Mario. Wir haben für Euch erste **Bilder** vom **Mario-RPG** besorgt! ● **Ultra 64** nimmt gewaltige Formen an. Mindscape, Virgin, EA, Infogrames und Ocean bestätigten uns gegenüber, Produkte entwickeln zu wollen oder bereits daran zu arbeiten. Das erste Bild von „Final Fantasy“ für das NU64 existiert, und auf der Messe **Shoshinkai** in

Ultra 64

Tokio wird das Wundergerät vorgestellt. Wir berichten von den neuesten Gerüchten! ●

Mehr **Bilder** von der Redaktion wurden in unseren **Fun Wissen**-Briefen einstimmig gewünscht. Dem kommen wir ab diesem Heft auf Seite 3 nach. Hier haben wir die Geschehnisse während unserer Grafik-Umgestaltungskonferenz festgehalten und einen Schnappschuß von der ECTS aus den Privatarchiven gekramt. ● Und noch eine Neuerung: unser ●. Er ist die Trennung von einem Editorial-Splitter zum anderen. Das ist für dieses Heft eigentlich alles, was Ihr jetzt schon wissen solltet. Den Rest müßt Ihr schon selbst **lesen!**

Euer Fun Vision-Team

Mario RPG



Grübelnder Chef-redakteur und frierende Ragna (Anzeigen-Aquise). ● Karl-Heinz (Layout), Lothar (Art+Work) und Karsten. ● „Bitte kein Foto!“ ● Zwei Lieblings-Schwiegersöhne. ● „Wieso wollt Ihr das Editorial ändern?“ ● Telefondienst-Ragna und Honigkuchenpferd-Jochen. ● Ob GameTek weiß, welche Freude dieses Foto-Shooting machte?



GAMETEK

GAMES

SUPER NINTENDO

game special

Secret of Evermore.....12

game guide

Batman Forever34

S. Bomberman 3.....46

Vampire's Kiss.....24

Yoshi's Island.....66

review

Joe & Mac 356

Marko's Magic Football.....72

Mega Man X²45

The Great Circus Mystery...50

The Mask.....64

preview

Hungry Dinosaur.....80

Foreman for Real80

Phantom 2040.....30

Popoitto Hebereke.....80

GAME BOY

review

Bomberman 2.....74

Megaman 4.....78

Star Trek - Generations:

Beyond the Nexus.....77

preview

Pinball Mania80

Riddick Bowe Boxing.....80

Super Battletank.....80

NEWS

INside

Mario-Rollenspiel6

Ultra 64 und ONYX.....8

SPECIALS

report

Große Pläne bei Laguna23

ECTS in London20

competition

2 Jahre Fun Vision.....32

Das verrückteste

Puzzle der Welt10

Playcom RPG-Wettbewerb .60

Star Trek: Generations9

... und

Glückliche Gewinner40

& MORE

Tiptime.....51

funny-shop /

nachbestellung55, 39

poster: Generations,

The Power of 16 Bit41

top 5.....76

impressum, last minute82

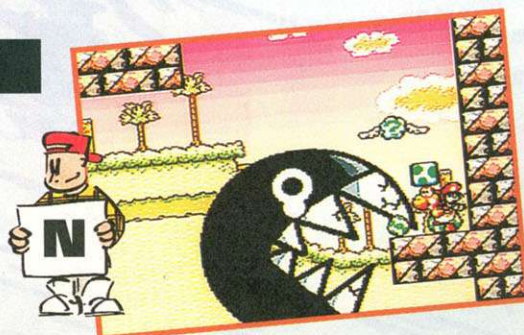
12 Square setzte ein amerikanisches Team der Außenstelle Redmont an ein Rollenspiel. Das Erstlingswerk kann sich sehen lassen: „Secret of Evermore“.



24 Bei Konami weht neuer Wind (oder Knoblauchduft?), denn Graf Dracula ist aus seinem Winterschlaf erwacht. Jetzt hat Belmonts Enkel Richter ganz schön Arbeit, sich den „Vampire's Kiss“ vom Hals zu halten.



46+74 Bombenstimmung in der Redaktion, seit Hudson Soft „Super Bomberman 3“ (SNES) und „Bomberman 2“ (Game Boy) herausgerückt hat. Das wir überhaupt noch Zeit gefunden haben, das Heft zu machen, ist ein Wunder ...



66 Wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet, ist „Yoshi's Island“ gut und gerne 1,5 Millionen Mal über den Ladentisch gegangen. So viele Nintenditen können sich eigentlich nicht irren, oder? Überzeugt Euch auf Seite 66!

NEU: Das Kultspiel jetzt für den Game Boy.



STREET FIGHTER II^{TM*}

Endlich gibt's die geballte Street Fighter II Power für Deinen Game Boy! Tritt an gegen die besten und mutigsten Gladiatoren der Welt. Realistische Kampfszenen, phantastische Tricks und akrobatische Kicks. Knallharte Action mit superstarker Grafik, die Dich echt von den Socken haut. Jetzt laß Deine Muskeln spielen, und zeige allen, was in Dir steckt!

**BE
A
CHAMPION**



Abb.: Super Game Boy Screens



HAVE MORE FUN

Mario, made by Square

x +++ Telex +++

+++ Spielzeughersteller Hasbro steigt in England in das Nintendo-Geschäft ein. Hasbro Electronic Entertainment beginnt dort mit einem Ein-Weg-Modem namens Hyperscore, mit dem man eigene Hi-Scores per Telefon an eine Sammelstelle schicken kann. Dann werden eigene Lizenzen (Monopoly, Cluedo, Transformers ...) umgesetzt. +++ Psynosis ist tot. Es lebe Sony Interactive Entertainment. Mit dieser Umbenennung ist der letzte Hinweis auf das bekannte englische Software-Haus („Lemmings“, „Super Dropzone“) verschwunden. Nintendo-Spieler werden dem aber nicht allzu stark nachweinen: Psynosis wurde von Sony gekauft und entwickelt derzeit nicht für Nintendo Spiele. +++

Blockbuster goes Germany: Der größte US-Videoanbieter will zusammen mit Burda Marktführer auf dem Videothekenmarkt werden. Bis zu 300 Filialen sollen es werden. Blockbuster unterstützt in Amerika z. B. den Verkauf des Virtual Boy, indem Geräte und Spiele dort ausgeliehen werden können - zum Testzocken.

+++

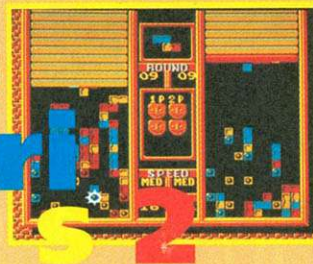
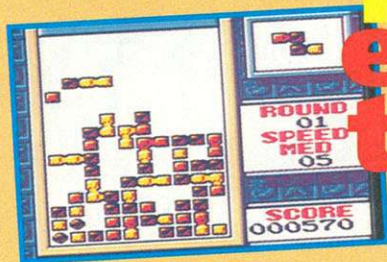
+ Telex +++ Tel



Im letzten Heft hatten wir es Euch angekündigt, jetzt sind erste Bilder verfügbar. Das Super Mario-Rollenspiel ist Wirklichkeit. Man beachte diese unglaublichen SUPER NINTENDO-BILDSCHIRMFOTOS! Sorry, da ist die Begeisterung mit uns durchgegangen. Am Anfang des Jahres begannen Square und NCL mit der Programmierung und

kombinierten damit einen der interessantesten Charaktere der Welt mit den Fähigkeiten der besten RPG-Entwickler. Das Ergebnis ist ein Action-RPG mit 3D-isometrischer Landschaft, rund um Luigi, die Prinzessin und Mario. Das Kampfsystem wird eher ein „Zelda“-Nachfahre als Square-Kind sein. Es gibt große Level im freien Land und Endgegner in

dunklen Höhlen. Natürlich gibt es wieder die Pilze aus Super Mario World. Nintendos neuer Digital Signal Prozessor SA-1 wird wie der Super FX-Chip die Rechnerleistung erhöhen. Er wird wahrscheinlich zur Datenkomprimierung eingesetzt, wodurch auf das 32-Megabit-Modul komprimierte 128 Megabit (= 16 Megabyte) an Daten passen. Uff, das ist das größte Nintendospiel aller Zeiten.



Juhu, der neue „Tetris“-Hit für das Super Nintendo ist jetzt auch für den Game Boy und das NES verfügbar. Grafisch gibt es ein paar Abstriche, spielerisch aber nicht. Das Original wurde seit '88 weltweit 35 Millionen Mal verkauft. Der Softwareerfinder Alexey Pajitnov schuf

damit einen der erfolgreichsten russischen Exportschlager – gleich nach Wodka und Kaviar. Ihr solltet unbedingt mal Probezocken!

ASTEROIDS & MISSION COMMAND

Zwei „neue“ Klassiker kommen auf den Game Boy (zurück!). „Asteroids“ und „Missile Command“ werden auf einer Kassette zum Sonderpreis vorgestellt. In „Asteroids“ durchfliegt Ihr mit einem Raumschiff einen Asteroidenschwarm und schießt auf die Weltraummüllbrocken. Und in „Missile Command“ schützt Ihr Großstädte vor der Auslöschung.



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	dt	129.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aero der Akrobat 2	uk	94.00
Air Cavalry	dt	99.00
Aladdin	dt	109.00
Animanics	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Asterix	dt	109.00



Asterix & Obelix	dt	129.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Batman Forever	dt	119.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Beavis and Butthead	dt	109.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Biometal	dt	109.00
Bomberman 2	dt	109.00
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Brainies	dt	134.00
Brat Brothers	dt	99.00
Brutal Paws of Fury	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	114.00
Casper	dt	119.00



Castlevania Vampire	dt	129.00
Chaos Engine	dt	79.00
Chrono Trigger	us	149.00
Clay Fighter 2	dt	79.00
Clay Fighter	dt	111.00
Congo	dt	99.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Darius Twins	dt	99.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donald in Maui Malls	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00



Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Defence Force	dt	109.00
Earth Warm Jim	dt	79.00



Equinox	dt	99.00
F1 Championship	dt	99.00

Fatal Fury 2	dt	119.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel Mauswanderer	dt	109.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Fifa Soccer	dt	79.00
Final Fight 2	dt	119.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Green Lantern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hebereke 2	dt	89.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00



Illusion of Time dt 109.00

Impossible Mission	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	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
J.Madden Football 96	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00

Judge Dredd dt 119.00

Judge Dredd	dt	119.00
-------------	----	--------

Jungle Strike dt 109.00

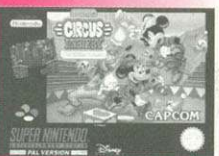
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	119.00



Lion King (24 Meg)	dt	109.00
ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Last Vikings 2	dt	99.00
Madden 95	dt	79.00
Magic Boy	dt	119.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00

Mario World 2 dt 109.00

Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Footb.	dt	99.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega Men 7	dt	109.00



Mickey & Minnie dt 109.00

Mickey Mania	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Morph	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mr. Tuff	dt	109.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	89.00
NBA Live 96	dt	99.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NFL Quarter. Club 95	dt	89.00

NHL Hockey 96 dt 109.00

NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninja Warriors	dt	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Attack	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pang	dt	99.00
Phalanx	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00

Pinball Fantasies dt 99.00

Pink Panther	dt	119.00
Pinocchio	dt	129.00



Pocky & Rocky 2	dt	99.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	119.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Prime Goal 3	dt	119.00



Punch Out!	dt	109.00
Push Over	dt	99.00
Putty Squad	dt	119.00
Realm	dt	119.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scoby Do	dt	114.00
Seaqquest DSV	dt	119.00



Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00



Soccer Shootout	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Sky Blazer	dt	109.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Smash Tennis	dt	109.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Anim.Ser.	dt	129.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	dt	124.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Streetfighter 2 Tur.	dt	129.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Hockey	dt	109.00
S.Streetfighter 2	dt	129.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Time Slip	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	134.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Alkman Football	dt	119.00
Turbo Toons	dt	99.00



Turrican 2 dt 99.00



Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Bart	dt	109.00
Virtual Soccer	dt	99.00
Vortex	dt	124.00
Warrior's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Waterworld	dt	119.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Where I.T.World i.C.	dt	109.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	119.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	114.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda-Link i.T. Past	dt	89.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Sonderangebote

Blackhawk	dt	69.00
Clay Mates	dt	69.00
F-Zero	dt	39.00
Ghoul Patrol	dt	49.00
Goof Troop	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00

Indiana Jones dt 69.00

John Madden 94	dt	49.00
----------------	----	-------

Mario All Star Clas. dt 69.00

Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Mechwarrior	dt	59.00
Metroid	uk	69.00
Micro Machines	dt	69.00



NBA Jam Tournament	dt	49.00
Page Master	dt	59.00
Phantom 2040	dt	59.00
Plak	dt	44.00

Rise of the Robots dt 49.00

Sink or Swim	dt	59.00
Sparkster	dt	49.00
Spindizzy World	dt	49.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00



Stargate	dt	49.00
Street Racer	dt	49.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Super Tennis	dt	39.00
Syndicate	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00



True Lies	dt	59.00
-----------	----	-------

Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren

Munich Software Center
 Theresienstr. 152
 80333 München
 Tel. 0 89/52 27 87

Wolverine dt 69.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	39.00
6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 But. Power Joypad	dt	33.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00

Action Replay Pro 3 dt 99.00

Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch - Start Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Moge 2	dt	89.00
Game Saver Mogelmod.	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00

Joypad (Nintendo) dt 39.00

Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Spezialerater Zelda	dt	24.80
SNES Spielabwender 1	dt	24.80
SNES Spielabwender 2	dt	24.00
Scarl Kabel S.NES	dt	19.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Speleber. Donkey 2	dt	24.00
Speleber. Donkey K.C.	dt	24.00
Speleber. Mario Worl.2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES More Fun Set	dt	309.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Tecno 197 Joystick	dt	29.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top Secret Speleber.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

kira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animanics	dt	59.00
Arielle - Meerjungf.	dt	59.00
Asterix	dt	59.00



Asterix & Obelix dt 59.00

Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00

Blues Brothers dt 59.00

Bram Stacker's Drac.	dt	55.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Castlevania Adven.	dt	59.00
Cliffhanger	dt	44.00
Cool Spot	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00

Donkey Kong Land dt 59.00

Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Fidgits	dt	49.00
Flinstones	dt	69.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00

ONYX-Grafiken auf Ultra 64

Fast ohne Verluste übertragbar:

Die ONYX von Silicon Graphics ist in Deutschland in der Grundausstattung („ONYX Reality Station“) mit einem Prozessor (250 MHz Taktfrequenz) und 64 MB RAM für 210.000 Mark erhältlich. Das Entwicklungssystem ist fähig, beliebig viele Farben darzustellen. Auf solchen Systemen entstand auch „Donkey Kong Country“.

So könnte ein „Final Fantasy“-Monster auf Ultra 64 aussehen.

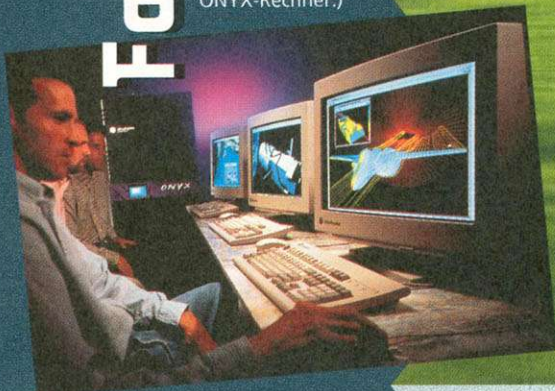
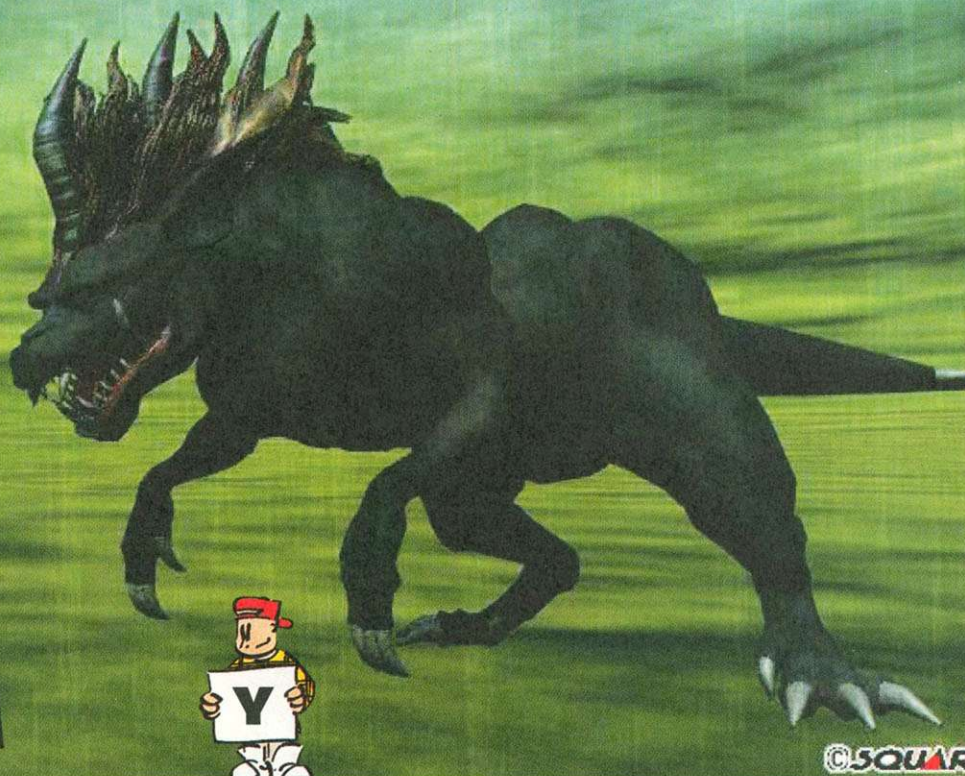
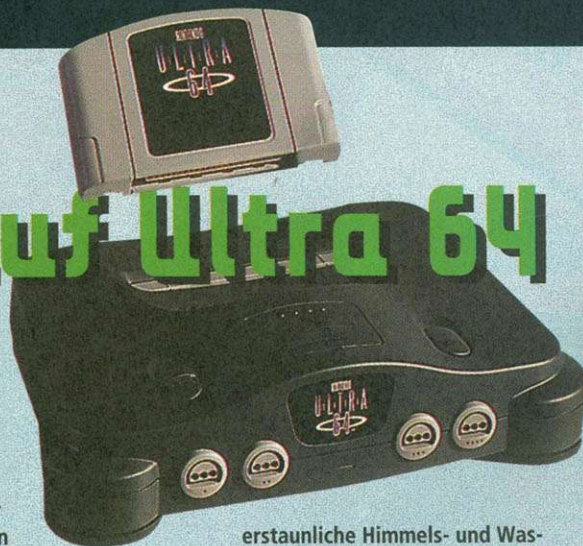
Das Einsteigerpaket für Ultra-Entwickler ist die Indigo High Impact für 68.000 Mark. Auch damit entsteht „Texture Mapping“. (Unsere Bilder zeigen ONYX-Rechner.)

Nintendo hat das Ultra 64 (NU 64) definitiv fertig. Nach der Präsentation der ersten Fließband-Platine durch NEC kündigte NCL an, auf der Shoshinkai erste Ultra Fami-cons (japanischer Name) und drei Spiele dazu zu verlosen. Außerdem sollen bis zu zehn Module auf der Messe vorgestellt werden. Laut unseren Informationen ist die Konsole in Japan Anfang Dezember in den Läden.

Derzeit waren auch die Hersteller auf der ECTS von Nintendos 64 Bitter überzeugt. Selbst Sony Interactive, ehemals als Psygnosis („Super Dropzone“) bekannt, hält sich die NU-Schiene offen. Derzeit wird nur für Playstation und CD-ROM entwickelt, aber wenn Ultra da ist und sich verkauft, werden einige Titel auch auf dieser Plattform erscheinen. Praktischer sieht Electronic Arts die Sache: „Wir werden auch in Zukunft jede Plattform unterstützen, die sich in ausreichenden Stückzahlen auf dem Markt etabliert hat“, so der deutsche PR-Manager Markus Matejka. Infogrames will auf allen Plattformen produzie-

ren, weil „das viele Erfahrungen bietet.“ Uns gegenüber bestätigten Acclaim, Mindscape, Virgin sowie BMG (Entwicklerteam: DMA, die „Lemmings“-Erfinder) ausdrücklich, für Ultra 64 zu entwickeln und bereits Entwicklerunterlagen zu besitzen. Auch Michael Nürnberg von Infogrames bekräftigte, daß es Ultra-Produkte der französischen Firma geben wird. Während alle anderen Firmen mit einem „Informationsbann“ belegt sind und keine Screenshots herausgeben dürfen, existieren bereits Bilder von Square. „Final Fantasy“ wird eine Fortsetzung bekommen. Das neue Abenteuer findet in einer kompletten dreidimensionalen, in Echtzeit berechneten Welt statt. Alles ist als „textured polygons“ (Polygone sind Vierecke, das „textured“ steht für eine Haut) berechnet. Das soll

erstaunliche Himmels- und Wassereffekte garantieren. Unser Bild zeigt einen der Gegner, der hier allerdings noch auf einer ONYX von Silicon Graphics berechnet ist. Aber nicht gleich aufstöhnen! „Bereits heute steht fest, daß sich die auf der ONYX ... erstellten Grafiken eins zu eins auf das Ultra 64 übertragen lassen“, so Nintendos letzte Pressemitteilung. Auch der angesetzte Preis steht noch: Unter US \$ 250, also rund 400 Mark. Rares („Donkey Kong Country“) Geschäftsführer Tim Stamper sei das letzte Wort gelassen: „Sobald die Videospiele-Entwickler dieser Welt einige Zeit damit verbracht haben, das unglaubliche Chip-Set von Ultra 64 zu erforschen, wird man Spiele bekommen, die weit über das hinausgehen, was bisher auf irgendeiner Spielplattform verfügbar ist.“





VERLOSUNG!



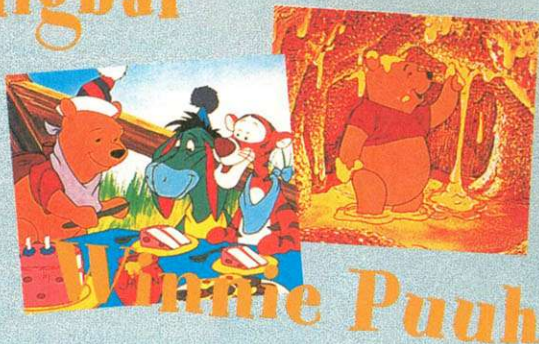
Die Enterprise 1701-B geht auf Jungfernfahrt. Mit dabei sind James Kirk, Chekov und Scott sowie jede Menge Journalisten. Doch dann wird das Raumschiff von einem Energiewirbel, dem Nexus, gestreift. Kirk verschwindet und wird für tot erklärt. 80 Jahre später bekommen es Picard und die „TNG“-Crew mit dem gleichen Wirbel und dem Wissenschaftler So-

ren zu tun. Nur im Nexus liegt die Chance, die Enterprise D zu retten ... Das Poster gibt es in dieser Ausgabe kostenlos, aber um eine von drei „Generations“- oder zehn „Making of“-Kassetten zu gewinnen, müßt Ihr etwas tun. Wir wollen wissen, wie die Dimension heißt, in die Soren flieht. Schickt uns einfach bis zum 15.11. eine Postkarte mit der Lösung.*

Kirk trifft die nächste Generation

Der hungrige Honigbär

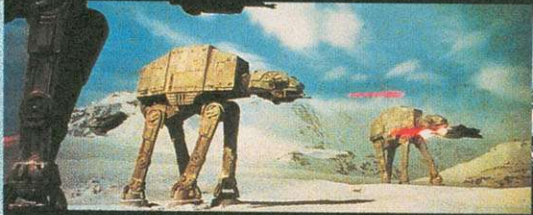
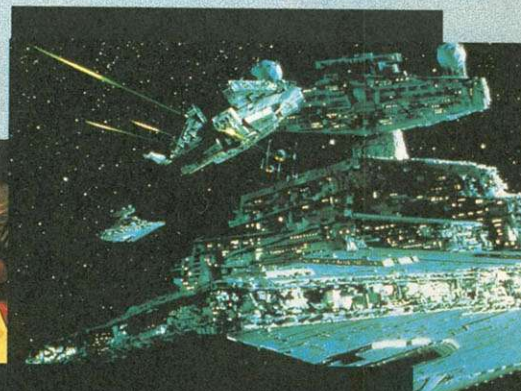
Die spannenden Abenteuer des honigsüchtigen Teddybärs Winnie Puuh wurden schon in vielen Kinderbüchern beschrieben. Auch Walt Disney hat sich den Geschichten angenommen und Winnie mehrere Zeichentrickfilme gewidmet. Jetzt kommen die putzigen Abenteuer für Jung und Alt auch zu Euch nach Hause, denn endlich gibt es eine Video-Kollektion mit Geschichten wie „Winnie Puuh und der Honigbaum“, „Winnie Puuh und Tigger dazu“, „Winni Puuh und das Hundewetter“ und „Winnie Puuh und I-AAH's Geburtstag“. (Buena Vista/je ca. DM 29,95)



Zurück in dieser Galaxis

Die Jedi-Ritter starten in ein neues Videozeitalter

Der Jedi Luke Skywalker und seine Freunde sind aus dem Weltall zurückgekehrt. Jahrelang waren sie nicht mehr in den Läden zu finden und galten schon fast als verschollen. Doch jetzt sind sie wieder da: „Krieg der Sterne“, „Das Imperium schlägt zurück“ und „Rückkehr der Jedi-Ritter“. Und als Weltpremiere bringen sie auf ihren digital remasterten Videokassetten das THX-Gütesiegel mit. Zu haben gibt es die Trilogie im normalen Fernsehformat oder im kinobreitern Widescreen. In Zukunft könnt Ihr noch besser Eure Lieblinge im Weltall begleiten und ihre Abenteuer miterleben. (Fox Video/ ca. DM 90; bzw. Widescreen ca. DM 99,95)



TOP ANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO!

Addams Familie Values

Adventure Island 2	DM 119,00
Big Sky Trooper	DM 112,36
Captain Kommando	DM 104,00
Das Dschungelbuch	DM 104,00
Demons Crest	DM 118,96
Desert Fighter	DM 118,96
Donkey Kong Country	DM 118,00
Earthworm Jim	DM 134,96
Feivel der Mauswanderer	DM 118,96
Hagane	DM 99,90
Illusion of Time	DM 112,36
	DM 113,00

Jordan Adventure

Jungle Strike	DM 97,60
Lion King	DM 104,00
Lord of the Rings	DM 119,76
Mario Basler	DM 113,00
Mickey Mania	DM 112,36
Mr. Tuff	DM 89,00
Operation Starfish	DM 123,00
Pagemaster	DM 129,00
Pinball Dreams	DM 119,00
Pockey & Rokey 2	DM 99,00
Shag Fu	DM 115,00
Slam Master	DM 99,00
Super BC Kid	DM 118,96
	DM 112,36

True Lies

X-Men	DM 119,00
Young Merlin	DM 112,36
	DM 124,86

Wir führen auch Spiele und Zubehör für: Amiga, PC, CD-ROM, SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Mega CD, 3 DO, CD-i, Macintosh, Mac-CD, CD 32

Komplette Preisliste erhalten Sie gegen 3 DM in Briefmarken.

Versand per Nachnahme DM 14,00 zzgl. NN-Gebühr Vorkasse (EC bis DM 400,00) DM 10,00 Ab 4 Artikeln liefern wir frei Haus. Druckfehler und Preisänderung vorbehalten!

JERRY GREEN

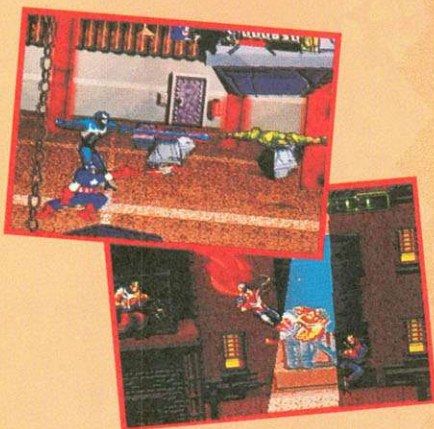
Hard- & Softwareversand

Corneliusstr. 5, 55545 Bad Kelsterbach

Telefon und Fax: (06 71) 6 17 50
Bestellannahme von 16-20 Uhr

Venom vs. Spawn

Von Acclaim wird es ein neues Spiderman-Spiel geben. Es handelt sich hierbei um eine Fortsetzung von „Maximum Carnage“ und heißt „Venom/Spider-Man: Separation Anxiety“. In einem anderen Abenteuer (gleiches Genre) treten Ihr als „Spawn“ mit übermenschlichen Kräften gegen das Böse an. Versucht Euer entführtes Kind zu retten, indem Ihr seine gefangene Seele befreit.



Ein „zooper“ Spiel präsentierten CIC und Viacom vor der ECTS auf der Party, auf der die Branche abtanzte. Imitatoren von Neil Diamond („Forever in Blue-jeans“), Tina Turner („Simply the Best“), Rod Stewart („Every Beat of my Heart“) und Elton John („Blue Eyes“) heizten kräftig ein. Getränke verschwanden dutzendweise, während in der angemieteten Kaserne im Wettbewerb gezoopt wurde. Zoopen (sprich: „Suuupen“) wird auch in naher Zukunft Euer Hobby sein. Spielprinzip und Grafik sind wie bei „Tetris“ einfach, aber das soll nicht über den Schwierigkeitsgrad und Suchtfaktor der Geschichte hinwegtäuschen. Von der Mitte des Spielfeldes aus schießt Ihr die farbigen Figuren ab, die sich langsam Eurem eigenen Feld



(dem schwarzen) nähern. Erreicht eine Gegner-Figur Euren Bereich, habt Ihr verloren. Klingt einfach, aber versucht das mal bei Stärke sechs ... Unser Foto zeigt einen der Entwickler, Ulrich Mühl (PR) und Karina Rother (Marketing) von CIC.

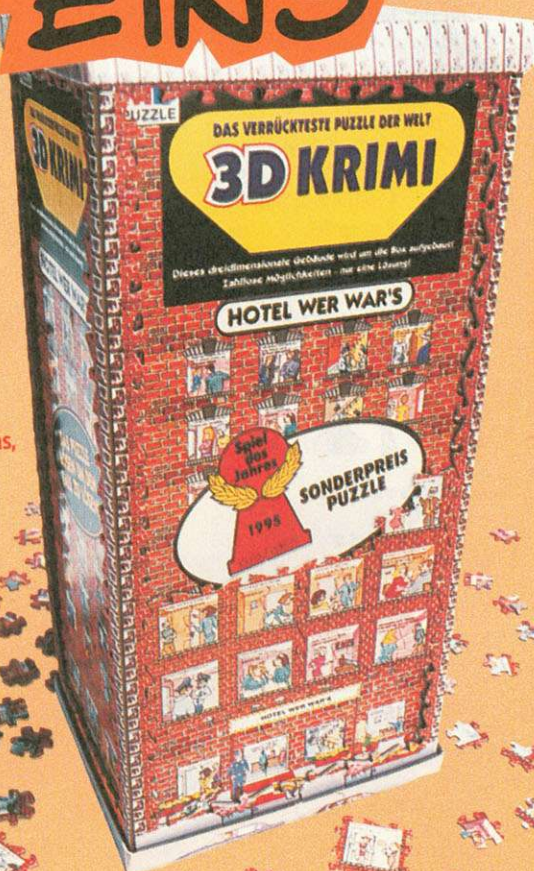
PUZZLE DIR EINS

Ein Puzzle der kniffligen Art ist der „3D Krimi“ aus der Serie „Das verrückteste Puzzle der Welt“ von MB. Hier gilt es nicht nur die Teile aneinander zu legen, sondern auch ein Verbrechen aufzudecken. Normalerweise werden Puzzles flach auf dem Tisch zusammengesetzt, doch hier ist es anders: Rund um die Schachtel werden die Teile angelegt und bilden so eine dreidimensionale Fläche. Dazu kommt noch die Schwierigkeit, daß alle Fenster die gleichen Maße haben und theoretisch überall passen. Doch da kommt die Story ins Spiel, denn dem Papst wurde seine Tiara geklaut und das Puzzle soll Euch helfen, sie wieder zu finden. Es gibt über 1.000 Möglichkeiten, aber nur eine richtige Lösung. Wer stellt den Dieb? Wir verlosen 15

der tollen Spiele. Einfach Postkarte bis zum 15.11. an uns, Stichwort „Verrücktes Puzzle“.

(MB/ ca. DM 30)

VERLOSUNG



A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NINTENDO

Actraiser I	us	49,00*
Actraiser II	dt	109,00
Actraiser II	us	59,00*
Addams Family	us	39,00*
Addams Family II	dt	69,00*
Addams Family II	us	59,00*
Addams Family Values	dt	129,00
Aero the Acro Bat	dt	69,00*
Aladdin	dt	69,00*
Alien III	dt	79,00*
Animanics	dt	99,00*
Another World	dt	59,00*
Arcana	us	79,00*
Art of Fighting	dt	69,00*
Asterix	dt	69,00*
Asterix&Obelix	dt	139,00
Axelay	dt	39,00*
Axelay	us	33,00*
B.O.B	dt	69,00*
Batman Returns	jp	39,00*
Batman&Robin		
Adventure	dt	129,00
Battletoads	dt	69,00*
Battletoads	us	49,00*
Battletoads vs		
Double Dragon	dt	109,00
Biometal	dt	79,00*
Blackhawk	dt	109,00
Blues Brothers	dt	69,00*
Bonkers	us	99,00
Brain Lord	us	129,00
Brawl Brothers	dt	89,00*
Brett Hull Hockey	dt	69,00*
Brudish	us	149,00
Batman Forever	dt	139,00
Bubsy I	dt	69,00*
Bill Laimbeer's		
Combat Basketball	us	69,00*
Bart's Nightmare	dt	69,00*
Bugs Bunny	dt	89,00*
Breath of Fire	us	149,00
Biker Mice From Mars	dt	119,00
Cal Ripken Jr.Baseball	dt	59,00*
Castlevania IV	dt	59,00*
Championship Pool	dt	99,00*
Choplifter III	dt	89,00
Clayfighter	dt	119,00
Clayfighter II	dt	99,00
Claymates	dt	59,00*
Congo's Capor	dt	109,00
Cool Spot	dt	69,00*
Demolition Man	dt	139,00
Daffy Duck	dt	79,00
Dino City	dt	65,00*
Dino City	jp	49,00*
Donkey Kong Country	dt	139,00
Doomsday Warrior	us	75,00*
Dracula	dt	79,00
Dschungelbuch	dt	119,00
Dungeon Master	us	89,00*
Dragon's Lair	dt	59,00
Double Dragon V	dt	119,00
Desert Fighter	dt	99,00
Dino Dini's Soccer	dt	99,00
Demon's Crest	dt	139,00
E.V.O.	us	99,00*
Deep Space Nine	dt	139,00
Earth Defense Force	us	59,00*
EEK! The Cat	dt	69,00
Equinox	dt	69,00*
Euro Football Champ	dt	69,00*
Earthworm Jim	dt	105,00*
Earthbound	us	149,00
Front Mission	jp	199,00
F-Zero	dt	39,00*
Fatal Fury I	dt	65,00*
Fatal Fury II	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Inter. Soccer	dt	79,00*
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Fighting Spirit	dt	79,00*
Final Fight I	us	59,00*
Final Fight II	us	59,00*
Final Fight II	jp	59,00*
First Samurai	dt	59,00*
Flashback	dt	69,00*
Flinstones	dt	99,00
Fever Pitch Soccer	dt	129,00
Foreman for Real	dt	129,00
Gemfire	us	109,00*
Ghoul Patrol	dt	79,00*
Gerog Formann's		
KO Boxing	dt	79,00*
Gods	dt	59,00*
Goof Troop	dt	65,00*

Hagane	dt	129,00
Harley Humongous Adv.	dt	79,00
Harley Humongous Adv.	us	49,00*
Hook	dt	69,00*
Humans	dt	99,00
Hulk	dt	79,00
Indiana Jones	dt	89,00*
Indiana Jones	us	79,00*
Ilusion of Time	dt	119,00
Ilusion of Gaia	us	99,00*
Jimmy Connors Tennis	dt	79,00*
Jimmy Connors Tennis	us	69,00*
John Madden		
Football '93	dt	59,00*
Jurassic Park I	dt	69,00*
Jurassic Park II	dt	99,00
Jungle Strike	dt	119,00
Justice League	dt	129,00
Judge Dredd	dt	129,00
Jelly Boy	dt	79,00*
Kick Off 3	dt	119,00*
King Arthur's World	dt	69,00*
King Arthur's World	us	59,00*
King of Dragon	dt	119,00
König der Löwen	dt	129,00
Krusty Super Fun House	dt	49,00*
Ka-Blooley	us	69,00
Krusty Super Fun House	us	39,00*
Lamborghini	dt	89,00*
Last Action Hero	dt	79,00
Legend	dt	99,00
Lemmings I	dt	69,00*
Lemmings II	dt	99,00
Lethal Weapon	dt	69,00*
Lord of the Ring's	us	99,00
Magic Boy	dt	99,00
Mario Paint	dt	69,00*
Maximum Carnage	dt	129,00
Mechwarrior	dt	79,00*
Mega Man X	dt	79,00*
Metal Marines	dt	99,00
Mickey Mania	dt	79,00*
Michael Jordan	dt	89,00*
Might&Magic II	dt	89,00*
Might&Magic III	us	149,00
Mr.Nutz	dt	79,00*
Mystic Quest Legend	dt	69,00*
Mystic Quest Legend	us	49,00*
Mystical Ninja	dt	79,00*
Mystical Ninja	us	65,00*
Micro Machines	dt	99,00
Magical Quest	dt	75,00*
Magical Quest	us	49,00*
NBA All Star Challenge	dt	69,00*
NHLPA Hockey 93	dt	59,00*
NHLPA Hockey 93	us	39,00*
Nobunaga's Ambition	us	129,00*
Ninja Warriors	dt	139,00
Nigel Mansell Indy Car	dt	119,00
NFL Quarterback Club	dt	129,00
Obituz	us	99,00*
Out to Lunch	dt	59,00*
Orge Battle	us	149,00
Outlander	dt	69,00*
Pac Attack	dt	79,00*
Parodius	dt	59,00*
Parodius	jp	49,00*
Pilot Wings	dt	49,00*
Pilot Wings	jp	39,00*
Pinball Dreams	dt	69,00*
Pirates of the Dark Water	dt	69,00*
Plok	dt	69,00*
Pocky&Rockey	dt	59,00*
Pop'n Twinbee I	dt	59,00*
Pop'n Twinbee II	dt	99,00
Populous I	dt	69,00*
Power Ranger	dt	109,00*
Power Monger	dt	69,00*
Push Over	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	99,00
Pitfall	dt	99,00
Phantom 2040	dt	I.V.
Pinochio	dt	I.V.
PGA European Tour	dt	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00
Porky Pig		
Schweinchen Dick	dt	129,00
Robocop vs Terminator	dt	129,00
R-Type III	dt	79,00
Race Drivin	dt	59,00*
Rampart	us	89,00*
Rise of the Robots	dt	89,00*
Rival Turf	dt	59,00*
Road Riot 4WD	us	49,00*
Road Runner	dt	65,00*
Road Runner	us	49,00*
Robotrek	us	139,00
Rock'n Roll Racing	dt	89,00*
Rock'n Roll Racing	us	79,00*



Action Replay III	dt	109,00
Super Mario World II		
(Sept/Okt)	dt	129,00
Donkey Kong Country II (Nov)	dt	149,00
Theme Park	dt	129,00
Primal Rage	dt	149,00
Dirt Racer FX	dt	139,00
Batman Forever	dt	139,00
Asterix&Obelix	dt	139,00
Killer Instinct	us	159,00
TEIL III	us	159,00

ADVENTURE&ROLLENSPIELE

Chrono Trigger	us	159,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Earth Bound	us	149,00
King Arthur	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Shadowrun	dt	129,00
Illusion of Time	dt	119,00
Secret of Mana	dt	119,00
Secret of Evermore	dt	129,00
Universal Adapter Fire	dt	39,00

mit dem laufen alle US-Spiele

Sonderangebote des Monats:

Syndicate dt 69,-
Stunt Race FX dt 69,-
solange der Vorrat
reicht

A. B. GAMES
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
(nur Versand)

Romance of the Three	us	159,00
Kingdoms IV	dt	69,00*
Royal Rumble		
Rummennigge	dt	89,00*
Player Manager	dt	89,00*
Run Saber	dt	79,00
Schlümpfe	dt	119,00
Sequest DSV	dt	99,00*
Sensible Soccer	dt	69,00*
Shanghai II	us	119,00*
Sim Ant	us	89,00*
Sim City	dt	69,00*
Sim City 2000	us	I.V.
Skulljagger	us	59,00*
Skylblazer	dt	109,00
Slammaster	dt	129,00*
Smash Tennis	dt	99,00
Soccer Shootout	us	109,00
Soul Blazer	dt	89,00*
Soul Blazer	us	69,00*
Space Ace	dt	49,00*
Sparkster	dt	99,00
Spectre	dt	69,00
Spider Man&X-Man	dt	69,00*
Star Trek Starlight		
Academy	dt	129,00
Starwing (Starfox)	us	49,00*
Street Fighter II	dt	49,00*
Street Fighter II	us	39,00*
Street Fighter II Turbo	dt	79,00*
Street Fighter II Turbo	us	59,00*
Super Street Fighter II	dt	129,00
Street Racer	dt	89,00*
Striker	dt	59,00*
Sunset Riders	dt	69,00*
Super Adventure Island I	dt	69,00*
Super Adventure Island I	jp	49,00*
Super Baseball 2020	us	65,00*
Super Battletank II	dt	129,00
Super Birdie Rush	jp	59,00*
Super Bomberman I	dt	99,00
Super Bomberman II	dt	109,00
Super Bomberman III	us	139,00
Super Dropzone	dt	119,00
Super Empire		
Strikes Back	dt	89,00*
Super Formation		
Soccer I	jp	49,00*
Super Ghouls'n Ghosts	dt	49,00*
Super Ghouls'n Ghosts	us	39,00*
Super Mario Allstars	dt	69,00*
Super Mario World	dt	49,00*
Super Metroit	dt	75,00*
Super Metroit	us	59,00*
Super Off Road I	us	39,00*
Super Off Road II	us	69,00*
Super Pinball	dt	79,00*
Super Probotoctor	dt	65,00*
Super Probotoctor	jp	49,00*
Super Punch Out	dt	99,00*
Super Punch Out	us	89,00*
Super R-Type	dt	39,00*
Super Return of the Jedi	dt	99,00*
Super Game Boy	dt	99,00
Super Hockey	dt	79,00*
Super Smash TV	us	59,00*
Super Soccer	dt	39,00*
Super Star Wars	dt	79,00*
Super Strike Eagle	dt	139,00
Super Turrican	dt	65,00*
Super Turrican	us	59,00*
Super Turrican II	dt	129,00
Superman	dt	99,00*
Syndicate	dt	89,00*
Super Wrestle Mania	dt	75,00*
Super Wrestle Mania	us	49,00*
Super Ice Hockey	dt	109,00
Stargate	dt	129,00
Side Pocket	dt	119,00
Star Trek		
Next Generation	dt	139,00
Spirou	dt	139,00
Secret of Evermore	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Swat Kats	us	139,00
Shadowrun	dt	129,00
Taz Mania	dt	99,00
Terminator II-Judgment	dt	59,00*
The Lost Vikings	dt	99,00
Tiny Toon	dt	49,00*
Tiny Toon Wild'n		
Wacky Sports	dt	129,00
Turbo Toons	dt	129,00
Top Gear 3000	dt	129,00
Troddlers	dt	99,00
Turn&Burn	dt	129,00
Turtels IV	dt	49,00*
Turtels IV	us	33,00*
Turtels Tournament		

Fighter	dt	119,00
The Brainies	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
The Fireman	dt	89,00*
The Mask	dt	I.V.
Theme Park	dt	129,00
Tetris&Dr.Mario	dt	99,00
Universal Adapter Fire	dt	39,00
Ultima-False Prophet	us	99,00*
Ultima-Runes		
of Virtue II	us	99,00*
Uncharted Waters	us	99,00*
Urban Strike	dt	I.V.
Unirally	dt	119,00
Val,D'Isere		
Championship	dt	119,00
Vortex	dt	99,00
Where is Carmen		
Sandiego?	dt	59,00*
Wing Commander	dt	59,00*
Wing Commander		
Secret Mission	dt	79,00*
Winter Olympics	dt	79,00*
Wolfchild	dt	49,00*
Wolverine	dt	89,00
World Cup Striker	dt	69,00*
World Cup USA 94	dt	109,00
World Heros I	dt	69,00*
World Heros I	us	59,00*
World League Basketball	dt	59,00*
WWF Raw	dt	89,00
Warlock	dt	105,00*
World Soccer	jp	39,00*
Worms	dt	I.V.
Wayne Gretzky's Hockey	dt	139,00
Wild Guns	dt	109,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
X-Men	dt	99,00*
Yogi Bear's	dt	99,00
Young Merlin	dt	75,00*
Zelda III	dt	69,00*
Zombies	dt	39,00*
Zool	dt	79,00

andere Titel auf Anfrage

GAME BOY

Donkey Kong Land	dt	69,00
Kirby's Dreamland II	dt	69,00
Yogi Bear's	dt	59,00
Alien III	dt	59,00
Duck Tales II	dt	59,00
Flinstones	dt	59,00
Kid Icarus	dt	49,00*
Lingo	dt	59,00
Probotoctor I	dt	39,00*
Probotoctor II	dt	69,00
Spiderman III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00

andere Titel auf Anfrage.

NES

Spiele auf Anfrage

SEGA SATURN

Spiele auf Anfrage

SEGA MEGADRIVE

Spiele auf Anfrage

SONY PLAYSTATION

Spiele auf Anfrage

NEO GEO

Spiele auf Anfrage

3 DO

Spiele auf Anfrage

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele
(mit Verpackung und Anleitung)
nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM
Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten

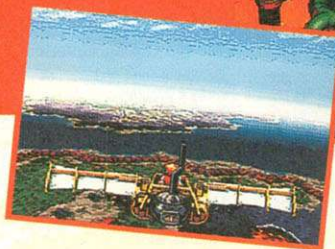
Keine Haftung für Kompatibilität

Händler
willkommen

Tel. 0 45 21- 48 73
Fax 0 45 21- 10 25

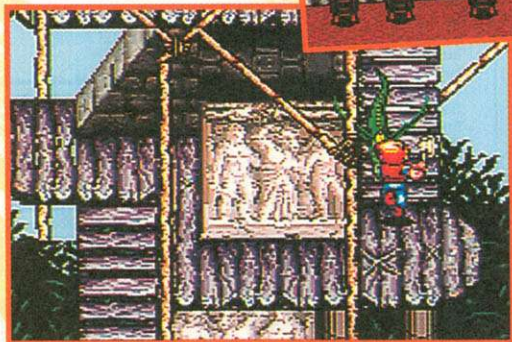
Montag-Freitag
12.00 - 20.00 Uhr

Herzlich willkommen zu „Secret of Evermore“, dem neuesten Streich der Rollenspiel-Schmiede Square. Doch dieses Abenteuer ist anders, denn nicht japanische Programmierer haben es ersonnen, sondern ein Team der Außenstelle Redmont, USA. Machen Amerikaner andere Rollenspiele? Im Grafik-Stil schon, aber der Spaß bleibt ...



Evermore ist eine virtuelle, computergeschaffene Welt. Sie entstand aus den Ideen und Vorstellungen eines Wissenschaftlers und seiner Freunde, die aber ihre Schöpfung nicht lange unbeschwert genießen konnten. Denn sie verschwanden und gerieten für drei Jahrzehnte in ihrem Traum – der jetzt ein Alptraum wurde – in Vergessenheit.

Da stolpert Ihr kurzerhand auf der Suche nach Eurem Hund in das Teleportsystem. In Evermore ist die Reise beendet, und plötzlich habt Ihr es mit Raptoren, Riesenmonstern, Fluggeräten und großem Heimweh zu tun ...



Eben lümmelt Ihr Euch noch im Kino herum, jetzt steckt Ihr bis zur Halskrause in Problemen.

SECRET of

Grundkenntnisse

Wenn Ihr „Secret of Mana“ bereits in der Hand hattet, fühlt Ihr Euch gleich heimisch. Square USA hat das Ring-Steuersystem übernommen, das die Japaner dafür erfanden.

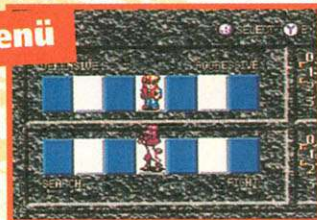
Das Ringmenü



Das Menü stellt Piktogramme um Euch herum zur Verfügung. Ihr könnt mit den Pfeiltasten die gewünschte Option wählen. Das ist auch die Pausenfunktion.

Verhaltensmenü

Ihr könnt auch entscheiden, wie aggressiv Hundi und der Held sind. Je defensiver Ihr Euch einstellt, desto seltener wird angegriffen. Der Mittelwert ist gut.



Der Held

In dieser Rolle fühlt Ihr Euch wohl. Denn es ist die Hauptrolle im Spiel. Einst habt Ihr in der Stadt Großostheim (Haha, welch ein Gag der Autoren) gelebt. Dort seid Ihr in das seltsame Haus gelaufen, und jetzt hat es Euch hierher verschlagen, nach Evermore. Erkundet die Gegend vorsichtig, denn hinter jedem Strauch lauert Gefahr. Im Lauf der Geschichte bekommt Ihr dann immer stärkere Waffen, nachdem die Bazooka schon nach dem Vorspann wirkungslos geworden ist. Mit dem Speer oder der Axt könnt Ihr später Gras schneiden.



Wenn die Geschichte weitergeht, bekommt Ihr neue Waffen. Die erste ist ein großer Knochen.

Hundi

Auch Eurem treuen Begleiter ist seltsames passiert. Eine richtiger Kämpfernatur ist aus ihm geworden und er hilft Euch bei dem Abenteuer. Damit hat sich auch sein Aussehen verändert. Doch das wird nicht so bleiben. In Ägypten begleitet er Euch als Wüstenhund, in der Fabrik als „Toaster“ auf Beinen. Später müßt Ihr auch selbst in Hundis Fell schlüpfen und die Katakomben einer Burg erkunden. Nur gut, wenn Ihr genug Hundekuchen mit Euch führt, denn ohne ihn habt Ihr keine Unterstützung mehr.



EVERMORE

Zora (Feuerauge)



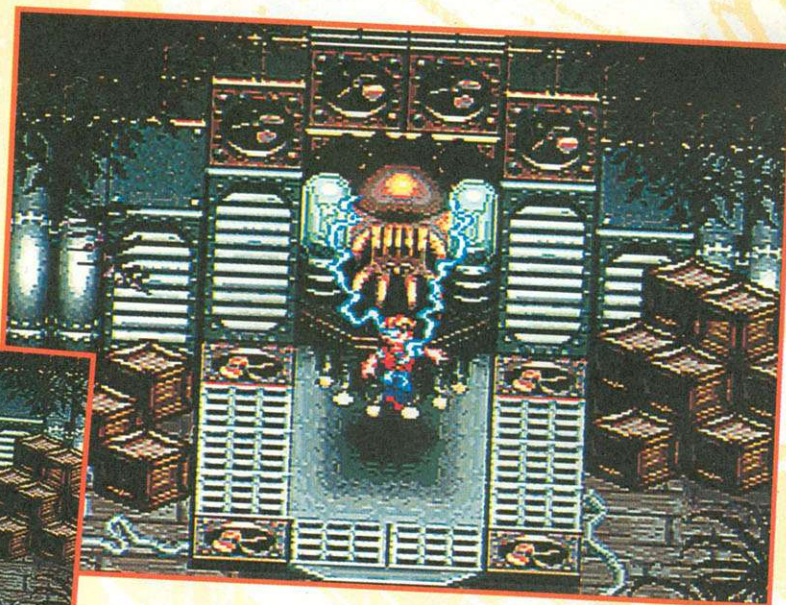
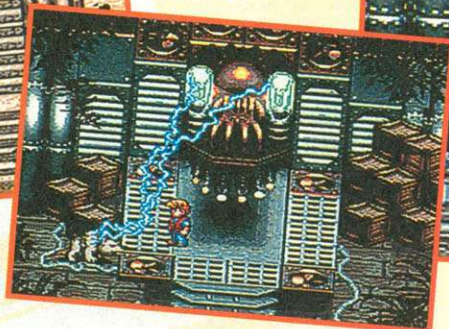
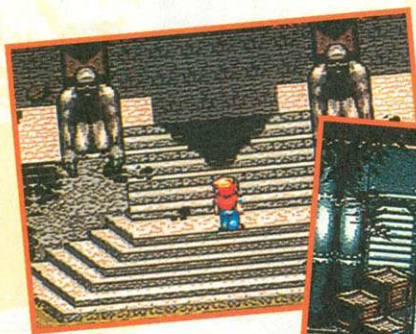
Sie sieht wie ein Mädchen aus, ist aber schon 30 Jahre in Evermore und führt das erste Dorf, das Ihr besucht. Befreit Schlauer Bär, dann gibt Zora Euch Zauberperlen, mit denen sie immer gerufen werden kann. Mit ihrem feurigen Blick (daher „Feuerauge“) macht sie im Notfall Gegner platt.

Das Abenteuer beginnt

Schaut Euch in Ruhe den Vorspann an. Bis Ihr im Labor des Professors in Evermore die Bazooka bekommt, könnt Ihr nicht eingreifen.

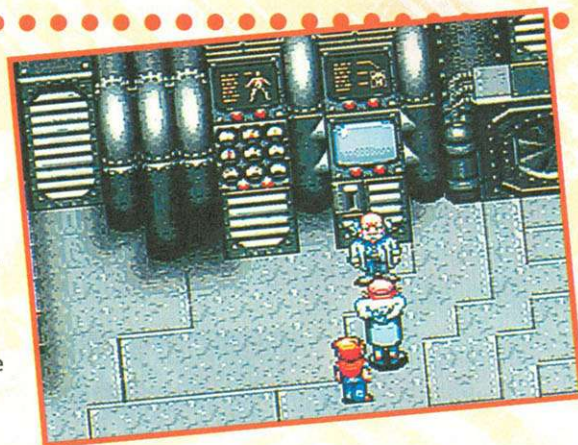
Abenteuer in der virtuellen Welt

Nach einem Kino-Besuch läuft Hundi, Euer vierbeiniger Freund, einer Katze hinterher. Ihr wollt ihn einfangen, und so beginnt eine wilde Jagd. Diese endet an einem unheimlichen Haus. In dem abrießreifen Gebäude steht eine Maschine. Als Hundi in eines ihrer Kabel beißt, wird er erst in verschiedene Körperformen transformiert und verschwindet letztendlich. Auch Euch fängt der geheimnisvolle Strahl ein ...



Wo bin ich?

Ihr erwacht vor einer anderen Maschine wieder, doch diese ist gepflegt und sauber. Ein seltsamer Mann entdeckt Euch und wirft Euch hinaus. Doch Überraschung: In dem Raum vor dem Ausgang gibt es einen Korb. Darin liegt eine Bazooka. Die auftauchenden Wachen werden damit auch gleich beseitigt. Wartet, bis Eure Kampfanzeige 100 % angibt, und feuert dann. Die graue Luke ist der Ausgang.



Mit der Bazooka geht es den Kanonen-Heinis an die roten Umhänge.



Wer stänkert soll sich nicht wundern, wenn er hochkant aus der Raumstation fliegt ...



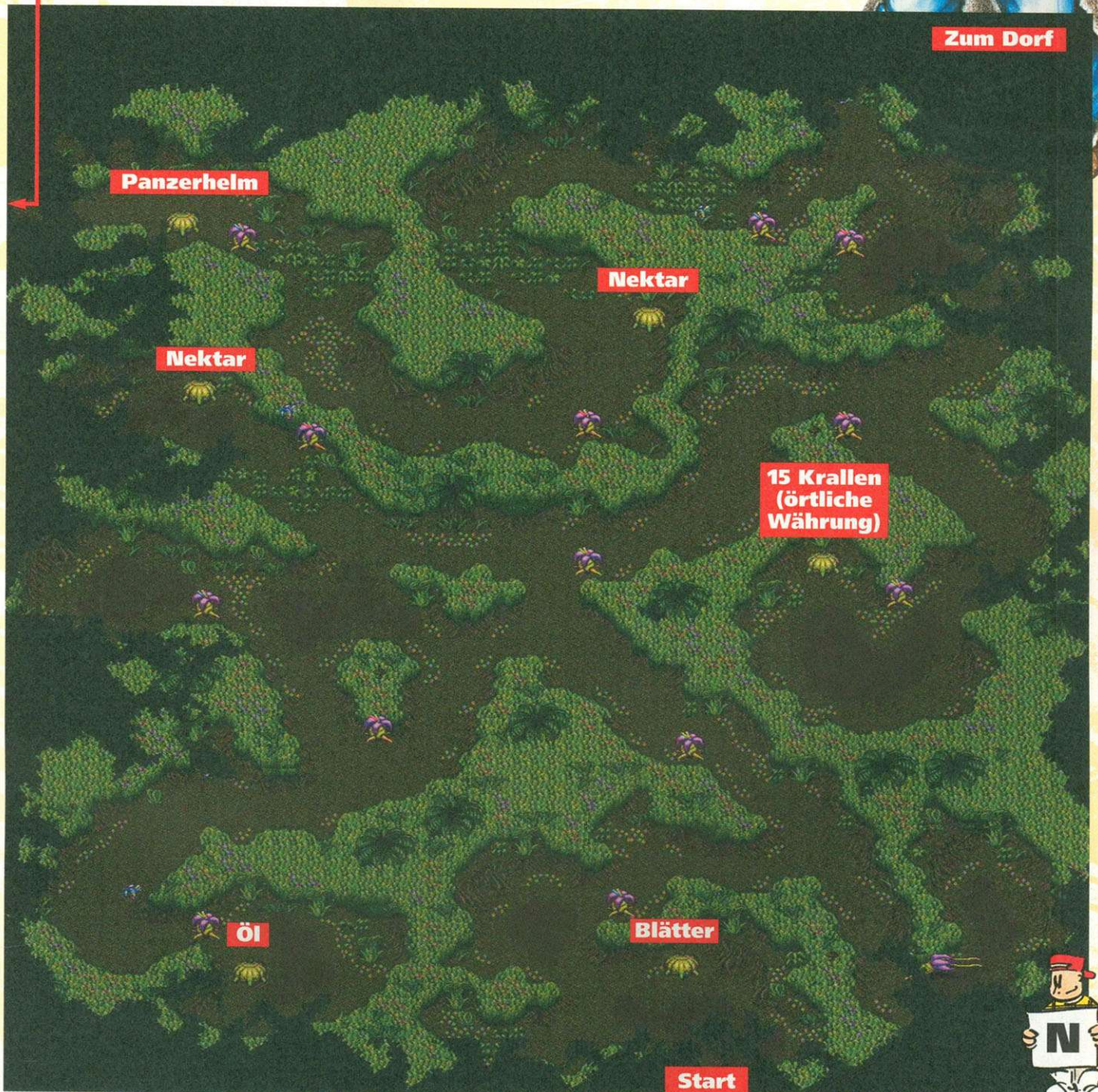
Der Laden des Schlaunen Bärs

Wenn Ihr den vermißten Schlaunen Bär befreit habt, solltet Ihr seinen Laden durchstöbern. Er verkauft Euch Dinge, die später zum Zaubern gebraucht werden.



Wasser	30
Wurzel	60
Öl	60
Wachs	80

Hier beginnt mein eigentliches Abenteuer. Mein Hund ist weg, aber er taucht gleich wieder auf. Nur, wie sieht der Kerl bloß aus? Aber egal. Ich erkunde den Dschungel, brauche aber scheinbar etwas, um Gras schneiden zu können. Dann kann ich jeden Platz erreichen. Mal sehen, wo und wann ich es bekomme. Die fleischfressenden Pflanzen sind gefährlich. Sie schlagen mit ihren Tentakeln nach mir.



Feuerauges Dorf

Wenn Ihr den Dschungel erforscht (und genug Erfahrungspunkte gesammelt) habt, müßt Ihr gegen vier Raptoren kämpfen. (Keine Angst, selbst wenn Ihr verliert, ist das Spiel hier nicht beendet.) Dann trefft Ihr ein Mädchen namens Feuerauge.

Kampf den Raptoren

Die Raptoren kommen aus den vier Büschen in den Ecken. Wenn sie heraus schauen, solltet Ihr Euch woanders hinstellen. Sammelt die Kraft bis auf 100 % und schlagt zu, wenn sie auftauchen. Besiegt sie und es gibt ein Geschenk.



Feuerauge ...

... ist eine seltsame junge Dame. Ein Dörfler behauptet, sie halte mit Zauberei die Monster davon ab, ins Dorf zu kommen. Feuerauge ruft Euch in die



Hütte und bittet Euch, Schlangen Bär zu befreien. Sie gibt Euch den Zauber „Hitzeblitz“ zur Verstärkung.

Besucht jede Hütte

Haus 1: Der Dörfler erlaubt Euch, alles aus seiner Hütte mitzunehmen.

Haus 2: Feuerauges Hütte

Haus 3: Hütte des Bruders des Schlangen Bär. Ihr erfahrt, warum er vermißt wird.

Haus 4: Rasthaus: 10 Krallen die Nacht.

Haus 5: Dörfler sagt Euch, wo das Rasthaus ist.

Haus 6: Laden.

Haus 7: Wenn Ihr die Raptoren besiegt habt, gibt es hier die Moosweste.

Haus 8: Rüstungsladen.

9: Geheimraum. Hier gibt es drei Truhen.



Es wird eine kleine Zeremonie abgehalten, um Feuerauge zu rufen. Sie holt Euch in ihre Hütte und erzählt von ihren Sorgen.



Zum Vulkan

Wachs

Eingang

Zur Käfersteppe



Käfersteppe und Treibsand

Helft uns, den Schläuen Bär wiederzufinden. Er ist in der Käfersteppe verschollen. Benutzt den Hitzeblitz und kommt zum Dorf zurück, wenn Ihr unseren Zauberer gefunden habt.



Karte 1



Der echte Kampf

Von diesem Teil des Spiels an solltet Ihr immer dafür sorgen, daß Ihr 100 % auf Eurer Kampfleiste habt. Das gibt den Gegnern den Rest. Vergeßt nicht die Dinge mitzunehmen, die die Gegner hinterlassen.



Wenn die fleischfressenden Pflanzen die Antennen recken, müßt Ihr zuschlagen.



Versucht den hüpfenden Gegner zu treffen, wenn er landet.

Was ist das für ein Ort?

Im oberen Teil der Karte findet Ihr einen seltsamen Platz. Dort gibt es nichts, aber Ihr habt ein komisches Gefühl. Welchen Sinn hat dieser Ort? Das Geheimnis könnt Ihr wahrscheinlich erst später lösen.

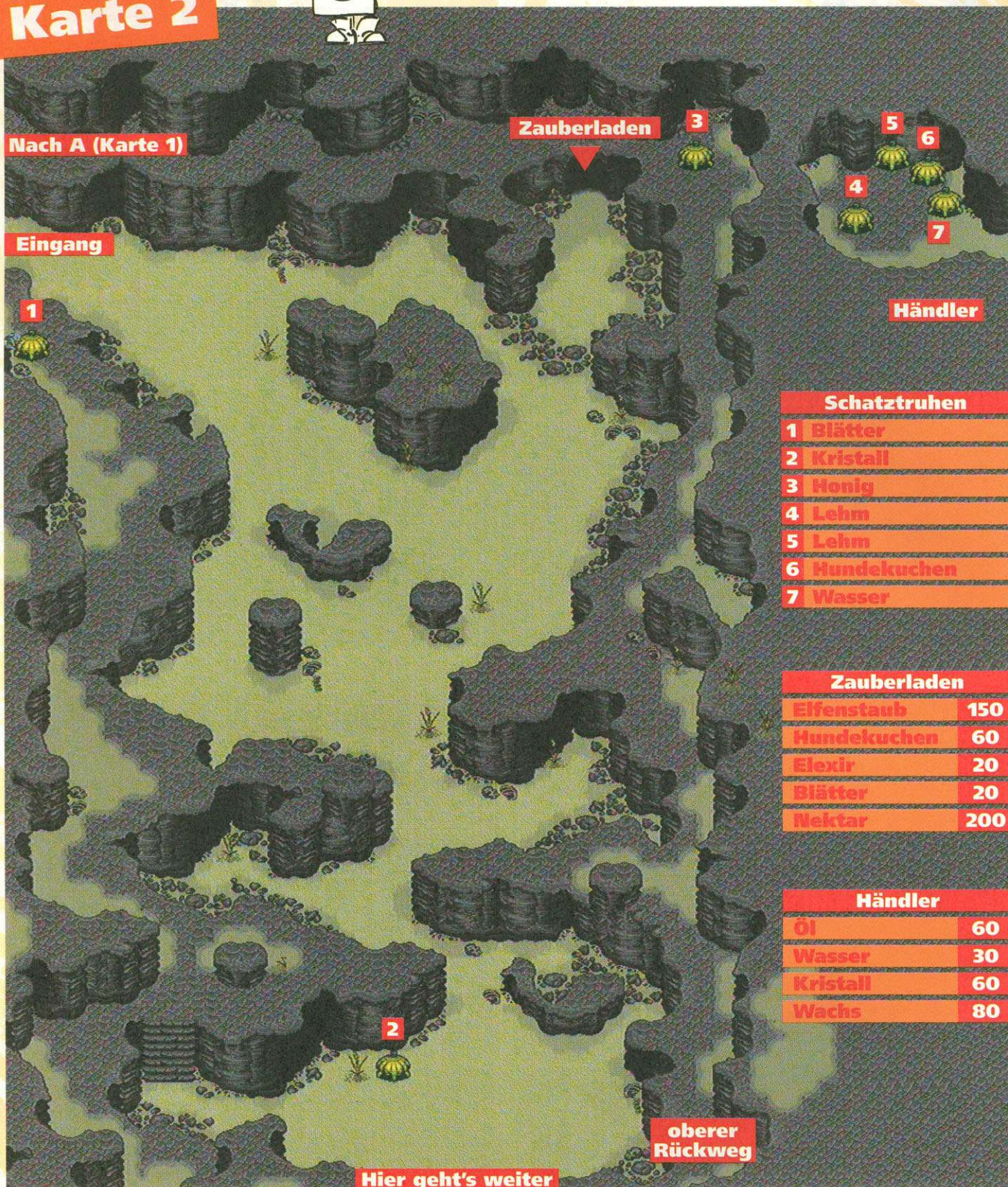


Hüpft in den Treibsand

Der Treibsand ganz am Anfang bringt Euch zu einem Laden. Ihr solltet dort vorbeischaun und etwas kaufen, denn dann gibt es eine nette Zugabe. Später sind die Treibsandlöcher nur noch nervig – lauft davor weg!



Karte 2



Nach A (Karte 1)

Eingang

Zauberladen

Händler

Schatztruhen

- 1 Blätter
- 2 Kristall
- 3 Honig
- 4 Lehm
- 5 Lehm
- 6 Hundekuchen
- 7 Wasser

Zauberladen

Elfenstaub	150
Hundekuchen	60
Elixir	20
Blätter	20
Nektar	200

Händler

Öl	60
Wasser	30
Kristall	60
Wachs	80

oberer Rückweg

Hier geht's weiter

Wie der Blitz ...

Im Laden gibt es, wenn Ihr etwas kauft, den Jaguar-Ring als Zugabe. Damit kann für kurze Zeit wie der Wind laufen, wer die A-Taste gedrückt hält. Das hilft, dem Treibsand zu entgehen.



Der Händler

Wenn Schlauer Bär befreit ist, solltet Ihr hierher kommen. Dann gibt es einen neuen Spruch.



Rennt, wenn Treibsand auftaucht.

Die Steppe – der Rest

Hier stellen wir die anderen Gebiete der Steppe vor:

Gifttümpel

Ihr stolpert durch die Dunkelheit, wo ekelige Monster herumkriechen. Bleibt in sicherer Entfernung von den langhalsigen Knochendrachen weg und schlägt zu, wenn sie den Kopf herausstrecken. Die Würmer sind langsam, also schlägt vorsichtig zu.

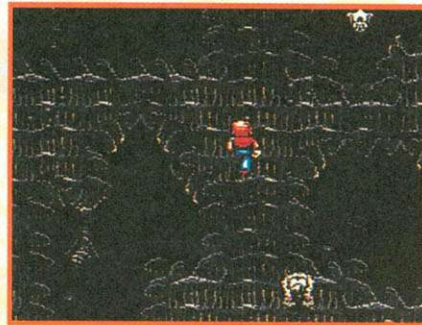


Die Käfer nehmen Anlauf und stoßen Euch. Schlagt sie schnell.



Zerbrechliche Strecke

Sind die Wege verbaut, weil Fragmente abbröckelten, müßt Ihr die Höhle verlassen und von vorne beginnen. Dann sind die Lücken wieder gestopft. Es existieren im zweiten Raum drei Ebenen, die Ihr alle passieren müßt.



Vulgor, der Käfer

Vulgor ist ein Käfer, den man nicht im Zimmer herum-schwirren haben möchte. Überlaßt die kleinen Insekten Eurem Hund, schlägt nach den Armen des großen Käfers. Wenn er seinen Brustkorb öffnet, müßt Ihr schnell hineinhauen und ihm „Herzschmerz“ bereiten. Vulgor überlebt, wenn Ihr ihm beide Arme abhackt.



Schwingt den Knochen vor seinem Brustkorb, das schadet ihm.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Speicher
Genre: Rollenspiel



Sound

Großartig, auch wenn es davon keine Sound-track-CD geben wird. Es wurde viel auf Geräusche Wert gelegt.

Grafik

Es gibt Square-typische Sonnenstrahlen durch Fenster und gut gezeichnete Gestalten im „Secret of Mana“-Stil. Großartig sind die gerenderten Endgegner und Landschaften.

Spielbarkeit

Das Laden der Kampf-energie ist nicht die Sache eines jeden Spielers. Sonst sehen wir keine Mängel.

Fazit

Ein tolles Rollenspiel mit Spitzengrafik und Sound. Es gibt eine gute Übersetzung. Wir sind undum glücklich mit „Secret of Evermore“, dem klaren Gold-Funny-Kandidaten.

og



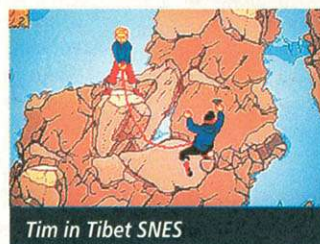


London, September 1995. Die Herbst-ECTS öffnet ihre Tore. 10.359 Fachbesucher aus der ganzen Welt strömen zum wichtigsten europäischen Forum für Computer- und Videospiele. Nintendo-Entwickler sehen ihre Zukunft aber zwiespältig. Die einen ziehen sich vom Markt zurück, wollen erst wiederkehren, wenn NU 64 erhältlich ist. Andere, wie THQ's Präsident Brian Farrell, reiben sich die Hände: „Deutschland ist unser Hauptmarkt geworden. Wir verkaufen dort von einigen Titeln mehr als in Amerika.“

Es gibt auf jeden Fall noch Nintendo-treue Entwickler. Doch sie setzen entweder auf den Game Boy oder das SNES. Der 8-Bit-Altmeister NES wird nur noch von Nintendo selbst unterstützt – mit „Tetris 2“. (Wir haben ein Bild davon auf Seite 6.) Nun ist die ECTS nicht der Ort, wo die wirklich heißen Dinge vorgestellt werden. Die Erscheinunglisten der meisten Hersteller enden noch im Januar. Erst auf der CES in Las Vegas wird man weitersehen. Aber schauen wir uns doch einmal an, was zu Weihnachten unter Eurem Tannenbaum liegen kann.

Infogrames

Tim & Struppi von Hergé kennt in Deutschland fast jedes Kind. Geschichten um den jungen Reporter sind Kult-Comics, von denen weltweit 170 Millionen Hefte verkauft wurden. Das Werk „Tim in Tibet“ wird es darum auch für das SNES geben. Es ist ein Action-Adventure, das sich genau an die Comic-Vorlage hält. Bei einer Bahnhof-Szene z. B. kann Tim nicht nur springen, sondern auch nach rechts ausweichen. Dabei ist ein stufenloses Zooming angesagt, bei der die Fi-



gur um rund 30 % größer wird. Die Grafik ist im typischen Hergé-Stil. Eine Umsetzung der Comics um „Spirou und Fantasio“ wird vorbereitet, bereits in Planung ist „Die Schlümpfe 2“.

Disney Interactive

Aller guten Dinge sind vier: „Donald Duck“ (November), „Pocahontas“ (1996), „Pinocchio“ (Dez./Jan.) und „Gargoyles“ (1996) heißen die Titel, mit denen Disney in den SNES-Markt einsteigt. „Pinocchio“ wurde von Virgin entwickelt. Das merkt man: Grafische Gags wurden bei „König der Löwen“ ausgeliehen, spielerisch gibt es aber Variationen. Im

Meer wird geschwommen und mit Strömungen gekämpft. In dieser Runde geht es stellenweise kopfüber weiter. Eine tolle Achterbahnfahrt ist auch dabei. Genau wie „Donald Duck“ kommt das Zeichentrick-Vergnügen direkt über Nintendo auf den Markt. Der Vertrieb der beiden anderen Trickfilm-Umsetzungen steht noch nicht fest.

Philips und Sunsoft

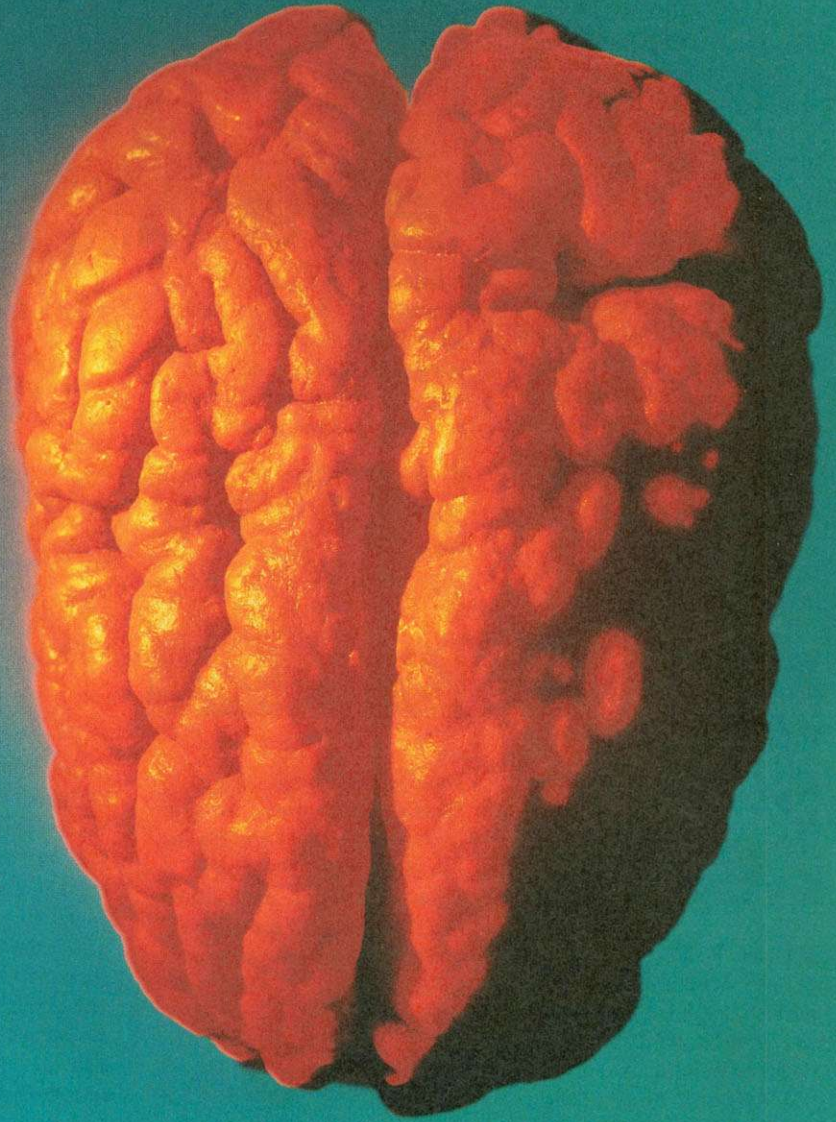
Kleine Brötchen backen derzeit Philips Interactive Media und Sunsoft. Die Niederländer vertreiben nur ein Nintendo-Spiel in diesem Jahr: Namcos „Pac Panic“ für den Game Boy. Sunsofts vorerst letztes



Mit der monatlichen Pflichtlektüre: Andreas von Glisczynski (Philips).

Ein Familienvater mäht
ca. 8000 m² Rasen pro Jahr.

Spiele von **KONAMI** bringen
Dein Gehirn zum Rasen.



Pump up your brain!

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art gibt richtig Ärger und ist strengstens verboten.



Distributed by



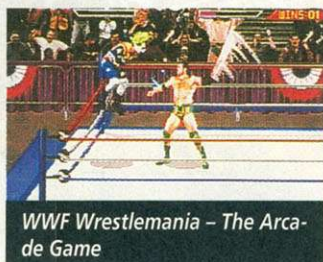
Grübeln, Bibbern, Hauen, Schleimen, hier kriegst Du alles. **Theme Park:** Weltweit planen und herrschen über 23 Freizeitparks. **Addams Family Values:**

Mit Onkel Fester durchs Leichenschauhaus kriechen auf der Suche nach Baby Pubert. **Pocky & Rocky 2:** Fighten gegen miese Quarknasen im japanischen Mittelalter. **Putty Squad:** Fun-schleimen gegen Killermöhren und Bomberbienen auf 54 Leveln. Und, und, und. Hirnsausen gibt's gratis.

SNES-Spiel ist die Reversi-Adaptation „Hungry Dinosaurs“. Schaut auf Seite 80 nach. Ein „Heberekas Picross“ (Arbeitstitel) ist zwar in Entwicklung, aber noch nicht für den deutschen Markt angekündigt.

Ocean

In den Wassern von Ocean wagt „Waterworld“. Wir haben uns den Streifen angesehen und fanden ihn ganz spannend, wenn man ihm auch „den teuersten Film aller Zeiten“ nicht ansieht. Das Spiel selbst ist eine Mischung aus Ballerspiel (Costners Trimaran in mehreren Kämpfen gegen die Smokers) und Tauch'n'Schwimm, in dem Ihr aus den Ruinen unter

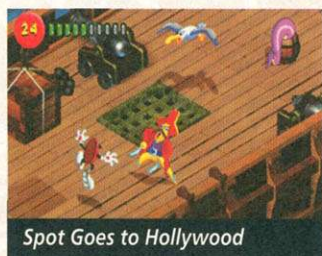


WWF Wrestlemania - The Arcade Game

dem Meer Relikte vergangener Tage rettet. Außerdem gibt es zahlreiche Handgemenge. Es sind eine SNES- (16 Megabit), Game Boy- (beide zu Weihnachten) und Virtual Boy-Version geplant. „Micro Machines 2“ dagegen bietet 54 neue Strecken, 16 neue Fahrzeuge (Porsche, Luftkissenboot, VW Käfer) und jede Menge neuer Extras für Matchbox-Rennfahrer. Ein besonderer Leckerbissen soll „Worms“ werden. „Es ist unvergleichlich“ schwärmte Adele Healey von Ocean. Auch wenn es auf dem ersten Blick „Lemmings“ ähnlich sieht. Bis zu vier Kampfeinheiten mit vier Würmern müssen einen Parcours überleben, der in alle Richtungen scrollt. Dabei stehen den Tierchen zahlreiche Waffen zur Verfügung, deren Benutzung mit 1.000 Animationsphasen dargestellt wird. Booom-booom! Auch das Fußballspiel „90 Minutes“ von



Namco wird von Ocean in Europa vermarktet. 14 der besten europäischen Teams, bis zu 32 eigene, speicherbare Spieler und jeder Menge Einstellmöglichkeiten will das Modul „International Super-



Spot Goes to Hollywood

star Soccer“ von Konami vom Thron kicken. Ob das klappt? Ebenfalls von Namco ist „Weapon Lord“. Das Beat'em Up wurde von den „Street Fighter 2 Turbo“-Teammitgliedern James Goddard und Dave Winstead geschrieben und wird von der ausländischen Presse als „das beste seiner Art“ bejubelt.

Interplay/Acclaim

Wieder zwei, die unter einem Hut stecken: Interplay läßt in Deutschland „Lost Vikings 2“ (ja!) und „Boogerman“ von Acclaim vertreiben. Im November soll der Spaß losgehen. Desweiteren wurde „Dirt Trax FX“, eine Motorrad-Polygon-Simulation, und „Total Football“ von Do-mark aufgekauft. Aus den eigenen Studios er-



Nicht füttern: Worms!

warten Euch die Filmumsetzung „Cutthroat Island“ (Game Boy, SNES), „WWF Wrestlemania – The Arcade Game“, sowie die Comic-Lizenzen „Separation Anxiety“ (mit Spiderman und Venom) und „Spawn“. Ob „Revolution X“, ein reines Ballerspiel mit Rockmusik, nach Deutschland kommt, ist noch nicht klar. Dafür müßten noch Grafiken geändert werden.

Electronic Arts/THQ

EA schickt die 96er-Ausgaben der bekannten Videospieltitel „John Madden Football“, „NHL Hockey“ (Test in dieser Ausgabe), „FIFA International Soccer“ und „PGA Tour Golf“ im November ins Rennen. Desweiteren gibt es noch „Urban Strike“ für das SNES, ein „Jungle Strike“-Nachfolger mit zwei neuen Hubschraubern. THQ plant übrigens die Game Boy-Umsetzungen der EA-Sportspiele.

Virgin Interactive

Die Zeiten ändern sich: „Time Cop“ wird es doch nach Deutschland schaffen. Ihn begleitet jetzt endlich auch das Knuddel-Abenteuer „Big Sky Trooper“. Beide sollen es noch im Oktober schaffen. „Earthworm Jim“ (Game Boy), „Deep Space 9 – Crossroads of Time“ und „World Masters Golf“ sind im November fällig. „Earthworm Jim 2“ im Dezember. „Wacky Races“ (beide Systeme) ist der Neuling für den Januar, über den allerdings noch keine Informationen verfügbar sind. Und auch über „Circuit USA“ von Williams



Earthworm Jim 2

(„Crusin' USA“ für Ultra 64) kann nur spekuliert werden. Wo wir gerade bei Ultra waren: Bei Virgin sind „Stacker“ (Arbeitstitel), ein 3D-Jump'n'Run-Puzzle, und ein Fußballspiel in Planung.

Der Rest der Welt

Activision wird „Mechwarrior 3050“ mit 16 Megabit wohl im Dezember nach Deutschland bringen. Mit dem Vertrieb wird noch verhandelt. Auch ein Virtual Boy-Spiel war auf der Messe zu sehen. „Solar Tobu Handy“ („Handy, der zum Himmel fliegt“). Im Grunde ist das ein ganz normales Jump'n'



Die Lady und der Gentleman: Susanne Abagrey (Selling Points) und Adrian Cale (Game Tek).

Run, aber der Held Handy kann auf die nächste Ebene des Spiels nach hinten ausweichen, wenn es ihm zu eng wird. Die einzelnen Levelteile liegen nämlich übereinander, nicht untereinander wie sonst. Titus plant jetzt endgültig die Herausgabe von „Whizz“, „Realm“ und „Oscar“ noch vor dem Jahresende. Neu sind „Incanation“ und „Power Pigs“, aber über beide Titel ist noch nichts weiter bekannt. Game Tek hat zum guten Abschluß vor „Robotech“ für Ultra 64 noch vier Game Boy-Titel im Sack. Es sind „Generations“ (Seite 77), „Pinball Mania“ und „Deluxe“ sowie „Rid-dick Bowe Boxing“. Das war es für diesmal. Viel Spaß damit unter dem Weihnachtsbaum!

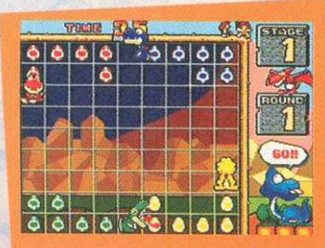
Große Pläne bei Laguna

Axel Bialke schaut in die Zukunft

Laguna zählt in Deutschland zu den wichtigsten Video-spiel-Distributoren. Ein Unternehmen, das weiterhin an der Spitze bleiben will, braucht darum ein starkes Team, das sich auskennt. Bei Laguna wird es von Axel Bialke angeführt, dem ehemaligen Chef von Hudson Soft. Ihm zur Seite steht Frank Glaser, einst deutscher „Jimmy Connors“-Meister. Gemeinsam wollen sie Laguna auf Erfolgskurs bringen. Wir haben für Euch Axel Bialke interviewt und ihn zur neuen Produkt-politik befragt.

NFV: Herr Bialke, wie kamen Sie in die Spiele-Branche?

BIALKE: Ich bin seit ca. 15 Jahren dabei. Es fing mit Sharp-Rechnern an. Ich hatte eine eigene Firma, die sich mit Entwicklungen für diese Computer befaßte. Das war auch der Grund, warum ich vor 14 Jahren das erste Mal nach Japan ging. Dort knüpfte ich Kontakte zu verschiedenen Firmen, wie Hudson Soft. Diese pflegte ich dann, bis ich vor acht Jahren ein Stipendium bekam, um vor Ort Japanisch zu lernen. Zwei Jahre später fragte mich der Chairman von Hudson Soft, ob ich nicht für seine Firma arbeiten wolle. Und so war ich ein Jahr in



Japan tätig. Danach leitete ich die Zentrale von Hudson Europa in Hamburg.

NFV: Wie kam es zum Wechsel zu Laguna im letzten Jahr?

BIALKE: Hudson Soft verlegte die Europa-Zentrale nach England. Da stellte sich die Frage, ob ich nach England gehe, oder nicht. Ich habe erst einmal meine Fühler ausgestreckt und mich auf dem deutschen Markt umgesehen. Und so ergab es sich, daß ich diese Alternative vorzog.

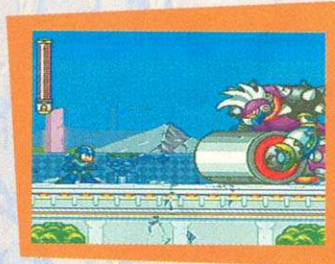
NFV: Im letzten Jahr sah es so aus, als würde sich Laguna vom Nintendo-Markt zurückziehen. Wir erinnern uns daran, daß Laguna „Putty Squad“ und „Theme Park“ (beide von Ocean) nicht vertrieb. Was ist passiert und wie wird es in Zukunft sein?

BIALKE: Wir haben ja eigentlich drei Firmen: Laguna, Bomico und Sunflowers. Im Zuge der Marktentwicklung hat sich unsere Firmengruppe mehr auf das neueste Kind Sunflowers konzentriert. Der Videospielsektor soll im Rahmen der Firmengesamtentwicklung nicht hintenanstehen. Das ist der Grund, warum ich seit dem 1. Juli für Laguna verantwortlich bin. Wir haben auch einen Vertrag mit Nintendo unterzeichnet und sind jetzt der erste deutsche Nintendo-Publisher überhaupt. Das heißt, wir sind jetzt eine „Third Party“ und dürfen direkt bei Nintendo produzieren. Das ist ein Status, den nur große Publisher bekommen, wie z. B. Acclaim oder Electronic Arts. Außerdem schlossen wir einen Deal mit Capcom. Hierbei handelt es sich um ein

europaweites Lizenzgeschäft. Wir bekommen Capcoms komplette Nintendo-Palette für Europa.

NFV: Wie sieht diese Palette denn aus?

BIALKE: Für Weihnachten sind „Mega Man 7“, „Megaman X“, „The Great Circus Mystery“ (alle für das SNES) und „Mega Man 4“ (Game Boy) im Geschäft. Später wird dann noch „Marvel Super Heroes“, „Breath of Fire 2“ und „Final Fight Tough“ für das SNES kommen. Außerdem haben wir Optionen auf zwei wei-



tere „Mega Man“-Titel für das SNES und den Game Boy. Doch für das Weihnachts-geschäft gibt es noch Titel von Sunsoft: „Hebereke Popoitto“ und

„Hungry Dinosaur“ (beide SNES). Und wir werden weiterhin Produkte von Ocean vertreiben, wie z. B. „Waterworld“ (SNES).

NFV: Welche Chancen rechnen Sie sich damit aus?

BIALKE: Wir sehen, daß der Markt vorhanden ist und mit entsprechender Aggressivität haben wir vor, unseren Anteil zu vergrößern. Damit wir eine noch bessere Ausgangsposition haben, wenn das NU64 (Ultra 64) kommt. Was kann uns da besseres passieren, als die Palette von Capcom und Sunsoft zu der von Ocean dazuzunehmen.

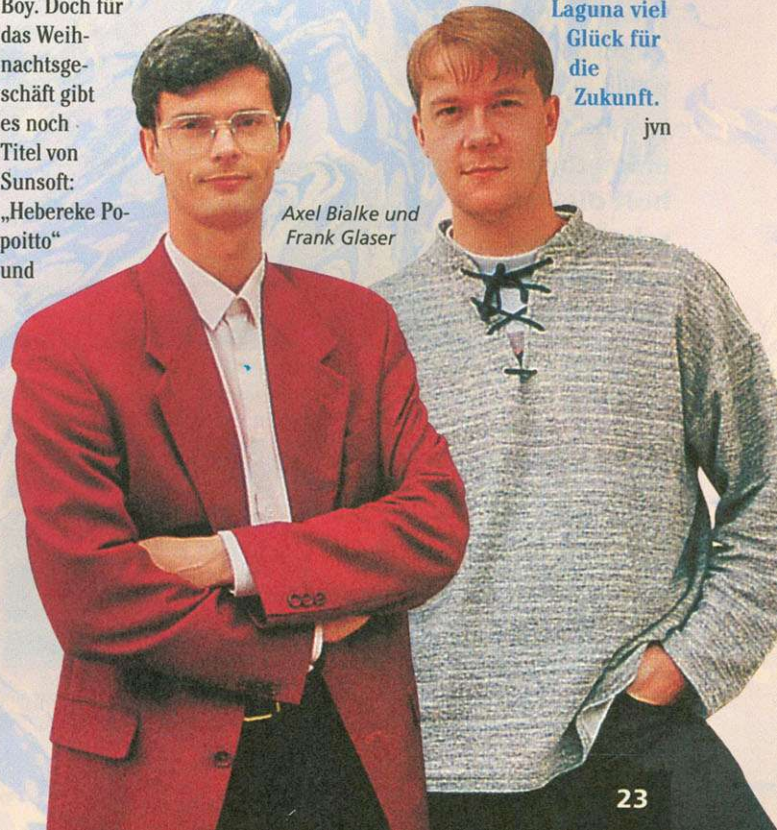
NFV: Wie werden Sie sich auf das NU64 einstellen?

BIALKE: Wir werden die Lizenz haben, pro Jahr voraussichtlich zehn NU64-Titel zu veröffentlichen. Wir werden versuchen, die Lizenz mit internen und externen Ressourcen (= Quellen) so weit wie möglich auszuschöpfen. Mit „internen“ ist die eigene Entwicklungsfirma Sunflowers gemeint. „Extern“ heißt, daß wir auf Lizenzen zurückgreifen, wie wir es z. B. mit Capcom machen. Oder wir geben einfach Spiele in Auftrag.

NFV: Wir bedanken uns für dieses Gespräch und wünschen

Laguna viel Glück für die Zukunft.

jvn



Axel Bialke und Frank Glaser

VAMPIRE'S KISS

Graf Dracula rennt erneut Mädchenhälsen hinterher. Simon Belmont hatte ihn zwar besiegt und in der Erde verscharrt. Doch der Frieden währte nicht lange. Jetzt geht die Blutsaugerei in Konamis „Vampire's Kiss“ wieder von vorne los. Belmonts Ur-enkel Richter holt die Peitsche heraus und geht auf Vampirjagd.

ANGRIFFS-ARTEN

Im letzten Heft gaben wir Euch schon einen Überblick über die einzelnen Angriffsarten. Hier noch mal das Wichtigste in Kürze: Mit der Peitsche ist fast jedem Gegner beizukommen. Ihr solltet also Spezialattacken für große Gegner aufheben, denn die verlangen hohen Blutzoll.

PEITSCHEN



Mit der Peitsche könnt Ihr nur nach rechts und links schlagen.

RÜCKZUG



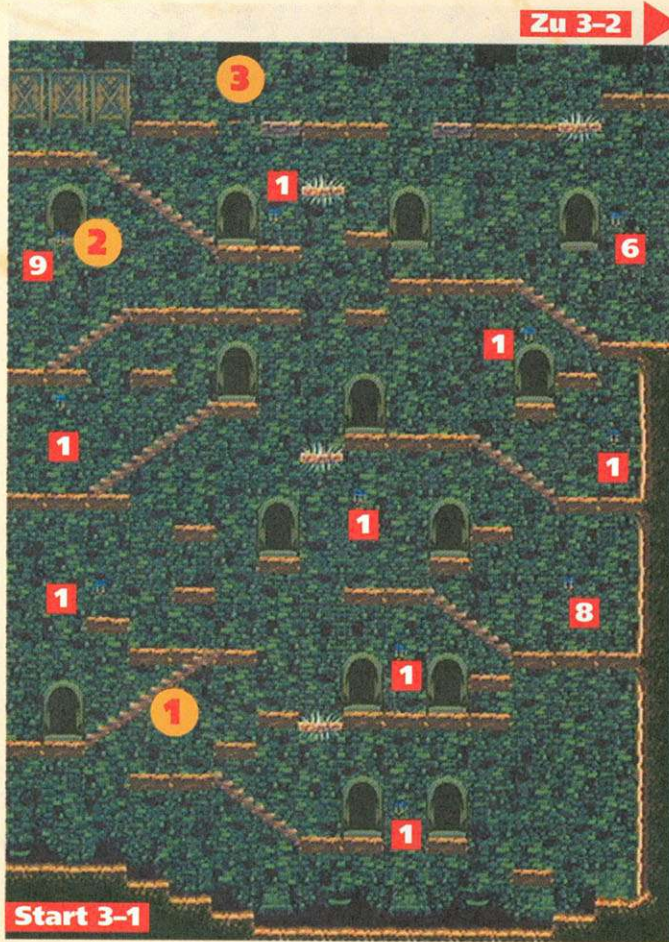
Ein rettender Rückwärtssprung bringt Euch schnell in Sicherheit.

SPEZIAL-ATTACKE



Fast jede Zusatzwaffe gewährt eine Spezialattacke.

LEVEL 3: DIE GROSSE HALLE.....



1 Fliegende Medusenköpfe

Die Medusenköpfe schweben in wellenförmigen Bewegungen von einer Seite des Bildschirms zur anderen. Analysiert ihre Flugbahn und schlagt im richtigen Moment zu. Denn mit einem gezielten Peitschenhieb seid Ihr die Schauderschädel los.



2 Das fliegende Kruzifix

Peitscht hier die Kerze und ein Kruzifix erscheint. Einmal geworfen, kommt es immer wieder zurück, wie ein Bumerang. Es sei denn, Ihr befindet Euch mittlerweile auf einer anderen Plattform. Teilweise könnt Ihr zwei Kreuze hintereinander werfen und somit mehr Treffpunkte erreichen. Leider besitzt das Kruzifix keine Spezial-Attacke.



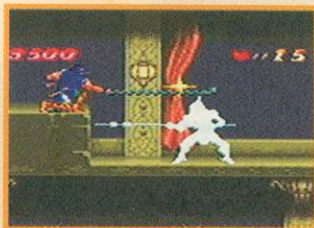
3 Werf'n'Renn

Die sicherste Möglichkeit, durch diesen Parcours zu gelangen, ist folgende: Werft das Kruzifix und rennt ihm hinterher. So schlägt es alle Gegner, die von vorne kommen, und räumt Euch den Weg frei.



4 Die Speer-Wächter

Die Gegner mit den Speeren sind schwer zu besiegen, denn sie können jede Menge Schläge einstecken. Außerdem sind die Wachen unverwundbar, wenn sie ihre Lanzen rotieren lassen. Wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, stechen sie damit zu. Die beste Waffe, um sie zu besiegen, ist das Kruzifix. Werft es aus sicherer Entfernung.



Viele schnelle Peitschangriffe sind nötig, um die Wachen zu besiegen.

Spritzt der Wache aus sicherer Entfernung Weihwasser an den Kopf.

GEGENSTÄNDE & WAFFEN

- 1 Herz
- 2 Essen
- 3 Amulett
- 4 Unsichtbarkeit
- 5 1-Up
- 6 Geld
- 7 Wurfmesser
- 8 Axt
- 9 Kruzifix
- 10 Weihwasser
- 11 Uhr
- 12 Schlüssel

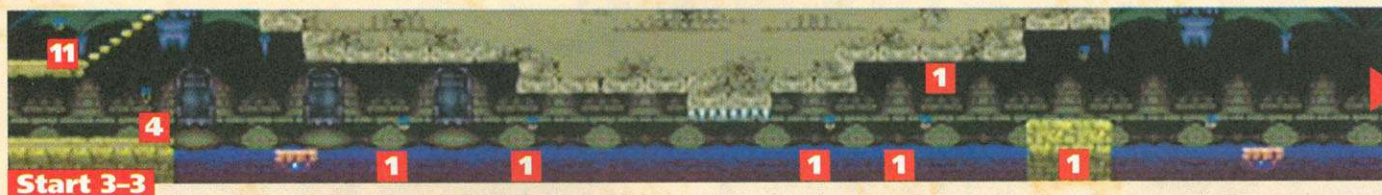


Start 3-2



Zu 3-3

LEVEL 3: FORTSETZUNG •••••



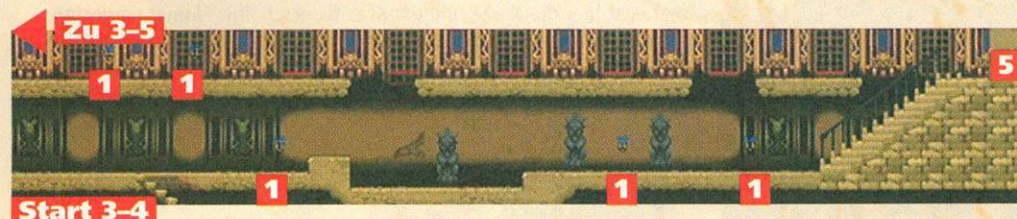
Start 3-3



Zu 3-4

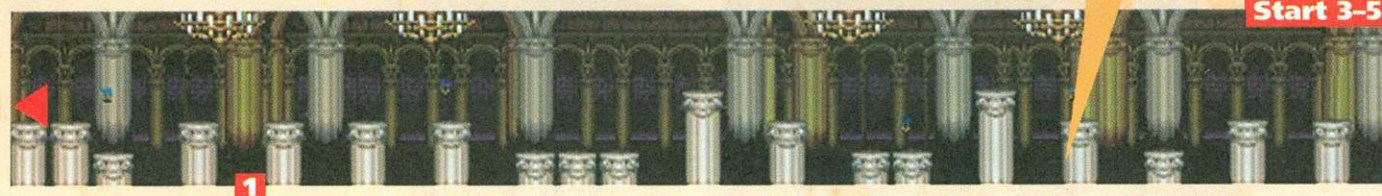
Fall ins Nichts?

Keine Panik, wenn Ihr hier herabstürzt. Es kann gar nichts passieren. Dies ist der Eingang zum Level 4'. Nach dem Sturz kommt Ihr aber nicht an den Ort, an dem Maria versteckt ist. Das klappt nur, wenn Ihr nach 3-6 kommt.

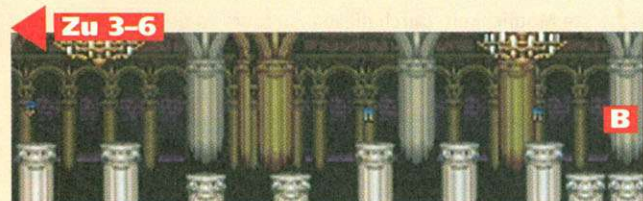


Zu 3-5

Start 3-4



Start 3-5



Zu 3-6

1 Cool bleiben!

Während Ihr auf der schwimmenden Plattform steht, begegnen Euch Fledermäuse. Wer ruhig bleibt, hat keine Probleme, aber wenn sie Euch treffen, nimmt das Abenteuer oft ein nasses Ende. Beseitigt sie noch in der Luft, am besten mit dem Kreuzifix.



2 Gestapelte Köpfe



Die gestapelten Köpfe kennt Ihr sicher noch aus Level 1. Sie spucken Feuer. Wenn Ihr genug Herzen habt, könnt Ihr eine Spezialattacke ausführen, um sie alle auf einmal zu beseitigen. Achtet auf die Trümmer, die durch die Luft fliegen.

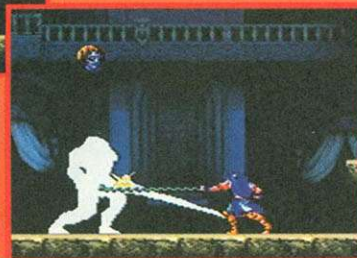
BOSS: DYURAHAN

Nachdem Stage 3-5 geschafft ist, könnt Ihr Euch in 3-6 einen Schlüssel holen. Diesen braucht Ihr, um Maria zu befreien. Eine Kleinigkeit wäre da noch – Dyurahan! Vermeidet seinen Kopf, der auf Euch zufliegt. Und manchmal beschert er Euch einen Steinregen. Dann müßt Ihr von der einen Seite des Bildes zur anderen wetzen, um den Brocken auszuweichen. Während der Kopf auf Wanderschaft ist, solltet Ihr den Körper mit Schlägen bedenken.

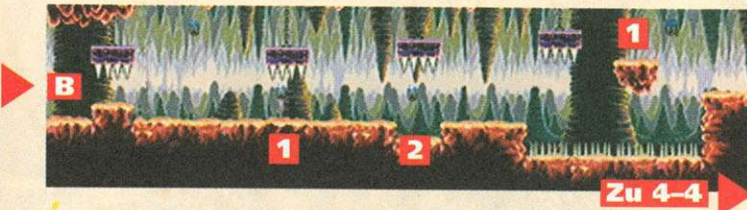
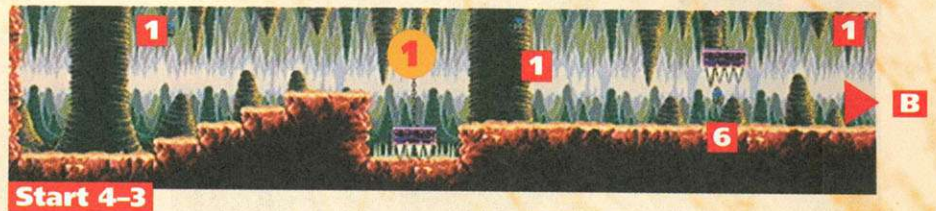
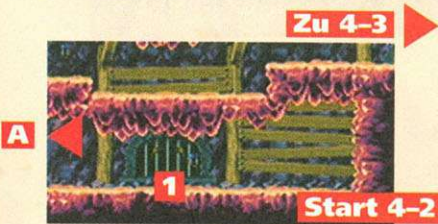
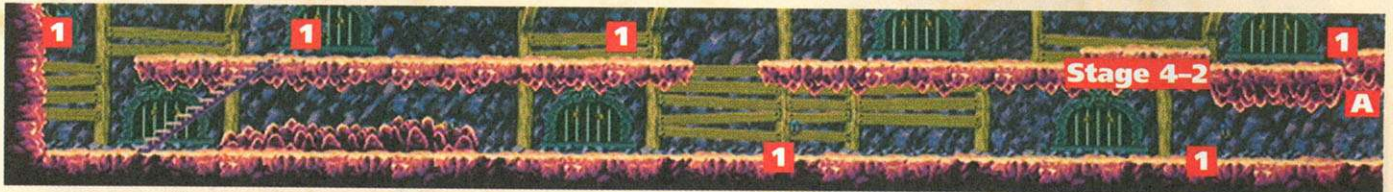
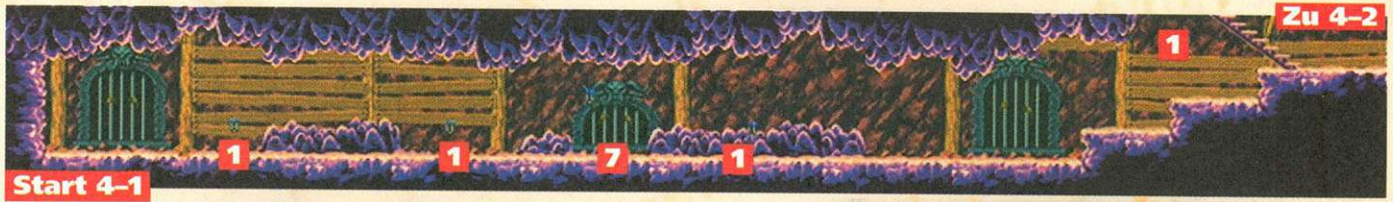


Wenn Ihr den Kopf berührt, werden Eure Bewegungen langsam.

Verpaßt keine Möglichkeit, seinen Körper zu treffen.



LEVEL 4: DUNGEON



GEGENSTÄNDE & WAFEN

1 Herz	7 Wurfmesser
2 Essen	8 Axt
3 Amulett	9 Kruzifix
4 Unsichtbarkeit	10 Weihwasser
5 1-Up	11 Uhr
6 Geld	12 Schlüssel

1 Bleibt auf der hängenden Plattform

Es ist besser, den Gegner mit dem Schild zu bekämpfen, während Ihr auf der hängenden Plattform steht. Eure Peitsche erreicht ihn und Ihr könnt aus sicherer Entfernung angreifen. Lediglich auf die Fledermäuse müßt Ihr aufpassen.



2 Befreit das Mädchen!

Habt Ihr einen Schlüssel aus Stage 3-6? Nur damit öffnet Ihr die Tür und befreit Maria. Sie erzählt Euch, daß Annette an einem anderen Ort gefangen ist. Jetzt könnt Ihr zur verschlossenen Tür in Stage 4-6 gehen.

Geht durch die Tür ins Level 5 und befreit Annette.



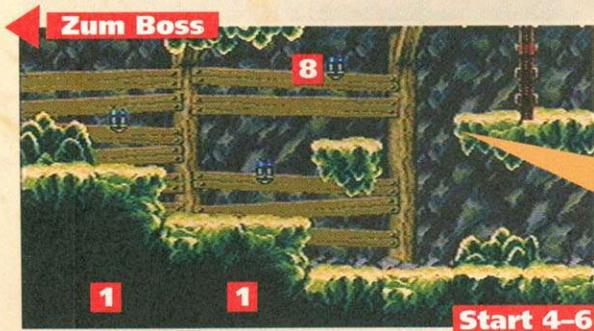
Wenn Ihr ein warmes Herz habt, dürft Ihr nicht vergessen, auch Annette zu befreien.

LEVEL 4: FORTSETZUNG



Zu 4-6

Start 4-5



Zum Boss

Start 4-6

Der Weg zu Level 5

Wenn Maria befreit und der Schlüssel noch immer in Eurem Besitz ist, könnt Ihr durch die Tür in Level 5. Nur dort wartet Annette auf Euch.



Start Boss

1 Nicht ablenken lassen



Dieser Platz wimmelt nur so vor Ärger. Viele kleine Gegner schwirren herum, und das rote Skelett ist ein harter Brocken. Schaltet es mit der Peitsche aus und nehmt Euch dann die Flattermänner vor.

BOSS: MINOTAURUS

Der eisige Atem des Endgegners friert Euch ein. Außerdem wühlt der Minotaurus in der Erde, und Ihr laßt Euch nicht gerne mit Dreck bewerfen. Duckt Euch, um der Axt zu entgehen und setzt die Peitsche ein. Stellt er sich hin, bereitet er sich auf die Spurtattacke vor.



Kümmert Euch nicht um kleine Schäden – schlagt zu!



LEVEL 4'

Hier wird die Runde beschrieben, wenn Ihr in Stage 3-5 abgestürzt seid. In die Brüche am Anfang könnt Ihr stürzen, sie ist dickflüssig. Das rote Skelett braucht viele Treffer. Unter der Skelettschlange könnt Ihr einfach hindurchlaufen.



Wie wir schon sagten, ist es nicht einfach, dieses Level zu erreichen. Jeder Gegner hier scheint ins Wasser zu gehören. Beeilt Euch in der dritten Stage, sonst reißt Euch das Wasser weg. Beseitigt die Mauer links im vierten Level und laßt Euch zu Annette spülen.



BOSS

Dieses Wesen hat zwei Gesichter, doch es gibt nur eine Strategie. Bleibt auf der schwebenden Plattform und schlagt mit der Peitsche oder werft Waffen nach ihm, während er fliegt. Wenn sein Körper von Steinen begraben ist, räumt Ihr die mit der Peitsche weg.



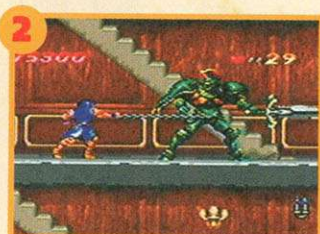
BOSS

Die große Wasserschlange belegt den ganzen Raum. Springt gezielt, um nicht mit ihrem Körper zu kollidieren. Die Axt nach ihrem Kopf zu werfen ist die effektivste Variante. Bleibt links vom Raum und sucht die Chance zum Wurf.



LEVEL 5: COURTYARD

Laßt Euch im dritten Teil nicht von den Vögel nervös machen, wenn Ihr über die porösen Steine springt (Bild 1). In 5-4 erkundet Ihr das Labyrinthhaus mit seinen intelligenten Schwertkämpfern.



BOSS: WERWOLF

Hier nutzt Ihr den Vorteil der Geschwindigkeit. Euer Gegner rast nämlich wie ein geölter Blitz durch den Raum. Beobachtet seine Aktionen und zieht ihm mit der Peitsche das Fell über die Ohren.



LEVEL 6: CLOCK TOWER

Auf dem Weg zum Uhrenturm solltet Ihr in 6-3 beim Springen über die fallenden Felsen auf jeden Fall einen Absturz vermeiden. Wenn Ihr in Runde 5 über das Uhrwerk springt, tauchen unvermittelt Gegner auf.



BOSS



Wenn Ihr schlau genug seid, die Bewegungen der Augen des Endgegners zu beobachten, ist dieser Kampf ganz einfach. Wenn die beiden Augen zusammen schweben, müßt Ihr dem Laser ausweichen. Schlagt nach dem Schädel, wenn er in die Nähe kommt.

LEVEL 7: COUNT DRACULA

Der Weg zum Grafen Dracula ist nicht schwierig, aber der Kampf gegen ihn ist es. Ihr habt besser die Axt dabei, wenn Ihr ihm begegnet.



BOSS: GRAF DRACULA

Bleibt auf der rechten Seite des Raums. Wenn der Graf sich nähert, werft Ihr eine Axt nach ihm. Jagt ihn nicht. Wenn er besiegt ist, verwandelt er sich. Achtet auf seine Angriffe und peitscht.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, unendliche Continues
Genre: Jump'n'Run

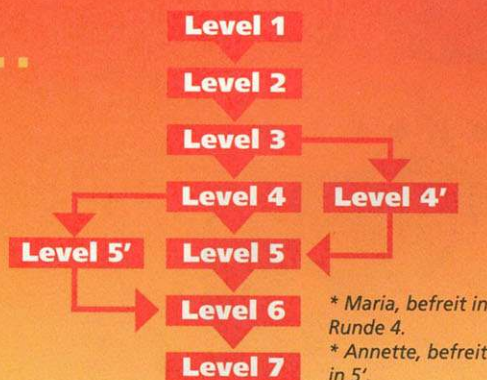
Fazit

Gruselfilm-Musik, detailreiche Grafik, jede Menge Monster: Das ist „Vampire's Kiss“. Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, findet ein spannendes Vampir-Abenteuer. Anfänger sollten aber die Finger weglassen. Es ist gruselig schwer.

og

DREI WEGE ...

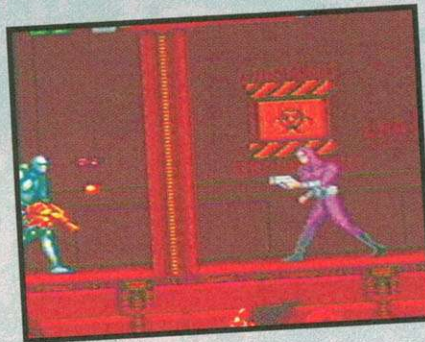
... führen zum Grafen. Auf die richtige Mischung kommt es an. Wenn Ihr 4' besucht, beginnt Level 5 erst bei Stage 2. Wenn die beiden Jungen Damen befreit werden sollen, geht Ihr so vor: Holt den Schlüssel aus 3-6. Öffnet die Tür bei 4-4 und befreit Maria. Dann wird die Tür bei 4-6 geöffnet, um 5' zu erreichen. Die Runden 4' und 5 müßt Ihr (theoretisch) nicht zu besuchen. Praktisch ist das leicht gesagt. Ihr braucht viel Ausdauer.





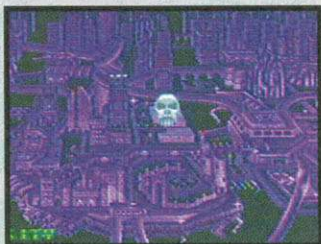
Ein weiterer Comic-charakter reiht sich in die schier endlose Schlange der SNES-Helden ein. Das Phantom (nunmehr der x-te Nachfahre des ursprünglichen Heroen) kämpft in naher Zukunft im Spiel „Phantom 2040“ gegen skrupellose Unternehmer und verbrecherische Gangs, um die Erde und ihr Ökosystem zu retten.

Das Phantom kennt bestimmt der eine oder andere Leser aus verschiedenen Zeitschriften. Doch damals spielte die Geschichte noch im afrikanischen Dschungel und nicht in einer Großstadt der nahen Zukunft. Hierhin verslägt es nämlich unseren Helden. Die gnadenlose Rebecca Madison, Präsidentin des Maximum Inc. Machtkonzerns, steht kurz davor, die Weltherrschaft zu übernehmen. Phantom muß ihr in den 60 nicht linear angeordneten Leveln das Handwerk legen.



Die Karte • • • Das Waffenarsenal • • • • •

Die Landkarte zeigt Euch alle Orte, die Ihr besuchen könnt. An manchen Stellen bekommt Ihr aber keinen Zutritt, weil zuvor einige Aufgaben zu lösen sind.



Im Spiel gibt es über 100 Waffen oder Gegenstands-Kombinationen. Es gibt diese in den einzelnen Leveln. Teilweise sind sie so versteckt, daß Ihr sie nicht gleich findet, also Augen auf und suchen. Am Anfang könnt Ihr nur drei verschiedene Waffen (Fäuste, Stahlseil-Pistole und Feuerkugel-Pistole) anwählen.



Feuerkugeln



Die Feuerkugel gehört zur Standardausrüstung und reicht für die ersten Gegner.

Fäuste



Ohne spezielle Waffen sind die Gegner Euch überlegen. Aber immer noch besser als nichts!

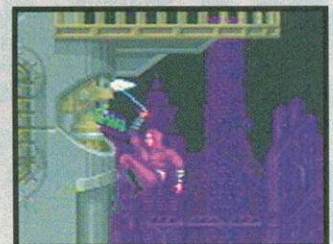
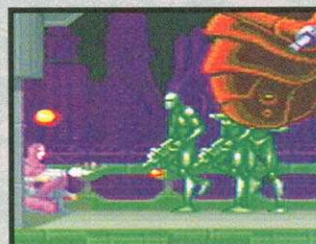
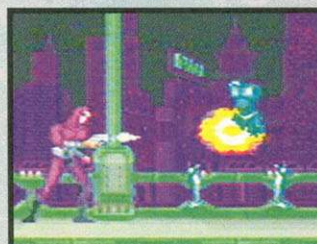
Stahlseil-Pistole



Mit der Stahlseil-Pistole könnt Ihr Wänden hochlaufen und Euch an Decken hängen.

Die Universität • • • • •

Der erste Weg führt in die städtische Universität. Dort trifft Ihr auch auf die ersten Gegner und könnt den Umgang mit ihnen üben. Übrigens: Lauft unbedingt die Wand hoch, bevor Ihr durch das Haus geht. Dort wartet ein Verbandskasten auf Euch.



Das Raumschiff

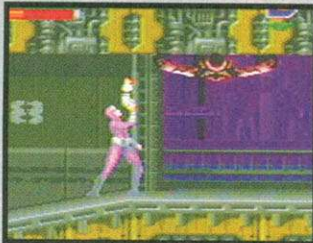
Stellt Euch auf den Vorsprung und wartet, bis das Raumschiff auf gleicher Höhe ist. Beschießt es dann. Landet das Schiff unter Euch, müßt Ihr runterhüpfen und die Gegner dort besiegen. Springt dann wieder nach oben.



Das Warenhaus

Das Abwehrsystem

Haltet die Decke im Auge, während Ihr im Warenhaus seid. Dort fahren nämlich kleine Panzer herum.



Der Spielzeugroboter

Irgendwo steht ein verlassener Laufroboter. Springt hinein und Ihr seid unverletzlich. Nur ist dieser nicht wendig.



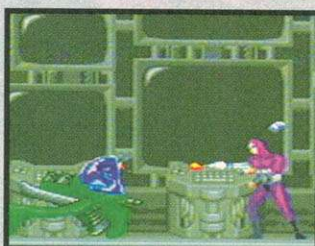
Der Robo-Boss



Der Endgegner hat sich in einem Roboter verkrochen. Als erstes ...



... müßt Ihr auf seinen Arm und später auf seine Füße schießen.



Bringt ihn so zu Fall und könnt nun den Rest beseitigen.

Andere Levels

Der Schiff

Versucht auf dem Schiff so schnell wie möglich auf die andere Seite zu kommen.



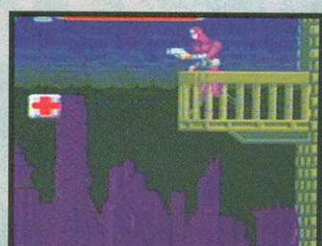
Das Warenlager



Das Warenlager ist ziemlich verzwickelt. Es gibt viele Sackgassen und verschlossene Tore. Sucht die Kontrollcomputer der Türen.

In den Straßen

Hier befinden sich viele Extras, die einfach nur eingesammelt werden müssen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 120 DM
Hersteller: Viacom
Vertrieb: CIC
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Speicher
Genre: Jump'n'Run/
Adventure

Sound

Der Sound ist passend zur Science Fiction-Atmosphäre: Techno. Allerdings gehört diese Musik eher zur ruhigen Art. Denn zeitweise gibt es kaum und manchmal sogar keine Musik, sondern nur Effekte.

Grafik

Die Grafik ist gut gelungen und kann sich durchaus mit anderen Comic-Umsetzungen messen.

Spielbarkeit

Die Level sind zwar geradlinig angelegt, doch teilweise sehr umfangreich. Aber das dürfte kein Problem sein, denn man kann bis zu zehn Leben einstellen.

Fazit

Im großen und ganzen ist „Phantom 2040“ ein schönes und abwechslungsreiches Jump'n'Run/Adventure, das bestimmt nicht nur Fans begeistert.

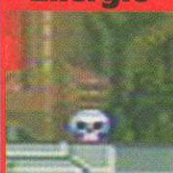
Sammelobjekte

Munition



Der Energiebehälter bringt Munition zurück.

Energie



Der kleine Totenkopf bringt ein bißchen Energie.

Volltanken



Der große Totenkopf bringt volle Lebensenergie.

Reserve



Benutzt den Verbandskasten und heilt Euch selbst.

Akku



Aktiviert den Akku. Ladet so Eure Munition.

jvn



preisrätsel

HAPPY



Der absolute Hauptgewinn!

Gewinnt das megacoolste, tragbare Coca-Cola CD-Sound-System C-302 von elta. In dieser Dose ist eine scharfe Stereo-Anlage verstaut, samt CD-Player, Stereo Tuner, Equalizer, neuartiger Lautsprecherkonstruktion und Riesenpower. Mit der Infrarot-Fernbedienung könnt Ihr alle wichtigen Funktionen lässig vom Sofa aus bedienen.

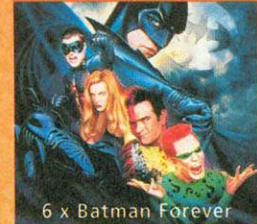
(Wer nicht zu den glücklichen Gewinnern zählt, bekommt das Coca-Cola CD-Sound-System bei allen Elektrofachmärkten, Waren- und Versandhäusern für 700 Mark.)



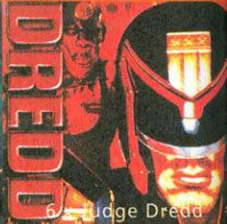
Wir feiern Geburtstag! Zwei Jahre lang habt Ihr in Fun Vision die aktuellsten Informationen und Tips rund um Nintendo und tolle Verlosungen finden können.



ACCLAIM sponserte SNES-Spiele



6 x Batman Forever



6 x Judge Dredd

BUENA VISTA sponserte ...



2 Winnie Puuh-Teddys 2 Winnie Puuh-Videos



2 Postersets

ELECTRONIC ARTS:



5 x Jungle Strike

FOX sponserte Videos



2 Star Wars-Trilogien

HASBRO sponserte Ge...



10 x Sims des Lebens



10 x Asterix



10 x FIFA Soccer '95



10 x NHL '95



10 x The Flintstones

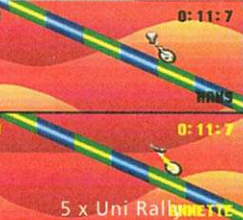


10 x Andy City



10 x Madden '95

NINTENDO sponserte SNES-Spiele und Spiele-Berater



5 x Uni Rally



5 x Klown



10 Top Secret-Berater

FUN VISION sponserte ...



10 Fun Vision-Magazine

VIRGIN sponserte ...



10 Funny-Spaßpakete

10 T-Shirts



preisrätsel

VERLOSUNG

IRTHDAY!



nen. Jetzt laden wir zur „Mutter aller Verlosungen“ ein. Um einen der unten stehenden Preise gewinnen zu können, müßt Ihr jedoch eine knifflige Aufgabe lösen. Wir haben 22 Fun-

nies in/auf dieser Ausgabe versteckt. Jeder einzelne hält eine Tafel mit einem Buchstaben/Satzzeichen in der Hand. Findet sie, und setzt den Lösungssatz zusammen.



6 x Spider-Man		6 x Venom/Spider-Man		CIC und VIACOM sponserten SNES-Spiele 2 x Beavis & Butt-Head		1 x Phantom		CIC (Video) sponserte zu „Am wilden Fluß“ 15 Unterwasserkameras		15 Caps zum Film Jetzt als Kaufvideo –	
2 x Jenga		Master Mind Challenge		KONAMI sponserte SNES-Spiele und ... 10 x International Superstar Soccer		10 Gürteltaschen		15 Geldbörsen		20 Cave of the Undead	
MITSUBISHI sponserte SNES-Spiele 1 x Samurai Showdown		1 x The Firemen		1 x Zero		1 x Boyz n the Bz		1 x Looney Tunes All Stars		1 x Aero the AcroBat	
10 x Young Merlin		10 x Lagenmaster		5 x Dschungelbuch		5 x Earthworm Jim		Die Lösung schickt Ihr an: Nintendo Fun Vision Geburtstagsgrüße Postfach 56 01 40 60 406 Frankfurt.			



Der Einsendeschluß ist der 15.11.1995, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Und bitte: Pro Haushalt nur eine Postkarte schicken. Viel Glück.

In unserem dritten Teil von Acclairs „Batman Forever“ gehen wir mit Karten und Tips genauer auf die letzten Level ein. Ferner haben wir in der Tiptime die Karte vom Zirkus-Level für Euch.

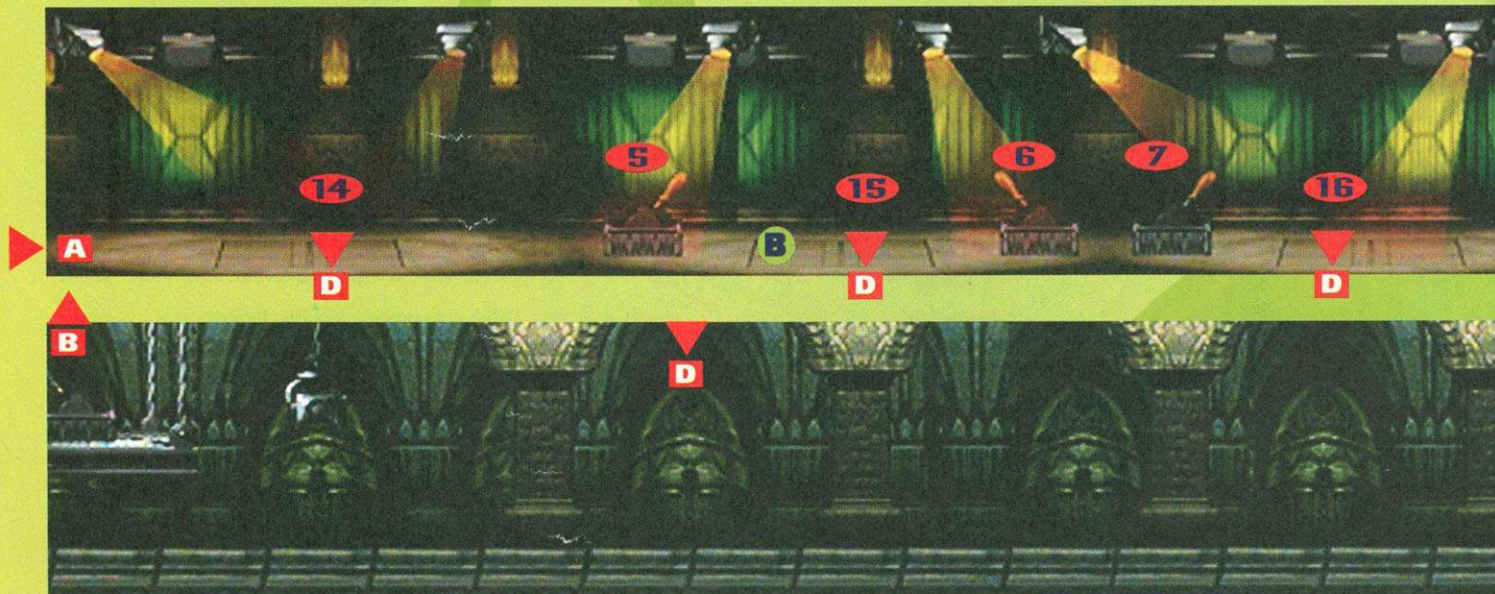
Die Jagd nach Two-Face und dem Riddler führt das dynamische Duo ins Ritz Gotham, in die U-Bahnschächte, ins Wayne Manor und zum Schluß noch auf das Claw Island. Doch mit unserer Hilfe, geht es bestimmt leichter.



Verliert nicht die Geduld, auch wenn es immer schwerer wird.



BATMAN FOREVER



RITZ GOTHAM



Im untersten Stockwerk sind drei Extraleben zu finden. Doch nehmt Euch dort vor den Gegnern in acht, sie sind sehr stark.

Schalterschluf.....

In diesem Level gibt es eine Anzahl von Schaltern. Wir haben Euch unten eine Liste aufgestellt, was passiert, wenn man die Schalter betätigt. Öffnet Ihr ein Loch, das nicht geöffnet werden sollte, so könnt Ihr mit einem Gleitsprung vermeiden, hineinzufallen.

Items	
1	► Öffnet das Loch 12.
2	► Zwei Gegner erscheinen.
3	► Zwei Gegner erscheinen.
4	► Öffnet das Loch 13.
5	► Ein Gegner & ein großer Energiekanister erscheinen.
6	► Öffnet die Löcher 14 & 17.
7	► Öffnet das Loch 15 & verschließt das Loch 14: zwei Gegner erscheinen.
8	► Öffnet das Loch 16.
9	► Zwei Gegner erscheinen 18.
10	► Nichts passiert [?].
11	► Ein Griff erscheint am linken Ende des Raumes.

Items	
A	Hl. Energiekanister
B	gr. Energiekanister
C	Rätselbox
D	Two-Face Münze
E	Versteckte Blaupause

Achtung: Fallen...

Stürzt im Startraum nicht durch die Falltüren, sonst findet Ihr Euch in der untersten Etage wieder. Dort warten viele Gegner. Ihr müßt hier ganz nach rechts laufen und den Schalter betätigen, damit ganz links ein Griff erscheint.



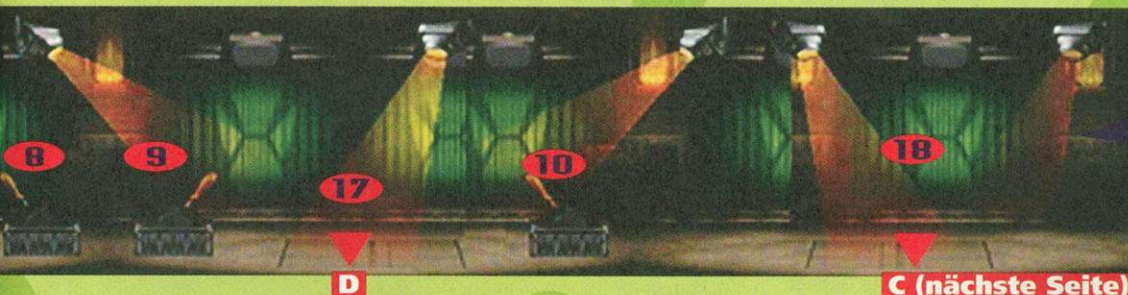
Benutzt die Griffe als Treppe. So kommt Ihr prima nach oben.



Erst wenn Ihr den Schalter am linken Ende des Raumes betätigt ...



... erscheint ganz rechts ein Haken und gibt den Weg nach oben frei.



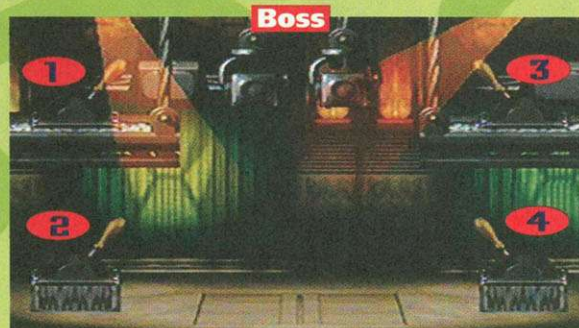
Um das Loch 18 zu öffnen, müßt Ihr alle Gegner in diesem Raum besiegen. Denn nur diese Öffnung führt Euch in den geheimen Sektor vom Ritz Gotham.



Wenn Ihr alle Gegner in diesem Raum besiegt habt, bekommt Ihr drei Extraleben und zwei große Energiekanister als Belohnung. Außerdem wird dann eine Abkürzung zum Boss frei.



Boss



Einstürzende Brücken

Die Brücke, über die Ihr geht, ist etwas baufällig. Also solltet Ihr Euch nicht wundern, wenn sie beim Betreten zusammenfällt. Versucht in so einem Fall einfach so schnell wie möglich die Bruchstelle zu überqueren. Denn geht es mit der Brücke nach unten, findet Ihr Euch im Keller wieder.



Die Brücke und Eure Gegner warten nicht, bis Ihr sie passiert habt.



Wenn Ihr zum zweiten Mal auf der Brücke seid, benutzt das Bat-Seil.

BOSS: Der Riddler

Das erste Mal in diesem Spiel tretet Ihr dem Riddler gegenüber. Immer wenn er seinen Stock schwingt, fallen ein paar seiner Kumpanen auf Euch hernieder. Haltet Euch nicht zu lange mit den kleinen Fischen auf, denn der Riddler schwingt seinen Stock ständig weiter. Außerdem solltet Ihr die vier Schalter nicht vergessen. Folgendes passiert: 1. Beendet das Level; 2. ein großer Energiekanister erscheint; 3. ein Extraleben; 4. Achtung: Falle.



Füllt Eure Energie auf, bevor Ihr in den nächsten Raum geht.



ABANDONED SUBWAY STATION

Die Verfolgungsjagd nach Two-Face und dem irren Riddler macht auch vor Gothams U-Bahn nicht halt. Ihr begeht Euch nun in die dunkle, dreckige und schauerhafte Unterwelt der Metropole.

Ihr versteht nur „Bahnhof“?

Zuerst befindet Ihr Euch auf dem U-Bahnhof. Dort warten viele Gegner darauf, besiegt zu werden. Verliert Ihr Energie, solltet Ihr die Decke mit Eurer Liane abtasten. Hier sind einige Extras versteckt.



Die Sache mit dem Zug

Vermeidet es unbedingt, zwischen die einzelnen Wagons zu geraten, während Ihr auf dem Zug surft. Denn das verringert Eure Energie immens. Später geht es auf den Schienen weiter. Das ist viel gefährlicher, denn immer wenn ein Zug kommt, fährt er Euch um. Um dies zu vermeiden, müßt Ihr, sobald die Lichter des Zuges erscheinen, mit dem Bat-Seil an der Decke sicheren Halt suchen.



Fallt nicht zwischen die Wagons: das zehrt an Eurer Energie.



Benutzt das Seil: so seid Ihr vor Zügen und Gegnern sicher.

WAYNE MANOR

Two-Face und der Riddler haben Bruce Waynes Doppelleben durchschaut und entern gerade das Wayne Manor. Jetzt liegt es an Euch, Euer Heim gegen die Armee der beiden Bösewichte zu verteidigen.

Geheimräume

Sobald Ihr den zweiten Raum betretet, solltet Ihr zurück in die Wand gehen. Dort geht es zum ersten Geheimraum. Den zweiten findet Ihr im dritten Raum. Geht ganz nach links und tretet dort die Wand ein.



Aufzugsspiele

Um Two-Face und den Riddler zu verfolgen, fahrt Ihr und Euer Batmobil mit dem Aufzug nach unten. Doch Ihr seid nicht ganz alleine. Viele Gangster versuchen, Euer Gefährt zu sabotieren. Hindert sie daran, bis Ihr mit dem Aufzug unten angekommen seid. Dann geht die Fahrt weiter.



Kein Pardon mit ungebetenen Eindringlingen, die alles zerstören.

CLAW ISLAND

Zur letzten Schlacht kommt es auf Claw Island, der Insel des Ed Nygma (alias Riddler). Mit dem Batboat kommt Ihr an der Küste an. Nun müßt Ihr Euch den Weg von der Steinküste zum Inneren der Insel erkämpfen.



Aufzug in die Hölle



Genau wie am Ende des zweiten Levels müßt Ihr vom Himmel fallende Gegner besiegen. Nur sind sie diesmal stärker und schlauer. Verpaßt nicht die herunterfallenden Energiekanister. Sonst ist das Spiel bald zuende.

Der Weg nach oben

Benutzt die Griffe, die plötzlich aus der Wand erscheinen, um vorwärts zu kommen. Wenn Ihr die Lampen erreicht, könnt Ihr sie anschalten. Erst wenn alle Lampen leuchten, wird der Gang zum Endgegner frei.



BOSS: Riddler & Two-Face

Dies ist Eurer letztes Gefecht. Jedenfalls für dieses Spiel. Besiegt die zwei Bösewichte für immer und rettet damit Dr. Chase Meridian und Gotham City vor dem Untergang.

Der Riddler

Zuerst kämpft Ihr gegen zwei Schatten des Riddlers. Erst wenn Ihr diese besiegt habt, kommt der echte Riddler. Bezwingt ihn mit Eurer Beinschwinger-Kinnhaken-Attacke.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Probe/Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: -
Genre: Beat'em Up/
Adventure

Two-Face

Ist der Riddler besiegt, kommt Harvey Two-Face und fordert Euch zum Duell. Schwingt die Bat Bola, um Two-Face einzuwickeln und trifft ihn dann mit einem gezielten Schlag.



Big Riddler

Überraschung! Der Riddler kommt nochmal. Diesmal in aufgeblasener Form. Versucht ihn mit einfachen Tritten oder Schlägen zu besiegen. Die Bola hat bei ihm keine Wirkung. Springt nicht über ihn.



Fazit

„Batman Forever“ ist ein anspruchsvolles Spiel, daß die beiden Genres Beat'em Up und Adventure gekonnt vereint. Nur schade, daß es keine Paßwörter oder Continues gibt.

Hier seht Ihr Funny bei der alltäglichen Operation „Wo bleibt die Post“. Er kann es halt gar nicht erwarten, Eure Briefe zu lesen. Wir haben die interessantesten Vertreter herausgesucht und hier abgedruckt. Viel Spaß beim Lesen und Schreiben von neuen Briefen!



könnt. Abbestellen muß die Fun Vision wegen der Doppelnummer auch niemand. Ihr bekommt so viele Ausgaben, wie Ihr bestellt habt. Das Abo verlängert sich einfach um ein Heft. An einer größeren Menge von Reportagen arbeiten wir. Im nächsten Heft gibt es z. B. Infos über „Tim in Tibet“.

Kurze Karten

1. Ich bin seit kurzem Besitzer eines SNES. Dazu kaufte ich die Spiele „Stargate“ und „Starfleet Academy“. Gestern kaufte ich dann zum ersten Male Ihre Zeitschrift Fun Vision. Ich war natürlich sehr erfreut zu sehen, daß Sie über „Stargate“ berichtet haben. Trotzdem war ich enttäuscht, als ich feststellte, daß gerade an der Stelle, an der ich im Spiel hängen bleibe (Mission 12), Ihre Beschreibungen dürftig sind. Zu anderen Spielen haben Sie ganze Pläne dazugezeichnet, warum nicht zu diesem? Oder sollten sie diese vielleicht doch bei sich besitzen? Ich nehme an, daß diese Pläne (z. B. Mission 2) vom Hersteller zu Ihrer Verfügung gestellt werden. Wenn ja, wäre es möglich, eine

Kopie davon zu bekommen? Haben Sie über „Starfleet Academy“ weitere Informationen? Oder wenigstens eine Adresse, wo ich mich hinwenden kann. Ich

bedanke mich jetzt für Ihre Mühe.

2. Wenn ich die Codes für eine deutsche Version habe, gelten die dann auch für die französische?

Alex Hinterscheid, Luxemburg

1. Die Karten, die in dieser Zeitschrift abgedruckt sind, sind bis auf ganz wenige Ausnahmen von unseren Kollegen bei Work House in Japan hausgemacht. Sie werden exklusiv für uns hergestellt. Wenn Sie Ihr Problem schriftlich darlegen, können wir uns darum kümmern. Informationen und Spieltips müßte allerdings der entsprechende Vertrieb bereitstellen können. Bei beiden Produkten ist das Acclaim Entertainment in München.
2. Die Chance ist groß, daß Tips von deutschen Versionen auch

auf französischen Spielen funktionieren. Unterschiede gibt es oft bei US- oder Japan-Modulen. Bei „Actraiser 2“ von Enix zum Beispiel funktionierten Tips dieser Versionen nicht mit unseren Pal-Modulen.

Leichtathlet

Seit der Leichtathletik-WM bin ich auf der Suche nach einem Leichtathletikspiel für das SNES. Da ich noch nichts gefunden habe, wollte ich fragen, ob es so etwas überhaupt gibt.

Sascha Bach, Frankfurt

Uns ist kein entsprechendes Spiel bekannt. Es gibt bei uns Winter- (z. B. „Winter Olympics“ von US Gold), Motor- (wie „F1“ von Acclaim) und Golfport-Module (z. B. „PGA Tour Golf“ von EA Sports). In Amerika ist Hochseeangeln recht beliebt.

Urlaubskummer

Ich habe einen sehr großen Schock bekommen (den ich noch bis zum heutigen Tag habe), als ich die neue Ausgabe von NFV erhielt. Da stand doch drauf (ja wirklich!) 8+9/95 und im Editorial „Wir gehen jetzt auf Warp-Geschwindigkeit – und tauchen am 13. September wieder auf. Seid nicht traurig darüber und gönnt uns mal einen kleinen Urlaub.“ Auch wenn Euer „momentaner Aufenthaltsort“ keine aktuellen Informationen zuläßt, hättet Ihr nicht als „ausgebildetes“ Team flexibel sein können? Eine ganze Ausgabe hätte man mit Reportagen füllen können, die Ihr versprochen, aber nie gebracht habt. Euren Urlaub gönne ich Euch von Herzen, aber dafür eine ganze Ausgabe ausfallen zu lassen, das wäre nicht nötig gewesen. Mein Vater arbeitet bei der DB als Lokführer und fährt

ICE. Wenn er jetzt Urlaub hätte und müßte eigentlich den ICE von München nach Hamburg-Altona fahren, denkt Ihr, da würde die Bahn diesen Zug streichen? Und eins liegt mir wie ein Stein im Magen. Ich als Abonnent habe für die 9/95 schon bezahlt, aber ich bekomme ja keine. Also haben die Abonnenten Geld für eine Zeitschrift bezahlt, die sie niemals erhalten werden. Ihr könntet etwas als Entschädigung herausbringen. Wenn nicht, kann ich jedem Abonnenten raten, Eure Zeitschrift abzubestellen. Aber sofort!

Thorsten Hansmann, Willebadessen

Lieber Thorsten, wenn die Bahn einem Mitarbeiter Urlaub gibt, dann können viele andere Beamten/Angestellte/Mitarbeiter dessen Aufgabe für die Zeit übernehmen. Bei der berühmten kleinsten Nintendo-Redaktion Deutschlands ist das nicht möglich. Darum haben wir beschlossen, die Redaktion für eine Ausgabe dicht zu machen. Dafür machten wir uns dann auch Gedanken über eine Neugestaltung der Fun Vision, die Ihr im letzten Heft ansatzweise und ab dieser Ausgabe in voller Schönheit bewundern

Ersatzkopfhörer & Co.

1. Warum druckt Ihr nicht mal Musik-Charts von Lesern ab? Das wäre doch eine gute Idee.
2. Wo bekommt man denn Ersatzkopfhörer für den Game Boy und wie teuer sind sie?
3. Wie lange dauert es, bis ein Spiel programmiert ist?
4. Wie lange hält ungefähr ein Game Boy?
5. Wie viele Programmierfirmen und -Teams gibt es?

Michael Cherdchupan, Dortmund

1. Bei den Funnies ist derzeit das Lummerland-Lied beliebt. Da kommen so schöne nostalgische Gefühle auf. Wenn Du diese Zeilen liest, kräht da bestimmt kein Hahn mehr nach. Außerdem ist das wohl besser bei einem Musik-Magazin aufgehoben.
2. Bei Nintendo kannst Du für 15 Mark neue bestellen oder einfach Deinen Walkman-Kopfhörer benutzen.
3. Mindestens drei Monate. Bei so schnell runtergehackten

Forts. auf S. 40

VERLOSUNG!

Japanisch für Anfänger – 19

あなたは何を 知りたいのですか?

Was wollt Ihr wissen (anatawa naniwo siritai noeds*ka)? Das ist unsere Frage. Unser Japanisch-Kurs ist in der letzten Zeit etwas tiefgründiger geworden (Liebeserklärungen, Restaurantbesuche). Nun seid Ihr an der Reihe. Schickt uns Sätze, die Ihr gerne in Japanisch wissen wollt. Wir werden sie in der übernächsten Ausgabe abdrucken. Unter allen Einsender verlosen wir Miso-Suppe, ein japanisches Nationalgericht (Soyapaste mit Seetang, also etwas für Mutige!). Schickt Eure Vorschläge an Fun Vision, Stichwort „Miso“!

JETZT FLIEGT BATMAN BEI FUN VISION



BM-B2



BM-B1

**Batman
und Robin gibt es
auch im Doppelpack
(ohne Abbildung)**

**für lächerliche
39,- DM**

BM-BR



BM-BR



BM-B3



BM-B4

Die gesamte
„Batman
Forever“-Crew
hat sich
bei uns
versammelt.
Jede
dieser
Figuren
gibt es



BM-R3

**für fantastische
22,- DM**



BM-B5



BM-TF



BM-EN

**Batcave
ist der Ideale Hinter-
grund für Eure Abenteuer
mit Batman und Robin. (Ohne
Figuren und Batmobil)**

**für sagenhafte
169,- DM**



BM-C

Auch
das pfeilschnelle
Batmobil könnt
Ihr bei uns
bekommen

BM-C



**für schlappe
99,- DM**

Auch die Batman-
Deluxe-Figuren dürfen in
keiner Sammlung fehlen. Bei
uns bekommt Ihr sie

**für lausige
29,- DM**



BM-D1



BM-D2

Und
so könnt Ihr bei
uns einkaufen: Notiert
Menge, Bestellnummer
(stehen unter den Abbildun-
gen) und Preis des gewünsch-
ten Artikels. Legt Eurer Bestel-
lung einen Verrechnungsscheck in
Höhe der Gesamtsumme und
schickt das Ganze an:

Nintendo Fun Vision, „Funny
Shop“, Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt
am Main

**große
Kunst**

Spiele kommt aber selten was gutes heraus. Nach oben ist in der Programmierzeit keine Grenze gesetzt.

4. Das kommt auf die Behandlung an, die Du dem Gerät zukommen läßt. Unser ältester hält jetzt schon vier Jahre.

5. Bei dieser Frage müssen wir passen. Wenn Du pro Softwarefirma zwei Teams rechnet, kommst Du etwa hin. Und jetzt multiplizierst Du das mit den vielen Firmen in Japan, England, USA, Deutschland ... Wir geben es auf.

Rote Module

1. Die Spielkassette von „Donkey Kong Land“ (Game Boy) ist gelb. Gibt es in naher Zukunft noch andere farbige Spielkassetten?

2. Ich habe mir „Super Star Wars“ für das SNES gekauft und da es ein schwieriges Spiel ist, habe ich in Nintendos Spieleberater „Top Secret“ einige nützliche Codes entdeckt. Den Code, bei dem man zwischen den Charakteren wählen kann, habe ich sofort ausprobiert. Aber hin und wieder kommt es vor, daß statt dem Auswahlbildschirm ein Gewirr von bunten und blinkenden Punkten auftaucht. Wie ist das möglich? Ein Programmierfehler? Verschmutzte Kontakte?

3. Gibt es ein Reinigungsset für das SNES und seine Spiele?

Johann Pastl, Ampfing

1. Es gab auch für das NES eine goldene Kassette – „Zelda“. Trotzdem wurde das keine Mode. Farbige Module bleiben wohl eine Ausnahme.

2. Uns ist so etwas nicht passiert. Haben unsere Leser auch solche Erfahrungen gemacht?

3. Nein.

Power Rangers

Wird es eigentlich ein Spiel von den „Power Rangers“ geben, oder gibt es schon eines?

Max Gerber, Neumarkt

Es gibt sogar zwei für das Super Nintendo. Sie stammen von Bandai und heißen „Power Rangers“ und „Power Rangers – The Movie“. Und darin ist auch schon der Unterschied erklärt. Grafisch und spielerisch haben wir jedenfalls keinen gefunden. Den ersten Teil wirst Du wahrscheinlich nicht mehr finden, den zweiten hat Konami gerade herausgebracht.

Club Nintendo

1. Ich habe jetzt schon meine zweite Mitgliedskarte an den Nintendo Club geschickt und immer noch keine Antwort bekommen. Gibt es den Club überhaupt noch? Wenn ja, warum bekomme ich keine Antwort?

2. Handelt es sich bei Karsten Schäfer um denselben Karsten Schäfer, der bei RTL 2 die WWF-Sendungen moderiert?

3. Wird es in Zukunft ein weiteres WWF-Spiel geben?

Mathias Strauch, Roßbach

1. Den Club gibt es noch. Wir leiten Deinen Brief weiter.

2. Nein. Der Moderator heißt Carsten Schaefer.

3. Ja. Es heißt „WWF Wrestlingmania Arcade“ (SNES), ist von Acclaim und soll im November herauskommen. Schaut in den Messebericht!

FX Fighters

In Ausgabe 3/95 habt Ihr im Report das Spiel „FX Fighters“ für das SNES vorgestellt. Wann wird es in Deutschland erscheinen?

Christian Preising, Arolsen

Es erscheint nirgendwo auf der Welt. Philips wird es zwar für PCs herausbringen, aber die SNES-Version ist nicht fertig entwickelt worden.

Kein Computercamp

Es geht um den Gewinn von dem Computercamp. Wir haben letztes Post bekommen, daß das Camp ausfällt. Die Leute von Rainbow haben ja auch angerufen und uns gesagt, daß wir Gutscheine für 1996 zugeschickt bekommen. Bis jetzt ist aber noch nichts angekommen. Mein Onkel hat mir gesagt, daß daraus eh nichts wird. Und da er auch vorausgesagt hat, daß ich mich nicht auf das Camp freuen soll, glaube ich ihm auch ein bißchen. Wie läuft das eigentlich, wenn wir 1996 auch nicht ins Camp fahren können?

Sabine Rüdiger, Haltern



Liebe Sabine, die Nachricht von der Verschiebung der Computercamps traf uns auch unvorbereitet, als bei uns Anrufe von unglücklichen Gewinnern eingingen. Der Veranstalter befindet sich derzeit in einem Rechtsstreit mit Rainbow Arts, wo es um das Wort „Rainbow“ im Namen der beiden geht. Wir können auch nur abwarten, wie die Richter sprechen. Auch wenn Dein Onkel gegen teiliges argwöhnt, fahrt Ihr nächstes Jahr entweder ins Camp, oder wenn das nicht klappt, werden wir uns einen anderen ultracoolen Ersatz für Euch überlegen. Versprochen.

Brieffreundschaft

● Sven Witt, Schwalbenweg 4, 72818 Trochtelfingen will den ultimativen Star Trek-Club gründen und sucht Mitglieder.

● Stefan Althaus, Rest. Bahnhof, CH-3475 Riedtwil, ist 14 Jahre alt. Er sucht Girls und Boys, die auf PC und Nintendo stehen. Seine Hobbies sind Judo, Sport, Nintendo und Musik hören.

Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Fragen, Anregungen und Ideen gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

GEWINNER

Wäschekorbweise kamen Briefe zu den Wettbewerben aus Ausgabe 8+9/95. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Hier sind die glücklichen Gewinner:

Outburst-Gewinnspiel von Parker. Je ein Brettspiel geht an: Markus Rögels, Hamburg; Richard Wegener, Trier und Yvonne Schröder, Wien (Österreich).

Ein Reise-Outburst bekommt André Körbe, Darmstadt; Can Aydin, Frankfurt; Diana Friedrich, Hamburg; Evelin Krüger, Eystrup; Janusch Siorak, Bad Wildungen; Lina Kathrin Ulbricht, Bielefeld; Mirko Nikolaus, Krefeld; Sabrina Wagner, Regensburg; Sascha Schmunk, Hungen sowie Wai-Dag You, Wesel.

Je ein „Lucky Kid“-Comic vom Ehapa-Verlag geht an: Benjamin Klemenjak, Maria Elend

(Österreich); Carolyne Müller, Ge.-Resse; Erhard Müller, Bremen; Friedrich Schütze, Dieburg; Irella Fisch, Hannover; Irna Pütz, Köln; Julia Messmacher, Neu Isenburg; Marius Wolf, Darmstadt; Nicole Reich, Mutterstadt und Wilhelm Gross, Mannheim.

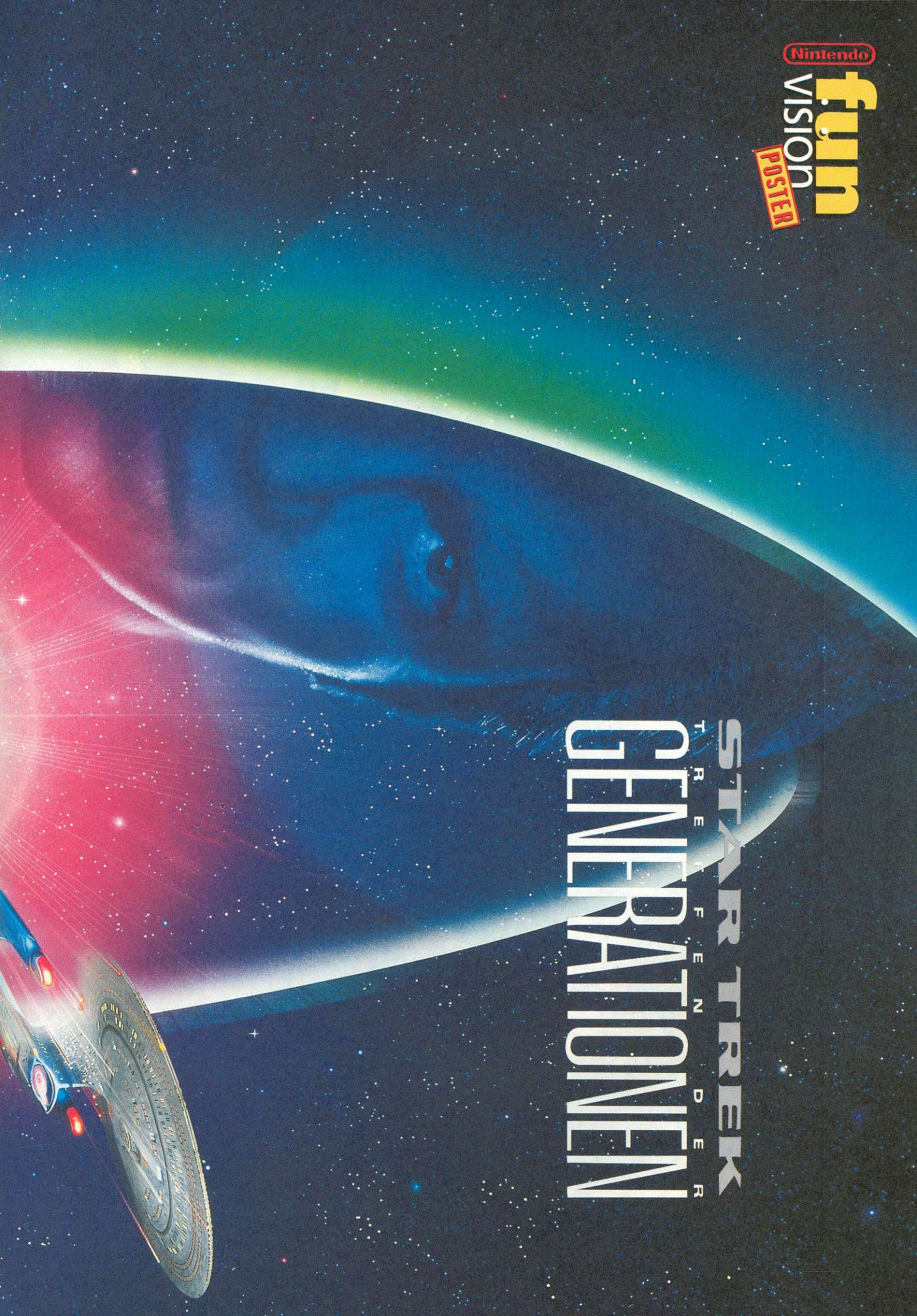
Nun zum DS9-Wettbewerb, da gibt es folgende Gewinner: je eine Video-Kassette bekommen Alexander Wilze, Bochum; Andrea Hase, Birkenau; Frank Thielemann, Salzgitter; Karsten Richter, Rödelheim; Kevin Gerhard, Konz-Köhen; Oliver Hieber, Rödental; Olivia Gruber, Leipzig; Peter Weis, Mainz;

Pierre Wehler, Hellenhahn und Stefan Caspers, Greven 2.

„Raumschiff Enterprise“-Video-Brettspiele von MB gehen an André Hofmann, Usingen; Bärbel Graben, Ginsheim; Ingeborg Gayer, Hamburg; Erika Bach, Heidelberg; Fred Helm, Koblenz; Peter Gross, Stuttgart; Sebastian Hölzel, Frankfurt; Steffan Ewig, Berlin; Tobias Pechstein, Berlin und Werner Günther, Stockstadt. **Die Gewinner der Übersetzer und der Mouse-Pads von Boeder, sowie die restlichen Gewinner des DS9-Wettbewerbes haben ihre Preise bereits erhalten.**

Nintendo
fun
VISION
POSTER

STAR TREK
THE NEXT
GENERATION
GENERATIONEN





Nintendo
fun
VISION
POSTER





Zwei Captains.

Eine Mission.

Ab 20. 10. als Video erhältlich.



Das Warten hat ein Ende. „Mega Man X2“ kommt nun endlich auch in Deutschland in die Läden. Begleitet den Capcom-Helden auf seinen Abenteuern, die ihn durch viele fremde Welten führen.



Die Mega Man-Serie scheint so unendlich zu sein, wie eine amerikanische Seifenoper. Man denke nur an die zahlreichen NES- und Game Boy-Titel dieser Serie. Auf dem Super Nintendo ist jetzt mit „Mega Man X2“ allerdings erst der zweite Teil in Europa erschienen. Und wie sich das für einen Mega-Helden gehört, muß er wieder jede Menge böser Gegner besiegen.



Mit Bossen wie diesem macht Mega Man kurzen Prozess.

Volltreffer! Richtiges Zielen ist gerade bei den Endgegnern wichtig.



Er kommt, um die Welt zu retten!



Kaputt! Wer sich Mega Man in den Weg stellt, hat nichts zu lachen.

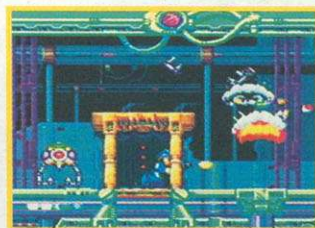
Auch in „Mega Man X2“ findet Ihr zahlreiche neue Waffen und versteckte Extras. Um einen Boss zu erreichen, kämpft man sich durch dessen Welt. Ein Schrottplatz, ein Wetterkontroll-Center und eine Tiefsee-Basis sind nur einige der Szenarien. Die meisten Gegner solltet Ihr mit normalen Schüssen erledigen, dann hinterlassen sie Extras.



Manche Wände und Steine lassen sich beseitigen. Achtung! Extras!



So unterschiedlich die Welten sind, so verschieden sind auch die Bösewichte, mit denen Ihr es zu tun habt. Es ist sehr wichtig, alles ganz genau zu untersuchen, sonst überseht Ihr womöglich noch einen der Geheimgänge. Manchmal hilft nur ein beherzter



Sprung, um an eine scheinbar unerreichbare Stelle zu gelangen. Auch wenn Ihr den Endgegner des Levels besiegt habt, lohnt es sich, es erneut durchzuspielen. Mit Hilfe des neuen Extras kommt Ihr vielleicht dort weiter, wo vorher ein Ende war.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Passwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Tja, was soll man zu einem Spiel sagen, das vom Aufbau her seinem Vorgänger so ähnlich ist. Es macht wirklich Spaß, bietet aber leider nicht viel Neues. Das Scrolling ist dank des neuen C4-Chips vollkommen ruckelfrei geworden.ks

Hudson Soft griff auf die legendäre Erfolgsserie „Super Bomberman“ zurück und bastelte einen dritten Teil. Doch diesmal kommt Bomberman nicht alleine: Er hat eine Menge Reittiere zur Verstärkung mitgebracht, um die sechs Welten zu überleben.



Professor Buggler will die Welt erobern. Dazu hat er Bombermans einstige Gegner repariert und sie auf das Sternensystem von unserem kleinen Helden geschickt. Sie haben den Auftrag, dem kleinen Wicht das Handwerk zu legen und sein Zuhause in die Luft zu sprengen. Schlüpft in die Rolle des Bombenlegers und verteidigt die Sterne.

Die wilden Hopser

Es gibt insgesamt fünf verschiedene Reittiere in den sechs Welten. Jede Farbe hat eine andere Bedeutung. So kann z. B. ein blaues Tier Bomben über Hindernisse werfen, ein pinkes darüber springen und grüne können schnell rennen.



Techniken



1. Eckbomben

Eine Bombe, die von einem Feuerstrahl berührt wird, explodiert. Wenn Ihr also Sprengkörper um die Ecke legt, gibt es ein großes Feuerwerk. Werden damit mehrere Gegner auf einmal getroffen, bekommt Ihr Bonuspunkte.



2. Bombenblock

Eure Gegner können nicht an einer Bombe vorbeilaufen. So schützt Ihr Euch, wenn ein Gegner zu nahe kommt. Auch in Sackgassen funktioniert dieser Trick: Legt einfach eine Bombe und wartet, bis er vorbei ist.

Nützliches Allerlei

Unter manchen Hindernissen, die Ihr wegsprengen könnt, befinden sich Gegenstände. Das geht von Zusatzbomben, über Tiere und Strahlverstärker, bis hin zu Zeit- oder Powerbomben. Achtet aber immer darauf, daß Ihr nur eine Bombenart benutzen könnt.

Schneller



Langsamer



Zeitbombe



Powerbombe



1. Planet

Dieser Planet ist mit dichtem Dschungel bedeckt. In ihm befinden sich jede Menge kleiner Monster, die Euch daran hindern wollen, ans Ziel zu kommen. Diese Wesen sind, im Vergleich zu späteren, relativ ungefährlich.

1	Reittier
2	Bombenkick
3-A	Reittier
3-B	Zeitstopper
4-A	Herz, Bombenpaß
4-B	1-Up, Rüstung, Tier

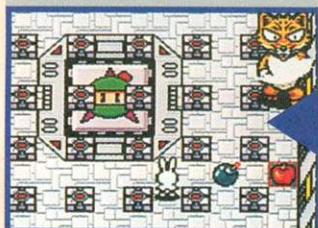
Stage 1-2

Paßt auf die Bäume auf, denn manche verwandeln sich in Baummonster und machen Jagd auf Euch. Auch gibt es hier Frösche, die herumspringen, um Eurem Bombenstrahl zu entgehen.



Boss: Robo-Fuchs

Euer Endgegner auf dem Dschungelplaneten versteckt sich in einem Fuchs-Roboter. Lauft Ihr vor ihm her, wirft er mit Blättern um sich. Laßt Euch nicht davon treffen, denn dann werdet Ihr in einen niedlichen Hasen verwandelt und könnt eine Zeitlang keine Bomben mehr legen.



2. Planet

Der zweite Planet ist bedeckt von Steinen und Lava. Es gibt hier wandelnde Flammen, Feueräder und Drachen. Außerdem kommt es regelmäßig zu Vulkanausbrüchen. Zum Glück zeigen Euch Schatten, wo die ausgespuckten Feuerbälle landen.

1	Reittier
2-A	Turbo
2-B	Reittier
3-A	Bombenkick
3-B	Megabombe
3-C	Rüstung, Zeitbombe
4-A	Reittier, Powerbombe
4-B	Turbo

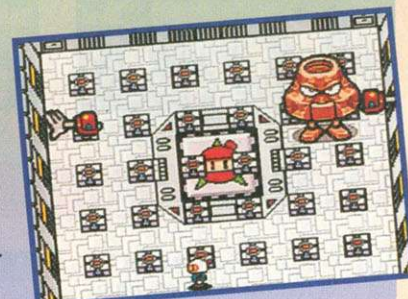
Stage 2-3-A

Steigt in den Wagen und rollt alles nieder, was Euch in den Weg kommt. Denn an Bord dieses Gefährts seid Ihr unbesiegt. So könnt Ihr immer wieder hin und her fahren, bis das letzte Monster besiegt ist.



Boss: Robo-Vulkano

Der Boss ist ein wandernder Riesenvulkan. Berühren seine Feuerarme gelegte Bomben, gehen diese in die Luft. Ab und zu schießt der Vulkan Roboterarme gegen die Wände und verursacht so ein Erdbeben. Während diesem Beben könnt Ihr Euch nicht bewegen. Dies solltet Ihr beim Bombenlegen berücksichtigen.



3. Planet

Dieser Planet liegt ganz unter dem Meer. Hier ist es schwieriger, durch die Ebenen des Planeten zu gelangen. Schaut Euch also die Bewegungen der einzelnen Gegner genau an und lernt sie auswendig. Dann dürfte Euch das Bezwingen der Monster leicht fallen.

1-A	Bombenkick
1-B	Reittier, Bombenpaß
2-A	Eistüte, Schleimbombe
2-B	Handschuh, 1-Up
3-A	Reittier, Zeitbombe
3-B	1-Up
3-C	Turbo, Hindernispaß
4-A	Reittier
4-B	Bremser

Stage 3-2-A

Paßt auf die Stromschnellen auf. Denn wenn Ihr zwischen zwei Strudel kommt, ziehen sie Euch auf die andere Seite und lassen Euch nicht mehr zurück. Das kann dann wohlmöglich in einer Sackgasse enden.



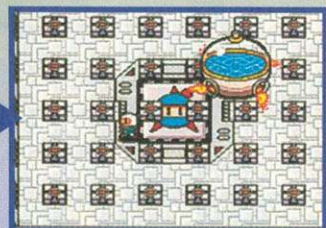
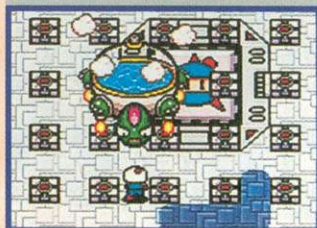
Stage 3-4-B

Dies ist die letzte Stage auf dem Seeplaneten. Achtet auf die Ungeheuer, die mit Speeren nach Euch werfen. Sie müssen zweimal von Euren Bomben getroffen werden, bevor sie verschwinden.



Boss: Robo-Schildkröte

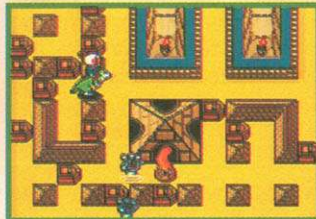
Laßt Euch nicht von dem Wasserstrahl treffen, den die Schildkröte abschießt. Am besten haltet Ihr Euch oberhalb der Amphibie auf, denn Wasser kann ja bekanntlich nicht nach oben fließen.



4. Planet

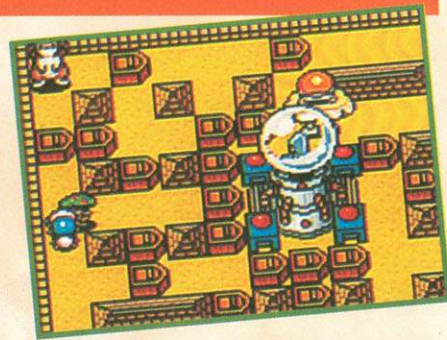
- 1-A Turbo, Bombenkick
- 1-B Reittier, Rüstung
- 2-A 1-Up
- 2-B Megabombe
- 2-C Powerbombe
- 3-A Bombenpaß
- 3-B Handschuh
- 3-C Reittier
- 4-A Herz
- 4-B Reittier, 1-Up
- 4-C Turbo

In einer Art Ägypten befindet Ihr Euch auf dem vierten Planeten. Paßt auf den Wurm bei der Pyramide auf. Er ist unbesiegbar.



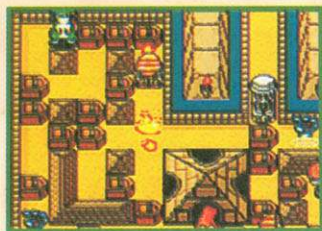
Stage 4-4-C

Treibsand macht Euch das Leben schwer. Er befördert nicht nur Euch weiter, sondern auch die Bomben. Mit genauem Timing, nutzt Ihr diese Eigenart, um die Monster hinterrücks zu besiegen.



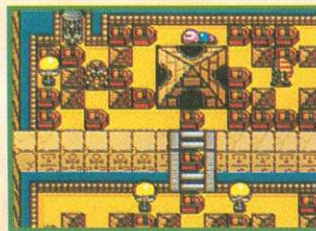
Stage 4-1-A

Die Pharaonen in dieser Stage spucken Flammen. Paßt auf die Feuerbälle auf, denn sie durchdringen sowohl jedes Hindernis, als auch alle Steine.



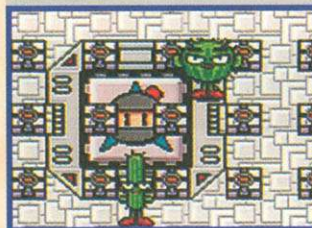
Stage 4-2-B

Sucht auf jeden Fall die Megabombe in dieser geteilten Stage. Sichert Euch erst einen Fluchtweg und säubert dann eine Hälfte nach der anderen.



Boss: Mexiko-Robos

Im Showdown auf diesem Planeten tretet Ihr den gefürchteten mexikanischen Brüdern gegenüber. Der größere der Beiden wirft mit dem Hut nach Euch und der Kleinere schießt mit Dornen. Plaziert die Bomben genau in ihrem Weg.



Haltet die Augen auf, damit Ihr die Aktionen vorausseht.



Der Attacke des kleineren Amigos ist leicht zu entgehen.

5. Planet

Aufs Glatteis geführt werdet Ihr auf dem fünften Planeten. Untersucht die Iglus, denn dort verstecken sich ab und zu ein paar Eismonster vor Euch.



- 1-A Reittier
- 1-B Bombenpaß
- 1-C Bombenkick
- 2-A Bremsen
- 2-B -
- 2-C Reittier
- 3-A Megabombe
- 3-B -
- 3-C Reittier
- 4-A Herz
- 4-B Powerbombe, Rüstung
- 4-C Turbo, Reittier
- 4-D 1-Up

Stage 5-2-C

Achtung: Einbruchgefahr! An manchen Stellen ist das Eis dünn. Betretet Ihr diese Stellen, bilden sich Risse. Geht Ihr ein zweites Mal darüber, so bilden sich kleine Löcher und blockieren den Weg.



Stage 5-1-A

Wenn Ihr in einer Reihe mit dem Eiszapfen steht, schießt er auf Euch und es ist fast zu spät sich zu wehren. Nur noch eine gut platzierte Bombe kann Euch retten. Trefft Ihr den Eiszapfen, so teilt er sich in mehrere kleine, die einzeln besiegt werden müssen.



Boss: Robo-Prinzessin



Die gefährlichste Attacke der Robo-Prinzessin ist der Tornado. Einmal losgeschickt, verfolgt er Euch. Die einzige Möglichkeit ihn loszuwerden ist, den Tornado in die Luft zu sprengen, bevor er Euch erreicht.

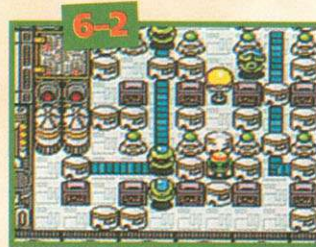


6. Planet



Manche Gegner können über Hindernisse fliegen. Außerdem gibt es viele Elektrofallen.

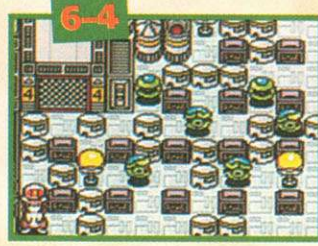
Habt Ihr alle Planeten von den bösen Robotern befreit, kommt Professor Buggler höchstpersönlich. Doch bevor Ihr ihm gegenübersteht, gilt es noch weitere Stages zu durchstehen. Sammelt so viele Gegenstände und Spezialbomben wie Ihr könnt, denn Professor Buggler ist zäh.



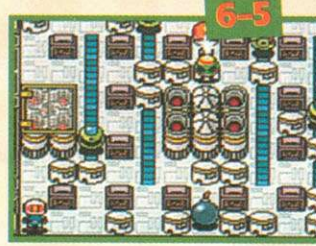
Benutzt die Fließbänder, um Eure Bomben transportieren zu lassen. Sammelt die Zeitbombe ein.



Trefft Ihr die Monsterbomben, explodieren sie. Werden Raketen getroffen, gehen sie in die Luft.



Zerbombt die grünen Roboter nicht, wenn zwei nebeneinander stehen. Sie sind dann unbesiegbar.



Sobald die Stage beginnt, solltet Ihr die Bombengegner besiegen. Ihr Strahl kann Euch später stören.



Paßt auf den Sprungroboter auf. Er muß zweimal getroffen werden. Weicht seiner Peitschen-attacke aus.

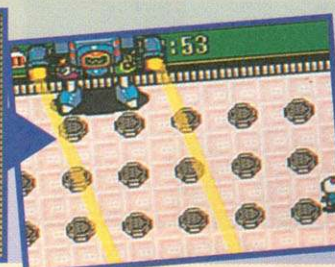
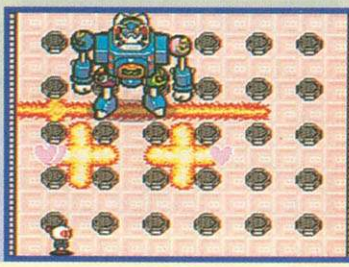


Blaue Roboter verstecken sich in den Steinen. Ruft sie einzeln heraus und besiegt sie, bevor der nächste erscheint.

Boss: Professor Buggler und seine Bombenroboter



Zum Showdown kommt Professor Buggler nicht alleine. Er bringt noch ein paar Bombenroboter mit. Den Professor könnt Ihr mit Euren Bomben nur dann verletzen, wenn seine rosafarbene Barriere erlischt. Nach vier Treffern steigt er in einen Roboter. Weicht diesem aus.



Wettbewerb der Sprengmeister: Es kann nur einen geben

Im Vs.-Modus können bis zu fünf Spieler „jeder gegen jeden“ oder in zwei Gruppen gegeneinander antreten. Dafür stehen viele Szenarien mit unterschiedlichen Einrichtungen zur Verfügung.



Sucht Euch einen der acht Charaktere aus, um ins Spiel zu gehen.



Die Wippen helfen Euch in diesem Raum die Bomben zu werfen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Action



Sound

Hudson Soft greift beim Sound auf altbewährte Mittel zurück.

Grafik

Der neue „Bomberman“ präsentiert sich mit leicht veränderter Grafik, neuen Szenarien und als Bonus mit noch nie dagewesenen Reittieren.

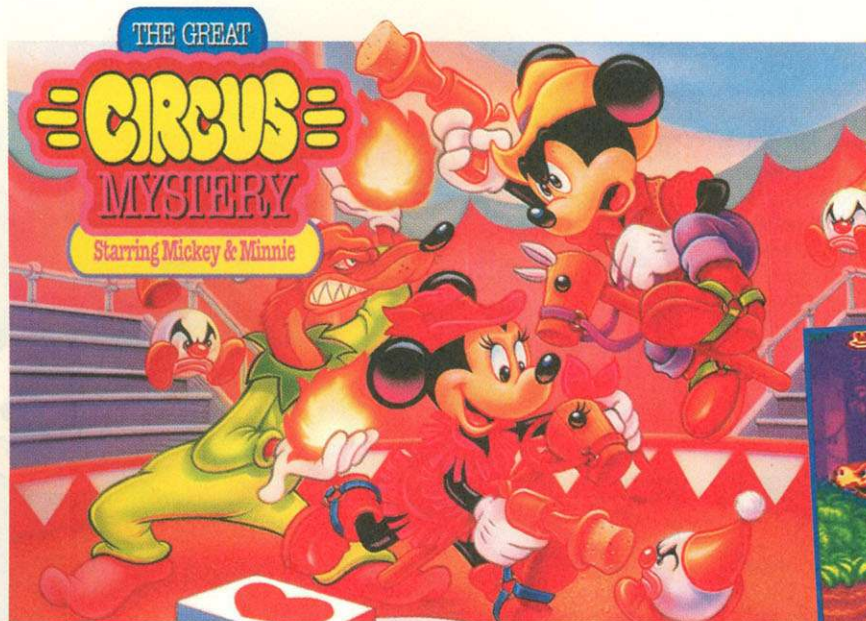
Spielbarkeit

Am Spielprinzip wurde nichts geändert. Braucht man auch nicht, denn wie die Vergangenheit zeigte, ist dieses erste Sahne. Jede einzelne Stage hat ein spezielles Paßwort. Außerdem sollte es Euch nicht schwer fallen, die normalen Planeten durchzuspielen. Der einzige Haken ist die letzte Welt. Doch nach mehreren Anläufen bildet auch sie kein Problem mehr.

Fazit

„Super Bomberman 3“ ist ein Muß für jeden wahren Super Nintendo-Freak. Jede Menge lustige Stunden sind mit diesem Modul zu erwarten. Achtung: Suchtfahrer!

jvn



Zum zweiten Mal widmet sich Capcom den Mäusen: Nach „Magical Quest“ kommt jetzt „The Great Circus Mystery“ mit Mickey und Minnie Mouse. Auch andere Disney-Charaktere haben

hier Gastrollen. Viel Spaß!



Der Zirkus, der dem neuen Mickey Mouse-Spiel seinen Namen gibt, wird nur in einer Runde wirklich erkundet. Danach folgt ein Wald, ein Geisterhaus und kalte, wassergefüllte Eishöhlen. Mickey und Minnie haben gleiche Fähigkeiten und

Ausrüstung. Spielt man aber zu zweit, ist es einfacher, da ein Charakter die Gegner ablenken und der andere Spieler zuschlagen kann. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich nur in der Menge der Lebensherzen, die man am Start hat.

Gefahren der Manege



Geht nahe an den Feuerwerfer heran und springt, wenn er wirft.



Saugt dem Endboss die Haare weg und hüpfst dann auf seinen Kopf.

Zwischen- und Endgegner sind mit verschiedenen Methoden zu besiegen. Am besten geht es natürlich im Team. Springt ihnen auf den Kopf. Dem ersten Endgegner saugt Ihr die Locken von der Glatze, wenn sie nicht rotieren. Beim Affen könnt Ihr Kokosnüsse als Wurfgeschosse mißbrauchen. Probiert Verkleidungen aus. Ob sie Euch helfen?

Alles eine Frage der Ausrüstung

Es gibt jede Menge Geheimnisse in „Circus Mystery“. Viele davon sind nur mit den Verkleidungen lösbar. Die Kletterausrüstung bringt z. B. zu Geheimräumen. Im zweiten Waldstück gibt es unten links im Wasser ein 2-Up! In den Eiswasserhöhlen solltet Ihr an einer Stelle schwimmen, bei der oben und unten Spikes sind.



Geister, die aus der Lücke gucken, überspringt Ihr mit dem Pferd.



Mit der Dschungel-Ausrüstung werden hohe Bäume erklommen.

Und sonst

In verschiedenen Runden sind Läden versteckt. Wenn Ihr den Geisterturm besteigt, ist einer z. B. mit Mäuse-Blöcken vermauert. Besiegte Gegner hinterlassen manchmal Extra-Leben.



Extra-Leben



Mäuse-Duo



Im 2-Spieler-Modus gehen Mickey und Minnie gleichzeitig auf Tour.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Wer den ersten Teil kennt, fühlt sich gleich heimisch. Die Grafik und der Vorspann sind gleich gehalten, da wurde die gleiche Grafik-Routine benutzt. Im Spiel selbst gibt es dann aber neue Überraschungen. Die Seilbahn ist eine witzige Idee und der 2-Spieler-Modus macht Spaß, aber leider können die beiden nicht schneller laufen. „Circus Mystery“ ist grafisch sehr ansprechend, spielerisch aber Standard mit einem Härtegrad für Anfänger.

og

Tips & Tricks

Clay Fighter

Super Nintendo

Eingelaufene Kämpfer

Dieser Trick erlaubt es Euch, mit kleinen Charakteren zu spielen. Geht in ein 4-Spieler-Turnier, nehmt unten stehende Kämpfer und benennt diese folgendermaßen:

- | | | | | | |
|-------------|--------|---------|-------------|--------|---------|
| 1. Spieler: | Frosty | Posse | 2. Spieler: | Frosty | Jason A |
| 3. Spieler: | Blob | Steve C | 4. Spieler: | Taffy | John S |

Street Racer

Super Nintendo

Turbo

Um einen vollen Turbogang einlegen zu können, müßt Ihr in den Auto-Select gehen. Bevor Ihr dort irgendetwas anderes tut, drückt X, Y, X, Y, X, Y, haltet dann X und drückt gleichzeitig noch →. Haltet diese beiden Knöpfe, bis der Speed-Balken voll ist. Jetzt dürfte es Euch nicht schwer fallen, Eure Gegner in Grund und Boden zu fahren.

Putty Squad

Super Nintendo

Paßwörter

Ulf Veldkamp aus Duisburg schickte uns unten stehende Paßwörter:

Level:	Code:	Level:	Code:	Level:	Code:
2	BZTPJ	3	LYQCB	4	TXMJD
5	KFTWF	6	GNHZX	7	SHCLB
8	VMCRM	9	GKSTX	10	FRLDK
11	WWFPM	12	YVLPD	13	GXDKP
14	JPWSW				

Vampire's Kiss

Super Nintendo

Paßwort Level 4:

Wir haben Mitleid mit armen „Vampire's Kiss“-Spielern, die alles versuchen, um ins Level 4 zu kommen: Axt, Axt, Axt, Feuer, Wasser, Wasser, Axt, Herz, Herz. Verliert jetzt nur den Schlüssel nicht!

Double Dragon 5

Super Nintendo

Mehr Kraft

Daniel Kamp aus Grünkraut schickte uns diesen Tip, mit dem Ihr die Kraft, Abwehr und Spezialattacke erhöhen könnt. Drückt im Startbild: L, L, L, R, L, R, L, R.

Neue Gegner

Auch folgender Tip ist von Daniel Kamp aus Grünkraut. Um neue Herausforderungen zu bekommen, drückt Ihr im Startbild ↓, R, ↑, L, R, R, L, L, R.

FIFA Intern. Soccer

Super Nintendo

Paßwörter

Mit diesen Paßwörtern spielt Ihr jeweils mit Deutschland und zwar im:

Viertelfinale:	FM0BQZ40ST	Halbfinale:	FM0BQ441N85
Semifinale:	FM0BQ341STC	Finale:	FM0BQ541P#V

seaQuest DSV

Super Nintendo

Spezial-Paßwörter

Direkt aus THQ's Presseabteilung erreichen uns diese Spezial-Paßwörter zum Üben der einzelnen Aufgaben:

Rescue Cavern:	R3SCV3X	Plane:	PLVTONM
Speeder Chase:	SP33D3R	Reactor:	R34CTOR
Tanker:	F1XTNKR	Darwin Chase:	D4RXW1N
Prison:	PR1SONR	Battleship:	B4TL5HP
Drug Lab:	DRVGL4B	Life Support:	SH13LDX
Toxic Cavern:	TOX1C4V	Security City:	S3CURTY

Bubsy 2

Super Nintendo

Bubsys Schnelldiät

Drückt Ihr im Titelbild ↑, Y, Y, Y und ↓, dann wiegt Bubsy nur noch die Hälfte und kann somit doppelt so hoch springen.

WWF Raw

Super Nintendo

Gleiche Charaktere

Auch in „WWF Raw“ kann man einen Wrestler zwei Mal auswählen. Geht dazu in den 2-Spieler-Modus und drückt, nachdem der erste Spieler einen Wrestler ausgewählt hat, gleichzeitig auf dem zweiten Controller ↑, R und A. Nun kann auch der zweite Spieler ebenfalls mit dem bereits ausgewählten Charakter in den Ring steigen.

Int. Superstar Soccer

Super Nintendo

Paßwörter

Direkt aus dem Spielelabor erreichen uns diese Paßwörter. Um mit Argentinien im Easy-Modus gegen das Superstar-Team zu spielen, gebt Ihr \$H5VV hMrhd CZVCH ZVCHZ VCHZV CHZVC R ein. Und wenn Ihr mit England im Normal-Modus gegen das Superstar-Team spielen wollt, heißt das Paßwort: 2GCCG 2WWVg BBBB BBBB BBBB BBBB L.

Super Punch-Out!!

Super Nintendo

Alles japanisch

Japanische Schriftzeichen bekommt Ihr, wenn Ihr diesen Trick anwendet. Versichert Euch erst, daß ein Speicherplatz übrig ist. Geht auf „New Game“ und drückt statt der Start-Taste einfach A und X gleichzeitig. Wenn Ihr jetzt in den Namen-Eingabe-Bildschirm geht, stehen dort statt Buchstaben japanische Zeichen.

Power Rangers 2

Super Nintendo

Fangt als Power Ranger an

Mit diesem Code müßt Ihr Euch nicht abmühen, ein Power Ranger zu werden. Drückt im Titelbild: ↑, ↓, ←, →, X, B, Y, A. Wenn der Bildschirm aufblitzt und der Hintergrund sich von Orange nach Blau ändert, habt Ihr es geschafft.

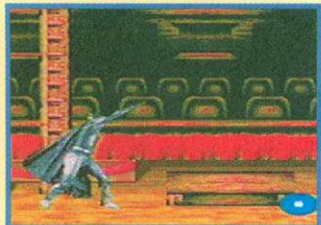
Batman Forever - „The Circus“

Super Nintendo

Wie versprochen holen wir das noch fehlende Level nach. Das schwierige am „Circus“ ist, in der vorgegebenen Zeit den Weg zum Ziel zu finden. Dafür haben wir eine kleine Übersicht für Euch.

1 Öffnet den Boden!

Am Ende der ersten Etage befindet sich eine auffällige Kiste. Sie sieht so aus, als ob sie ein Loch nach unten verbirgt. Stellt Euch vor die Kiste und werft eine Granate. Wenn Ihr jetzt durch das entstandene Loch nach unten fallt, begegnet Ihr zwei Clowns, die besiegt werden wollen. Seid Ihr mit ihnen fertig, werdet Ihr mit Energieteilen belohnt.



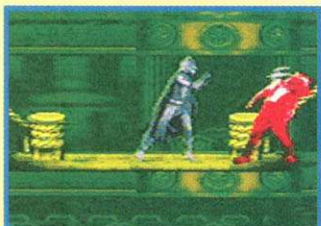
Stellt Euch links neben die Boden-
erhebung und werft die Granate.



Springt in das Loch und laßt Eure
Fäuste kreisen.

2 Gleitet nach links!

Ihr befindet Euch in der zweiten Ebene. Dort solltet Ihr Euch ganz nach links oben hinstellen, von dort aus nach links springen und gleiten lassen. So kommt Ihr in einen Geheimraum, in dem bereits zwei Clowns auf Euch warten. Besiegt sie und Ihr bekommt ein wenig mehr Zeit und zusätzlich einen Teil einer Two-Face-Münze.

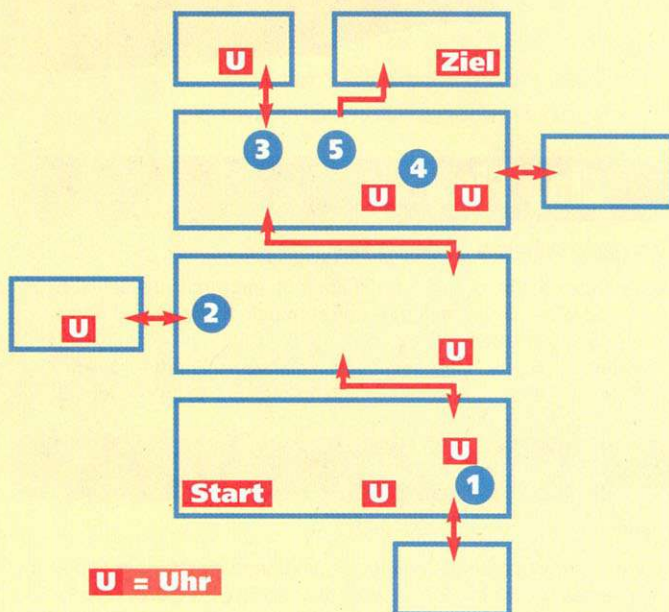


3 Ein Licht wird kommen!

In der dritten Etage seht Ihr zwei Clowns, die Ihr besiegen müßt. Stellt Euch unter die Lampe auf der linken Seite der Ebene. Wenn dies geschafft ist, nehmt Ihr das Batseil zur Hand und schleudert es nach oben. So gelangt Ihr in einen Raum mit zwei Clowns, einer Uhr und mehreren Energiekannistern.

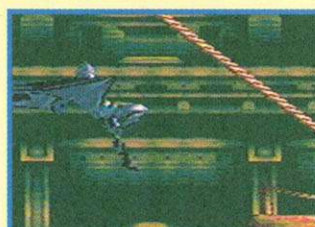


Nur diejenigen von Euch, denen ein Licht an
der richtigen Stelle aufgeht, werden belohnt.

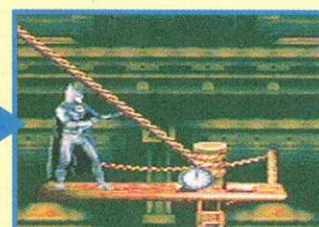


4 Blindflug

Geht in der dritten Ebene ganz nach rechts. Dort seht Ihr ein Seil, das sich diagonal nach rechts unten schlängelt. Springt in die Luft und gleitet an ihm entlang. Das Seil führt Euch auf eine kleine Plattform am rechten Ende der Ebene. Dort findet Ihr eine Uhr. Springt jetzt in die Luft, gleitet weiter nach rechts und Ihr seid in einem Geheimgang.



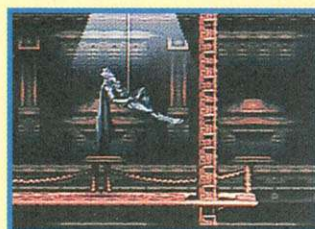
Wer mutig ist und dem Seil folgt,
bekommt eine Uhr geschenkt.



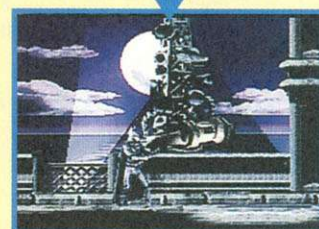
Springt, gleitet und findet den
zweiten Geheimgang!

5 Ein Licht wird kommen! (Teil zwei)

Wenn Ihr alle Gegner im dritten Sektor besiegt habt, erscheint neben der einen Lichtquelle auf der großen Ebene eine zweite. Stellt Euch unter diese und benutzt Euer Batseil, um nach oben zu kommen. Besiegt dort alle Clowns und schaltet die Zeitbombe aus, bevor sie explodiert.



Fahrt in dem Licht nach oben. Dort
sind viele Clowns zu besiegen.



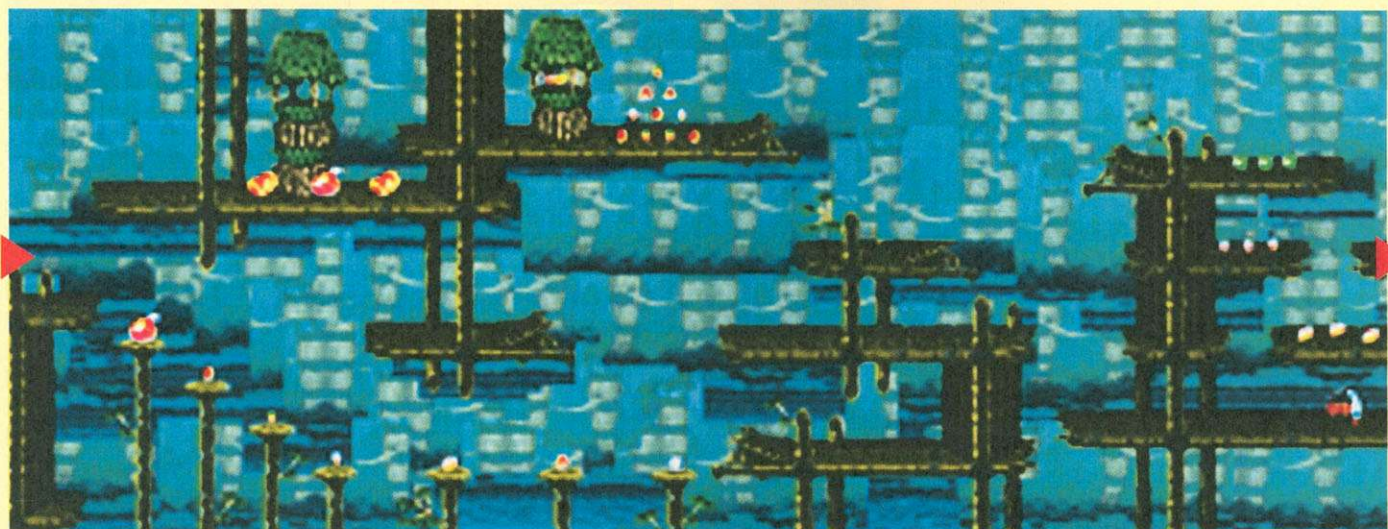
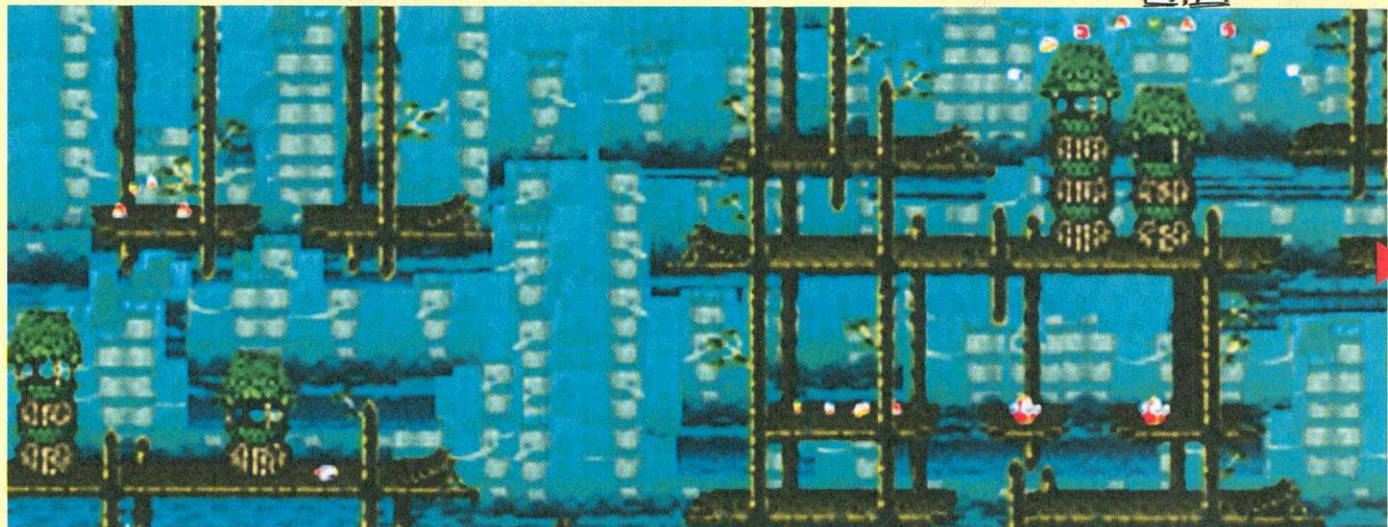
Jetzt wird's eng! Schaltet so schnell
wie möglich die Zeitbombe aus.

Prehistoric Man

Super Nintendo

Die Karte zum Problem:

Die Runde im Schleimdorf ist schon gemein. Entweder springt man zu weit, oder zu hoch, oder wie, oder was. Aber nun klappt's, nicht?



Beavis & Butt-Head

Super Nintendo

Paßwörter

Michael Helf aus Mühlthal schickte uns seine Paßwörter:

Level 1: Woa, Woa, Yah, Woa, Yea, Hak, Yea, Wod
 Level 2: Yah, Woa, Yah, Woo, Yea, Huh, Woo, Yak
 Level 3: Hee, Woa, Yah, Yea, Hee, Yia, Hah, Hee
 Level 4: Woa, Hah, Yah, Huh, Hah, Hee, Yea, Woa

Yoshi's Cookie

Game Boy

Stufenlos einstellbar

Maximilian Bee aus Giengen a. d. Brenz schickte uns diesen Tip, mit dem man nicht nur die ersten zehn Runden anwählen kann, sondern auch Runde 11 – 99. Stellt im Optionsbildschirm die Musik auf „Off“, den Schwierigkeitsgrad auf „High“, plazierte den Cursor auf der Rundenzahl und drückt jetzt ↑ und Select gleichzeitig. Schon kommt Ihr über die magische Zehnergrenze.

Battleship

Game Boy

Paßwörter

Christian Sievers aus Bork hat alle Paßwörter für dieses Spiel. Und hier sind sie:

Level 1:

S1: S2: GZYQKX S3: QYZGKX S4: QTCGTB

Level 2:

S5: GBXQZP S6: QPDGYM S7: GGVQZS S8: GHWQJW

Level 3:

S9: GLRQJV S10: NPGGYM S11: HKNQZP S12: HCYQZV

Level 4:

S13: HGTQZS S14: HDPQZQ S15: NVKGTL S16: NYDGTL

Level 5:

S17: HHVQZW S18: HBWQJP S19: NRMGTD S20: BBQQBP

Level 6:

S21: YPHGTM S22: YRBGTD S23: YPZGXD S24: YQCGTD

Level 7:

S25: BFXQZT S26: YNDGTK S27: YVLGPL S28: BLWQZV

Level 8:

S29: YWMGPM S30: TRGGTD S31: LDNQJQ S32: JKYQCP

Level 9:

S33: ZKTQKP S34: ZHPQCW S35: JCXQJV S36: TVDGTL

Level 10:

S37: TTLGPB S38: ZLWQKV S39: TPMGTM S40: PXGGTL

Level 11:

S41: CHNQBW S42: CGYQJS S43: CDTQJQ S44: CBPQBP

S45: PWKGTM S46: PTDGTB S47: PRLGTD S48: PPFGYM

Pagemaster

Game Boy

Paßwörter

Simon Seipel aus Itzehoe schickte uns diese beiden Paßwörter:
 Adventure World: CTZLRZC Fantasy World: NDJLTDLT

Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Mario Marinelli aus Wien hängt bei „Shadowrun“ (SNES) fest. Er möchte wissen, wie man im illegalen Waffenladen an die höheren Waffen (also Stärke 5 + 6) und den Ganzkörper-Schutzanzug bekommt. Wer kann ihm helfen?
- Steven Neuber aus Zerbst will wissen, ob es einen Cheat für mehr Leben für „Probotector 2“ (GB) gibt. Wer hat einen?
- Simon Seipel aus Itzehoe hat eine Frage zu „Batman – The Animated Series“ (GB). Gibt es irgendwelche Tastenkombinationen (wie z. B. einen Levelskip) oder sonstige Tricks?

Star Trek: Generations

Game Boy

Frisch aus dem Spiellabor: Einsteigertips!

Allein Mission 1 kann schon nerven, wenn man dauernd abgeschossen wird, aber selbst kein Land gewinnt. Dabei ist es so einfach, Ausdauer natürlich vorausgesetzt. Wenn Ihr Schutzschirm-Energie laden müßt, steuert Ihr ganz nach oben oder unten und fliegt dann im Kreis. Und die Gegner schießt Ihr nacheinander ab. Setzt Euch an die Pelle des einen und ballert ihm ständig auf die obere Tragfläche. Das wirkt. Ist er beseitigt, bekommt der zweite sein Fett ab. Leider gibt es hier noch keine Torpedos. Die hat erst die Enterprise 1701-D. Und nun noch zwei Paßwörter für genervte Trekker: „Harriman“ und „Demora“.

Jungle Strike

Game Boy

Paßwörter

Sascha Laufen aus Rettigheim schickte uns seine Paßwörter:

Level 2: 4975200968

Level 3: 292250918

Level 4: 6505068908

Level 5: 0540524815

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Christian Sievers aus Borken, Daniel Kamp aus Grünkraut, Maximilian Bee aus Giengen, Michael Helf aus Mühlthal, Sascha Laufen aus Rettigheim, Ulf Veldkamp aus Duisburg. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Simon Seipel aus Itzehoe. Herzlichen Glückwunsch!

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Tips herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich halt. Denn jeder Tip, der in der NFV veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Und für den Bombentip der Ausgabe lassen wir sogar ein Super Nintendo- oder Game Boy-Spiel (nach unserer Wahl, aber auf jeden Fall ein Top-aktuelles Spiel) springen. Also ran an die Konsole, Tips suchen und ab an die:

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 abgeschriebenen nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.



Hotlines



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

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

Konami-Hotline: 0221 / 2 40 79 34
 (Werktags von 19-21 Uhr)

Laguna-Hotline: 0 61 07 / 94 51 45
 (Werktags von 15-18 Uhr)

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



AFFENSTARKE ANGEBOTE

Affengeil! Ein Muß für jeden Fan. Den original Donkey Kong aus Plüsch/Vinyl gibt es in drei verschiedenen Größen.

99,95 DM

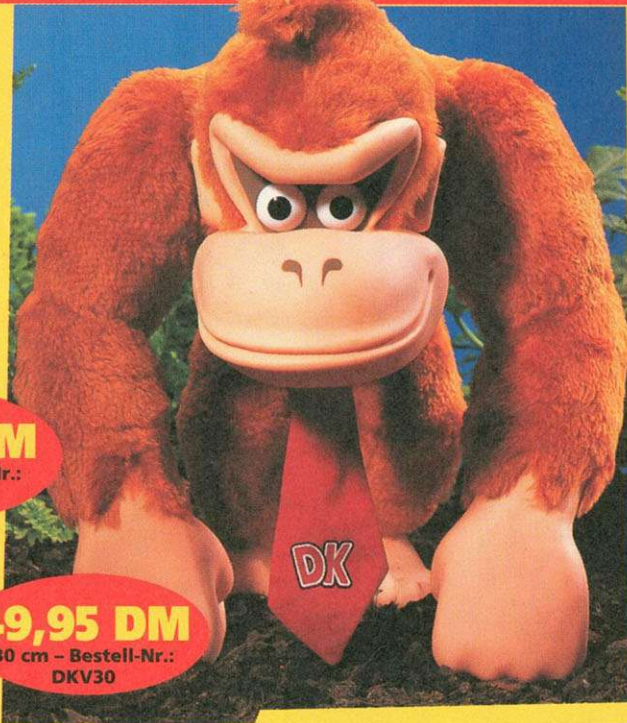
45 cm – Bestell-Nr.: DKV45

19,95 DM

15 cm – Bestell-Nr.: DKV15

49,95 DM

30 cm – Bestell-Nr.: DKV30

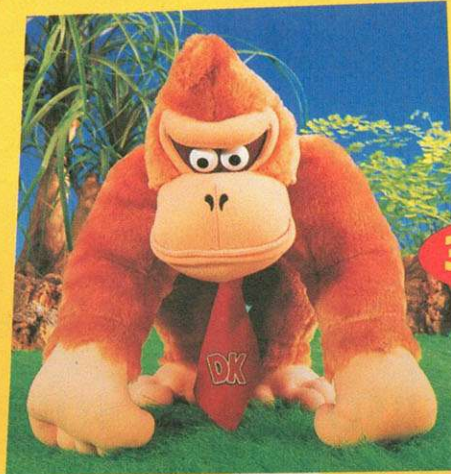


Der Donkey Kong-Schlüsselanhänger. Die affigste Versuchung, seit es Gorillas gibt! Bestell-Nr.: DK10



4,95 DM

Donkey Kong aus kuschelweichem Softplüsch, 30 cm. Bestell-Nr.: DK30



39,95 DM



Zum Tauschen und Sammeln. 5 Figuren im Set zum totalen Sparpreis! Bestell-Nr.: DK05

19,95 DM

Und so könnt Ihr bei uns einkaufen: Notiert Menge, Bestellnummer und Preis des gewünschten Artikels. Legt Eurer Bestellung einen Verrechnungsscheck in Höhe der Gesamtsumme zzgl. DM 5,- für Porto + Verpackung bei, und schickt das Ganze an:

**Nintendo Fun Vision
„Funny Shop“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main**

6,80 DM

pro Heft

Ihr habt eine NFV verpaßt?! Kein Problem, einfach nachbestellen! Bestell-Nr. = Heft-Nr.



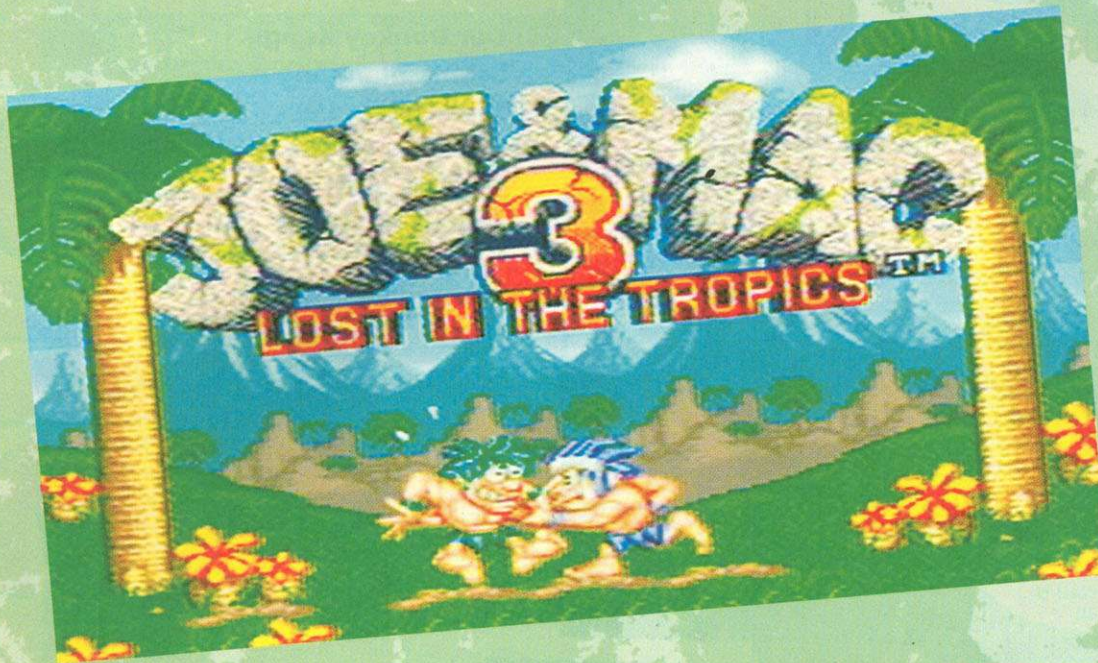
15 DM
(für 2 Stück)

Der ultimative Sammelordner zum ultimativen Heft. (Bitte Menge angeben!) Bestell-Nr.: NVS20

21 DM
(für 3 Stück)



Donkey Kong



Der lange angekündigte dritte Teil von „Joe & Mac“ wird jetzt endlich Realität. Dies versicherten uns Elite und ABC Games. In einer Steinzeitwelt à la „Prehistoric Man“ kommt es zum bitteren Gefecht zwischen friedliebenden Steinzeit-Siedlern und heimtückischen Höhlenbewohnern mitsamt ihren Dinosauriern.

Der böse Gork hat viele Dinosaurier und wilde Höhlenmenschen um sich geschart. Dann erklärte er den friedlichen Dorfbewohnern kurzerhand den Krieg. Das einzige, was die Siedler noch vor einem Überfall der üblen Kreaturen schützt, ist eine magische Krone. Eines Nachts macht sich Gork auf den Weg und stiehlt dieses wertvolle Kleinod. Nun liegt es an Joe und Mac, den beiden stärksten Kriegern des Dorfes, Gork und seine Mannen zu bezwingen und die Krone wieder zurückzubringen.



1 PERSON

Hier begleitet Ihr einen der beiden Krieger aus dem Dorf auf seiner abenteuerlichen Reise. Ohne Unterstützung müßt Ihr den Weg zu Gork finden und ihm das Handwerk legen.



2 PERSONEN

Zu zweit ist das ganze Abenteuer viel leichter. In diesem Modus können sich Joe und Mac nicht gegenseitig verletzen oder gar schlagen. Vielmehr ist hier das Spiel ein Miteinander.



SUPER 2

Im „Super 2“-Modus treten Joe und Mac gegeneinander an. Jeder kann durch gezielte Schläge den anderen daran hindern, Gegenstände aufzunehmen oder weiterzukommen.



PASSWORT



Das nette Mädchen, das Euch die Paßwörter verrät, sitzt im Tiki-Dorf. Besucht sie so oft Ihr könnt.

ALLERLEI

Continuestatue



Lauft an einer Mac-Statue vorbei und entzündet so die Fackel.

Türschlüssel



Manchmal müßt Ihr diesen Schlüssel finden, um weiter zu kommen.

Geldstücke



Im Tiki-Dorf könnt Ihr mit Geldstücken sinnvolle Utensilien kaufen.

Peperoni



Durch die extrascharfe Peperoni bekommt Ihr einen feurigen Atem.

Dinohaxe



Ein großes Stück Fleisch gibt Euch verbrauchte Energie zurück.

DER KALI-KALI-BERG

Auf dem Kali-Kali-Berg erwarten Euch die ersten Gegner. Kleine T-Rexe, Flugsaurier und hüpfende Dinoschnecken sind leicht zu besiegen. Auch trifft Ihr hier und da einen Höhlenmenschen. Doch mit drei gezielten Treffern ist auch dieser kein Problem mehr. Der Berg ist ideal zum Üben.



DIE TAKA-BERGE

Wagenrennen

Nach den ersten Gegnern kommt eine Wagenfahrt. Achtet hier weniger auf die Münzen und mehr auf die Schluchten, Hindernisse und Gegner.



Wurmsspringen

Im Berg haust ein riesiger Wurm. Er ist friedlich und läßt sich als Leiter benutzen. Springt auf seinen Rücken und sammelt das Geld ein, bevor Ihr weiter geht.

Wassertreten

Im Wasser tummeln sich Gestalten. Manche Fische schwimmen einfach nur auf Euch zu. Andere, wie z. B. Piranhas, lauern in der Tiefe und fallen Euch dann an.



DER STEGOSAURUS

Rückenspringen

Aus dem Wasser werdet Ihr direkt auf einen laufenden Stegosaurus katapultiert. Hier bleibt Ihr, bis sich der Dino schlafen legt. Stellt Euch am besten in die Mitte und besiegt von dort aus alle erscheinenden Gegner.



BOSS

Nach einer Weile seid Ihr in eine Sackgasse gelaufen und müßt Euch dem Stegosaurus stellen. Bleibt dabei immer auf der rechten Seite und schießt mit Eurer Keule auf den Dino. Vergeßt dabei nicht, seinen Steinen auszuweichen.



Auf und davon

Endlich schläft der Dino und Ihr könnt herunterspringen. Kaum habt Ihr Euch etwas entfernt, kommt ein gehässiger Höhlenmensch und weckt ihn auf. Jetzt heißt es ums Leben rennen.

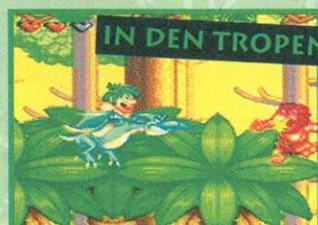


SO GEHT'S WEITER



VERSCHNEITE BERGE

Auf rutschigem Eis bewegt Ihr Euch in den verschneiten Bergen.



IN DEN TROPEN

In den Regenwäldern kommt Euch ein Flugsaurier zu Hilfe.



DÜSTERE SÜMPFE

Ein feuerspuckender Reitdino ist Euer Gefährte in den Sümpfen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 100 DM
Hersteller: Data East/Elite
Vertrieb: ABC Games
Termin: Anfang November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run/Adventure

Sound

Zwar gibt es für jedes Level ein eigenes Lied, doch besteht dieses aus einer kurzen Melodie, die sich zu schnell wiederholt.

Grafik

Die Grafik ist gut erkennbar. Leider sieht man ihr das Alter des Spiels an. Effekte wie in „Prehistoric Man“ hatten Programmierer 1993 noch nicht parat.

Spielbarkeit

Das Spiel ist nicht zu schwer. Außerdem kann man sich nach jeder Aufgabe, die man erfüllt hat, ein Paßwort geben lassen. Zusätzlich gibt es in Tiki-Tiki ein Einkaufszentrum, in dem man gegen Bares alles Nützliche kaufen kann.

Fazit

„Joe & Mac 3“ ist ein schönes Jump'n'Run-Adventure, mit dem man viele schöne Stunden verbringen kann.

jvn



Eine der beliebtesten Mannschafts-Wintersportarten ist Eishockey. Auch auf der Spielekonsole erfreut es sich großer Beliebtheit. Electronic Arts bringt, pünktlich zum Saisonbeginn, „NHL '96“ auf den Markt. Wie gut sich damit auf der Konsole Eishockey spielen lässt, haben wir unsere Experten Jobst und Patrick gefragt. Mit Ihrer tatkräftigen, regelkundigen Unterstützung entstand dieser Test.

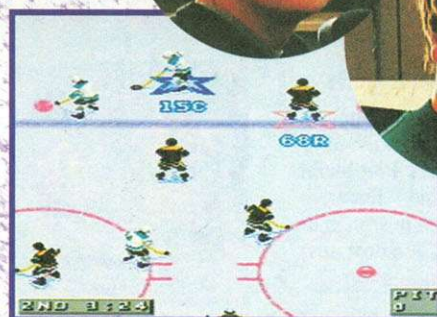


Unsere Hockey-Experten Patrick und Jobst (rechts).

Electronic Arts hat sich in Sachen Sportspiel mit dem EA-Sports-Label einen guten Namen gemacht. Bereits im vergangenen Jahr präsentierten sie „NHL '95“, ein hervorragendes Eishockeyspiel. An diesen Erfolg knüpft „NHL '96“ an. Ausgestattet mit neuen Features und verbesserten Grafiken fliegt der Puck noch besser über das Eis.



Aufstellung nehmen zum Bully. Hier sind schnelle Reaktionen gefragt.



Ein schneller Angriff bringt Eure Mannschaft weit in das gegnerische Drittel.

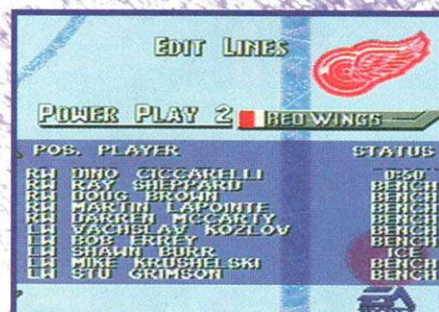
Drei Gänge-Menü • • • • •



Bevor es aufs gefrorene Wasser geht, müssen erst noch einige Menüs durchgegangen werden. Verschiedene Spielmöglichkeiten stehen zur Wahl. So könnt Ihr zum Beispiel eine komplette Saison oder nur ein Einzelspiel starten. Spieldauer, automatischer Torwart und ob

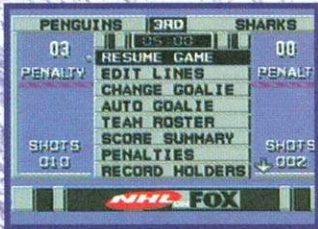
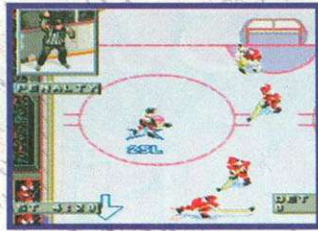
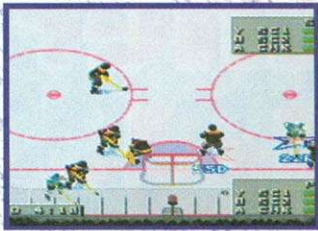


mit oder ohne Regeln gespielt werden soll, kann ebenfalls eingestellt werden. Im nächsten Menü wählt Ihr zwischen allen aktuellen NHL-Mannschaften und zwei All-Star-Teams. Als kleine Hilfe werden die Plazierungen des Vorjahres angegeben. Eine zusätzliche Tafel



bietet die Möglichkeit, einzelne Spieler einzuschleusen, bzw. ihre Position festzulegen. Außerdem können Spieler gegnerischer Mannschaften angeworben werden oder neue Recken erstellt werden. Jetzt darf es endlich losgehen!

It's cool man! ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



Während der Partie habt Ihr die Chance, die Spieleraufstellung zu verändern. Der Zustand der Spieler wird durch die grünen Balken angezeigt. Nach jedem absolvierten Drittel könnt Ihr mit der Replay-Funktion Eure Tore und Fouls noch einmal ansehen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Termin: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Speicher
Genre: Sport



Sound

Wie bei einem Sportspiel üblich, beschränkt sich der Sound auf Hintergrundgeräusche, die für eine gute Atmosphäre sorgen.

So nicht, meine Herrn! ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Eishockey gilt nicht ohne Grund als ein sehr harter Sport. Und wie beim Vorbild, wird natürlich auch auf der Konsole munter gefoult. Damit das nicht

überhand nimmt, greift der Schiedsrichter mit Zeitstrafen ein. Dann heißt es, ab auf die Strafbank und dem Spiel von dort aus zusehen.



Tja, das kommt auch mal vor. Die Spieler suchen etwas Abwechslung bei einer kleinen Schlägerei. Sanitäter!



Ab auf die Strafbank! Bei einem Foul kennt der Schiedsrichter keine Gnade und verteilt Strafzeiten.

Grafik

Das Programm ist sehr übersichtlich gestaltet. Die Animationen der Spieler wirken realistisch. Insgesamt wurde das hohe Niveau des Vorgängers nochmals gesteigert.

Spielbarkeit

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase läßt sich das Spiel gut meistern. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, so daß auch Anfänger ihre Freude haben werden.

Die Eishockey-Ahnengalerie



Was ist denn nun wirklich neu an „NHL '96“? Diese Frage haben wir natürlich auch unseren Cracks gestellt. Und das ist ihr Urteil: Die 96'er Version bietet gegen über dem Vorgänger wesentlich mehr Schlag- und Passvarianten. Außerdem sind zum Beispiel der „Quick Stop“ (L-Taste) und der „Spin-o-Rama“ (R-Taste) dazugekommen. Das macht das Spiel noch realistischer und

abwechslungsreicher. Die Grafik wurde auch aufgewertet. Die Menüs wirken jetzt übersichtlicher und aufgeräumter. Ein Blick noch auf den Klassiker „Super Hockey“ (Bild rechts): Die 3D-Grafik sieht zwar auf den ersten Blick gut aus, aber durch das ständige Wechseln der Perspektive wird das Spiel unübersichtlich. „Wer bin ich denn?“ war hier eine oft gestellte Frage.

Fazit

Wer ein wirklich gutes Eishockeyspiel sucht, für den ist „NHL '96“ die erste Wahl. Darum verpassen wir ihm einen Gold-Funny.

Jobst Braun
Patrick Schwing
ks

Seid uns begrüßt, Ihr tapferen Abenteurer. Kommt mit uns ins Land der Feen und Elfen. Hier trifft Ihr auf Orgs und Trolle, oder erlernt von einem Magier nützliche Zaubersprüche. Aber zunächst müßt Ihr zwei Fragen beantworten, bevor Ihr in den Bund der Rollenspieler aufgenommen werden könnt (die Preise gewinnt Ihr dann vielleicht auch).

1. Welche Firma ist der größte Rollenspielhersteller der Nintendo-Welt?

2. Was bedeutet die Abkürzung RPG?

Schreibt Eure Anschrift und die richtige Lösung auf den Coupon und schickt alles an:

Playcom GmbH
Stichwort „Rollenspiel“
Leibnizstr. 30
80686 München

Einsendeschluß ist der 15.11.1995.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Coupon

Name

Anschrift

PLZ/Ort

Tel.-Nr.

Geburtsdatum

Gewünschte Rollenspiele

4 Rollenspiele auswählen (eines in Reserve)

Lösungswort 1

Lösungswort 2

Playcom und Fun Vision präsentieren:

Fantastischer Rollenspiel-Wettbewerb

1. Preis

3 SNES-Rollenspiele
nach Wahl
2 Rollenbrettspiele

2. Preis

2 SNES-Rollenspiele
nach Wahl
1 Rollenbrettspiel

3. Preis

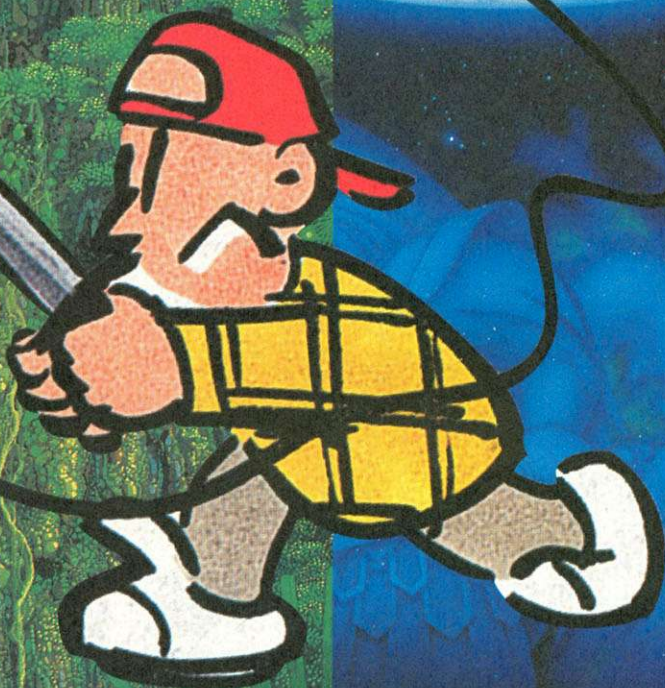
1 SNES-
Rollenspiel
nach Wahl
1 Rollenspielbuch

4.-10. Preis

1 SNES-Rollenspiel
nach Wahl

11.-20. Preis

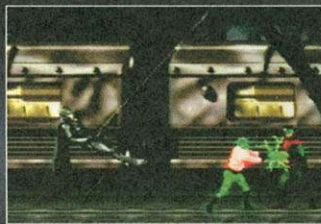
1 Rollenspielbuch



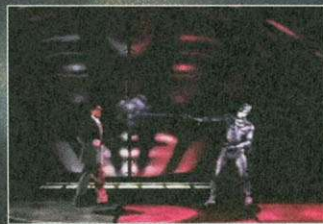
THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte
Charaktere und Hintergründe



Über 80
unglaubliche Levels!

BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

SUPER NES® MEGA DRIVE™ GAME BOY® GAME GEAR®

später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



Acclaim®
Entertainment GmbH

Prämien bis zum Abwink

Wer jetzt einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision wirbt, der hat die Qual der Wahl.

Auf ihn warten gleich **sieben tolle Prämien** zur freien Auswahl.

1 „Superstar Soccer“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 79,-.



2 „Vampire's Kiss“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 79,-.

3 „Batman & Robin“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 89,-.



4 „Blackhawk“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 49,-.



5 „Street Racer“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 39,-.

Ein Abo mit lauter Vorteilen, eben ein Vorteilsabo:

Ihr spart fast 15 % gegenüber dem Ladenpreis. Ihr erhaltet immer die neueste NFV per Post **frei Haus**.

Euch entgeht keine Ausgabe. In

Sachen Nintendo seid Ihr voll up-to-date.

Und wenn Ihr zu den 100 ersten Einsendern gehört, wartet auch noch ein **Donkey Kong-Schlüsselanhänger** auf Euch.



ABO FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:

(0 69) 5 00 80 11

en!

6

„Lothar Matthäus Soccer“ (SNES) von Laguna. Zuzahlung DM 69,-.



7

„Syndicate“ (SNES) von Laguna. Zuzahlung DM 49,-.



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.

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 21

JA!

Ich bin der neue Abonnent und abonniere die NFV für mindestens 1 Jahr frei Haus zum Inlandspreis von DM 69,50, Auslandspreis DM 90,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

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

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

Datum/2. Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben (Inland DM 69,50 inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV-Vorteilsabo-Coupon

NFV 21

JA!

Ich abonniere Nintendo Fun Vision für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei Haus) zum Inlandspreis von DM 69,50, Auslandspreis DM 90,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben (Inland DM 69,50 inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

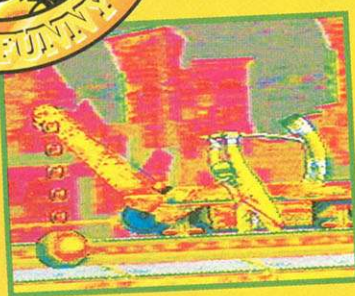
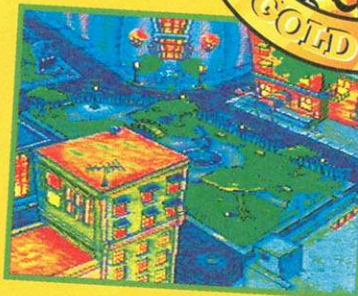
Ich erhalte das erste Heft, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

THE MASK

Wer den Film gesehen hat, erinnert sich sicher mit einem Schmunzeln auf den Lippen an „The Mask“ mit Jim Carrey. Jetzt bringt THQ das Spiel zum Film für das Super Nintendo heraus. Und wir müssen zugeben, es macht dem Film alle Ehre. Das ist uns einen Gold-Funny wert.



Stanley Ipikiss ist ein schüchterner, unscheinbarer junger Mann, der keiner Fliege was zuleide tun kann. Doch sein Leben verändert sich schlagartig, als er eine unheimliche Maske findet und diese aufzieht. Sie verwandelt ihn in „The Mask“, eine Art Superheld, der alle Eigenarten eines Cartoons in sich vereint. Er kann unwahrscheinlich schnell rennen, verschiedene Formen annehmen und ist ziemlich vorlaut. Dadurch stiehlt er Dorian Tyrel, dem örtlichen Gangsterboss, die Show. Der wiederum will die Stadt endlich in seine Gewalt bekommen. Doch er hat den Plan ohne „The Mask“ gemacht.



DIE ACTION BEGINNT

Auch für die Bewegungsabläufe der Maske diente der Film als Vorlage. So sind fast alle Trickeffekte im Spiel vorhanden. Die einfachsten von ihnen, wie Laufen, Schleichen, Rennen, Boxen und Springen sind kostenlos. Der Turbo, Vorschlaghammer, Hochprung, Tornado und alle Specials kosten Morphing-Energie. Von dieser Energie habt Ihr am Anfang 500 Einheiten. Geht also sparsam damit um, sonst kommt Ihr später in Bedrängnis.

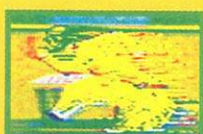
GANGARTEN



Schleicht durch die Gänge und stört Eure Gegner nicht.



Im Laufschrift geht es über bereits erkundetes Gebiet.



Auch der Turbogang darf im Spiel nicht fehlen. Und tschüß!

KAMPFTECHNIKEN



Der einfache Boxkampf ist Eure Standardwaffe.

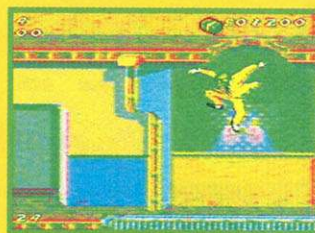


Der Vorschlaghammer öffnet z. B. Wege nach unten.

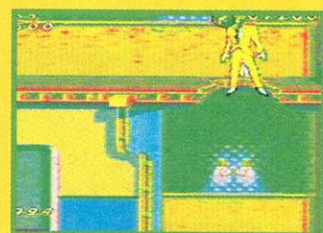


Verwandelt Euch in den Tornado und Ihr seid unverwundbar.

SPRUNGKRAFT



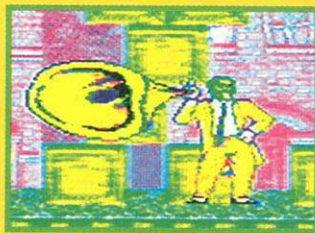
Manchmal kommt Ihr mit einfachen Sprüngen nicht weiter. Da ...



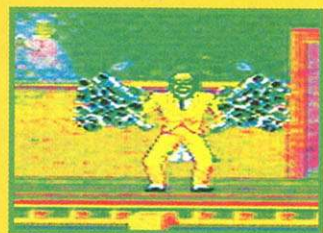
... kann nur der Super-Sprung helfen. Der kostet aber Energie.

SPECIALS

Natürlich dürfen auch Spezial-Waffen nicht fehlen. Da haben wir z. B. das Horn oder die Massenpistole. Wählt Ihr sie an, vergewissert Euch, daß Ihr genügend Morphing-Energie zur Verfügung habt.



Wenn das Riesenhorn ertönt, sind Eure Gegner ganz Ohr.



Mit den Ballerwaffen könnt Ihr ein ganzes Regiment bezwingen.

STANLEY'S APPARTEMENT

STELLT DEN WECKER

An manchen Stellen trifft Ihr auf springende Wecker. Trefft sie mit dem Vorschlaghammer, bevor sie Euch Energie kosten.



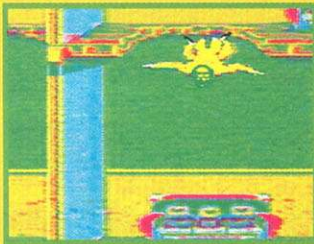
LANGSCHLÄFER

In einigen Räumen liegen Revolverhelden im Bett. Schleicht an ihnen vorbei, sonst wachen sie auf und schießen.



SPRUNGBRETT

Ab und zu stehen Sofas in der Gegend herum. Benutzt diese als Sprungbrett, um mehrere Etagen nach oben zu kommen.



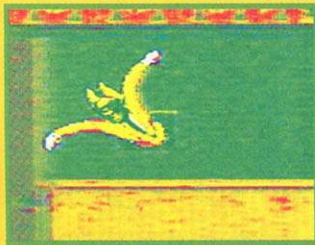
KATZENWEITWURF

Nehmt Euch vor den Türen in acht. Hinter einigen stehen Tierfreunde. Diese werfen mit Katzen, wenn Ihr Euch ihnen nähert.



LIFTSPIELE

Neben Aufzügen, die es Euch ermöglichen, ein paar Etagen nach oben zu fahren, gibt es noch Luftschächte, die Euch zu ungewissen Orten befördern. Schlüpft einfach in die Schächte und wartet ab, wo Ihr herauskommt.



BOSS

Der Endgegner in Stanley's Apartment ist die Haushälterin persönlich. Sie ist bewaffnet mit einem Gewehr und einem Wecker. Schaltet erst den Wecker aus. Springt über die Gewehr-kugeln und trifft die Oma immer wieder mit dem Vorschlaghammer. Nach vielen Treffern geht sie dann zu Boden.



Immer wenn die Haushälterin das Gewehr anlegt, heißt es für Euch aufpassen und springen.

Schlagt zu, denn jetzt kann sich die Oma nicht wehren.

SAMMLERWERTE



Das Bündel Geldnoten bringt Euch 50 Punkte.



Jeder gesammelte Diamant ist 1.000 Punkte wert.



Das „M“ erhöht Eure Morphing-Energie.



Der Hut steht für einen Continue-Punkt.



Für jedes Herz gibt es ein paar Lebens-Punkte.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run



Sound

Der Sound ist nicht schlecht, aber die Effekte sind spitze und passen total zur Zeichentrickatmosphäre.

Grafik

Das Spiel besticht durch seine spitzmäßige Grafik. Es scheint fast so, als ob man den Film „The Mask“ als Zeichentrickfilm spielt. Selbst an die Umsetzung der Gags wurde gedacht.

Spielbarkeit

Das Modul ist in drei Schwierigkeitsstufen spielbar, außerdem stehen bis zu sechs Leben zur Verfügung. Die Level sind verzwickelt und enden schon mal in einer Sackgasse. Doch das ist noch lange kein Grund zum Verzweifeln.

Fazit

Die Gags sind erstklassig aus dem Film übernommen und lassen immer wieder ein Lachen oder zumindest ein Schmunzeln aufkommen. Und gerade das macht dieses Spiel empfehlenswert. Denn jeder, der auch nur einen Funken Humor hat, wird von „The Mask“ begeistert sein.



„Super Mario World 2 – Yoshi's Island“ ist der krönende Höhepunkt der Mario-Serie. Im letzten Heft stellten wir Euch Ninendos Gold-Funny vor, nun geht's weiter ans Eingemachte!

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

WELT 3

Affen trifft Ihr überall in dieser Runde. Sie sind schwierig zu besiegen. Ihr könnt Euch auch in ein U-Boot verwandeln, um rote Münzen zu sammeln.



LEVEL 3-1

Affen

Die Affen dürft Ihr berühren, nur auf ihre Geschosse müßt Ihr aufpassen. Yoshi kann die Kakteen fressen, aber nicht die Bomben. Hängen Affen an Lianen, müßt Ihr ihnen ausweichen, oder sie stehlen Mario.



Geheimgang

Nach dem Mittelort kommt ein Abhang. Unten dürft Ihr mit der Stampfattacke ins Wasser hüpfen. Taucht nach links und erklimmt die Stufen bis zum Hüpfball. Nun mit Schmackes daraufgesprungen, und schon segelt Ihr zu einem Geheimbereich. (PS: Fliegt beim Ausgang gleich nach rechts, dann kommt Ihr wieder hinein!)



LEVEL 3-2

Auf die Gegner mit den Speeren könnt Ihr nicht springen. Ihr müßt sie fressen. Schildträger verseist Ihr von hinten.



Springt in Richtung der 21, um den Geheimraum zu betreten.



Schaut nach oben, um die rote Münze nicht zu verpassen.



Achtet auf das Blumenmonster, wenn Ihr die rote Münze holt.

LEVEL 3-3

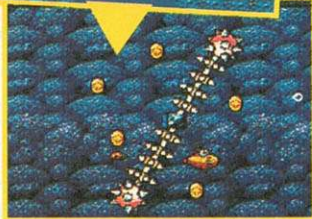
Bevor Ihr Euch in den Hubschrauber verwandelt, laßt Ihr die Tür mit der Fragezeichen-Wolke erscheinen. Dann rein und die Gegner beseitigen. Fliegt als Heliyoshi nach rechts.



LEVEL 3-4

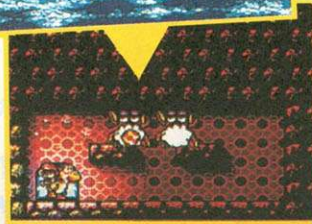
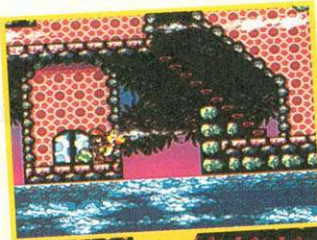
yoshiQuest DSV

Seht Ihr die gemeinen Stacheln rechts im Bild? Darunter verbirgt sich eine Wolke, und die wiederum öffnet eine Tür. Schießt einfach ein paar Eier darauf, dann bröseln die Pieker weg. Also lauft nicht gleich blind nach rechts, sondern verwandelt Euch in ein U-Boot. Die Aktion ist eigentlich ganz gefahrlos, denn es gibt lediglich einen stacheligen Propeller.



Krabbe

Hinter dieser Türe warten zwei Krabben mit gefährlichen Scheren. Links gibt es zum Glück einen grünen Eierblock. Mit je drei Treffern besiegt Ihr eines der Schalentiere. Sind beide Krabben beseitigt, erscheint eine Blume. Bedenkt, daß Ihr nur sechs Eier tragen könnt. Knapp daneben geschossen ist auch vorbei ...



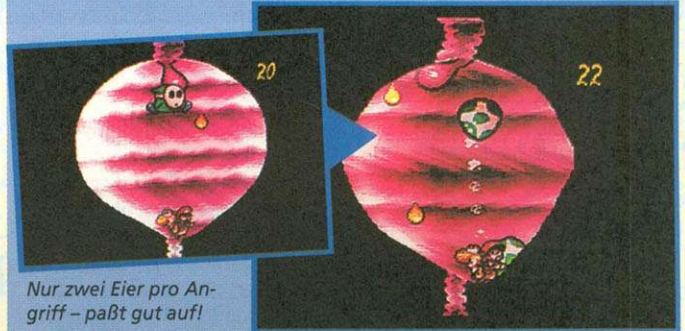
Keep on riding!

Benutzt das Blankenriesenrad, um an die Münzen ganz rechts zu kommen. Gefährlich sind dabei die Bomben der Steinfiguren.



BÖRK BÖRK

Der Kampf findet im Magen des Frosches Börk Börk statt. Ihr müßt die maskierten Gegner (die Shy Guys) fressen und sie an das Zäpfchen schießen. Ihr könnt nur zwei Eier auf Vorrat legen, weil sie wesentlich größer sind als sonst. (Oder genauso groß wie sonst? Ihr seid ja kleiner!) Hütet Euch auch vor der Magenflüssigkeit, denn Kameks Babynapper kommen auch in den Magen!



Nur zwei Eier pro Angriff – paßt gut auf!

LEVEL 3-5

Geheimwolke

In dieser Runde sind viele Wolken versteckt, die zwischen Steinen oder darunter warten. Achtet auf die Treppen, wenn Ihr sie nehmt.



In der Mauer rechts vom Eierblock.



In der Mauer über dem dritten Affen.



Rechts von der Röhre, aus der Gegner kommen.



Rechts der von Steinen eingeschlossenen Blume.

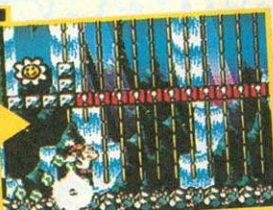
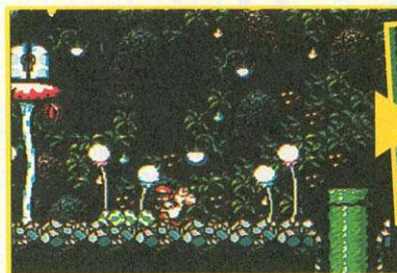
LEVEL 3-6

Geheimraum

Zwei geheime Areale: Das erste erreicht man über den vierten Baum vom Start. Springt von oben nach rechts. Verpaßt den Schlüssel nicht. Das zweite ist hinterm Ziel.



Nach oben rechts zum Glück!



Springt in die Röhre, bevor Ihr die Runde beendet.

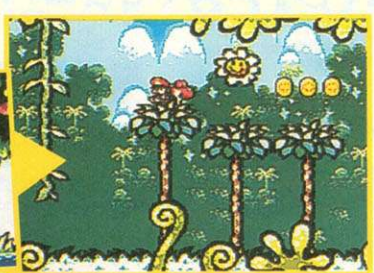
LEVEL 3-7

Geheimraum

Auch hier gibt es zwei Geheimräume. Für den ersten müßt Ihr den Schalter an der ?-Wolke erscheinen lassen. Der zweite ist in der mittleren Runde, etwa in der Mitte. Schießt auf die Wolke, dann kommt eine Sonnenblume (siehe unten).



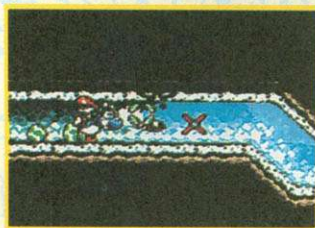
Drückt den Schalter, und der Pfeil nach unten erscheint links von Euch!



LEVEL 3-8

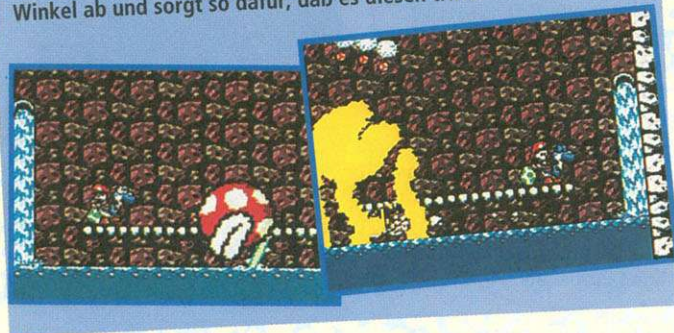
Wassermmonster und Blumen

Juhu, es gibt neue, starke Gegner! Das Wassermmonster verdient Eure besondere Aufmerksamkeit. Mit sechs Eiern drängt Ihr ihn in die Ecke. Auch die grüne Blume ist ein widerstandsfähiges Geschöpf. Sie benötigt drei Eier, bevor sie verschwindet.



AUDREY

Ein Gänseblümchen wäre Yoshi mit Sicherheit lieber. Doch auch Audrey ist kein so schwerer Gegner, wie es am Anfang scheint. Die schwache Stelle liegt an ihrem Nabel. Schießt das Ei im richtigen Winkel ab und sorgt so dafür, daß es diesen trifft.



WELT 4

Ein Steinfresser, der Euch nebenbei verspeisen will, ist die Spezialität der vierten Welt. Außerdem werden die Runden verzwickter, umfangreicher. Und wenn vier Schlüssel zum Glück fehlen, beginnt Panik.

LEVEL 4-1

Geheime Wolke



Taucht der strahlende Shy Guy auf, muß in der Nähe eine Kano-ne sein. Findet sie und springt auf den Mauerblock oben links davon. Dort ist eine versteckte Wolke. Darunter (Luftlinie 15 Yoshi-Meter) gibt es den Eisatem! Eine besondere Gemeinheit ist die Rückkehr der Verwirr-Wolken. Achtet in der Bonus-Runde auf versteckte Mario-Diebe.

LEVEL 4-2

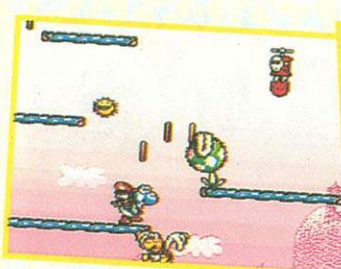
Willkommen in den Niagara-Höhlen. Gleich am Anfang schaut (bzw. springt) Ihr in die Röhre, und auch später solltet Ihr dieses Hobby ausüben. Der verlängerte Flatterflug (mehrfach B drücken) ist in der Bonusrunde hilfreich. Wenn Ihr den Schlüssel aus der Röhre im Bild erreicht, könnt Ihr ein Bonus-Spiel zocken.



Geheimraum

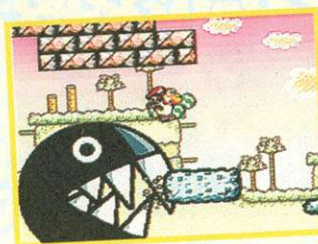
LEVEL 4-3

Über die Luftballons geht es nach oben. Springt nur so oft auf die Schalter, wie die Zahl angibt – sie verschwinden danach. Wenn eine Blume und ein Münzenträger gleichzeitig auftauchen, solltet Ihr Euch erst um die Pflanze kümmern. Dann erst wird die Münze geholt. Mit dem Sprungballon geht es nach oben in einen Geheimraum. Springt auf den Ballon und holt die Münzen.

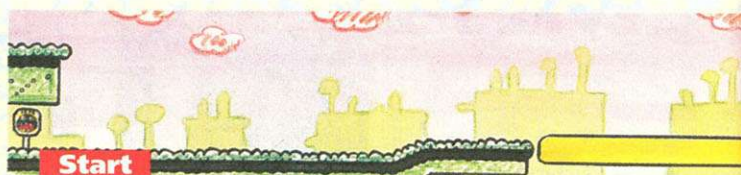


Geheimraum

LEVEL 4-4



Anfangs müßt Ihr vor dem Sand-fresser weglaufen. Wenn er auf Stein beißt, solltet Ihr noch zwei Eier übrig haben, sonst geht es nicht nach oben. Schaut Euch die Karte gut an: Es gibt keinen Weg zurück, solange Ihr von ihm verfolgt werdet.



1 Geheimwolke

Hinter dem Sand sind zwei Geheimwolken versteckt. Achtet auf den störenden Gegner und findet sie. Die Eier sind leicht wieder aufzufüllen, darum könnt Ihr sie ruhig alle verballern.



2 Vier Schlüssel



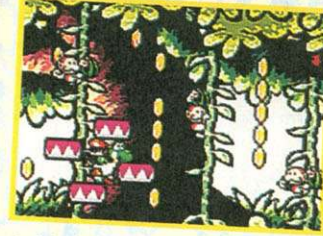
Schlüssel braucht Ihr, um die vier Türen zu öffnen. Sie sind mit B auf der Karte verzeichnet. Doch bedenkt: Solange Ihr die vier Schlüssel mit Euch herumtragt, habt Ihr nur zwei Eier als Munition zur Verfügung.

SPEZIAL-LEVEL

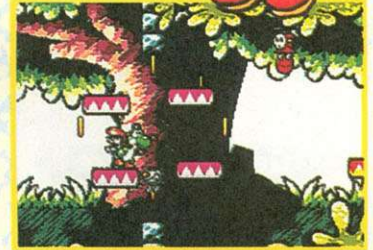
Dies ist vielleicht die schwierigste Runde im ganzen Spiel. Normalerweise ist Mario von der Blase geschützt und fliegt davon, wenn Ihr getroffen werdet. Ihr könnt ihn also einfangen. Hier aber nimmt Euer Gegner den kleinen Windelträger mit, wenn Ihr einen Fehler macht. Es gibt nicht viele Stufen, also paßt auf. So geht's: Stehlt die Wassermelone von dem Affen und schießt die Samen zur Wolke. Entgeht den Attacken der Affen mit kleinen Sprüngen und setzt sie nacheinander außer Gefecht.



Wartet am Start, bis der Gegner mit der roten Münze auftaucht.



Stehlt die Wassermelone und benutzt sie statt der Eier.



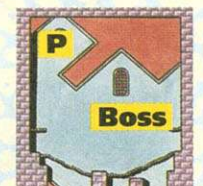
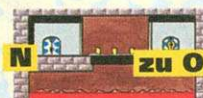
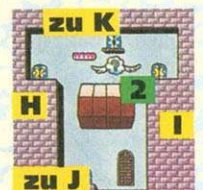
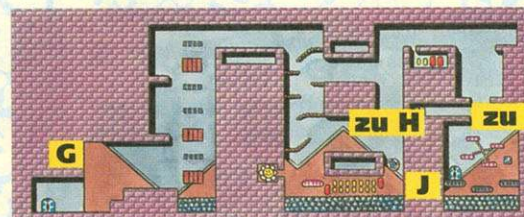
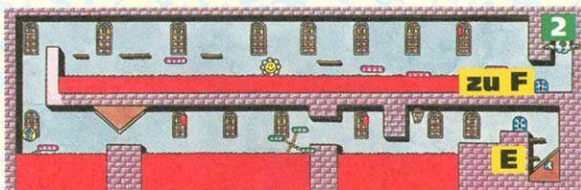
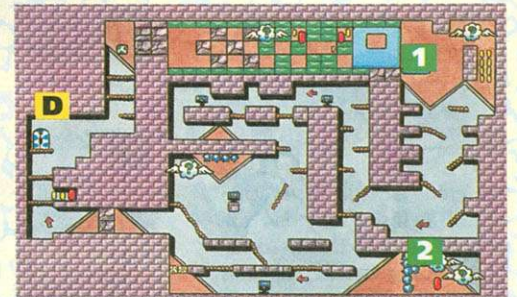
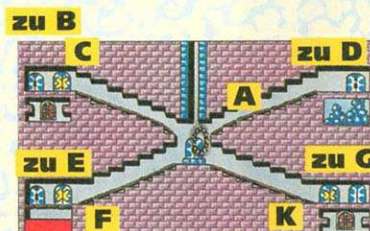
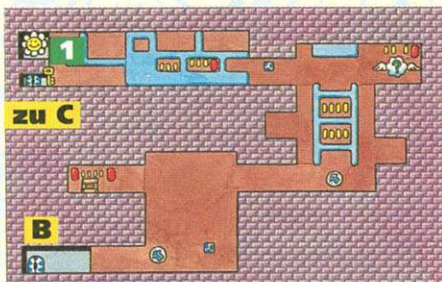
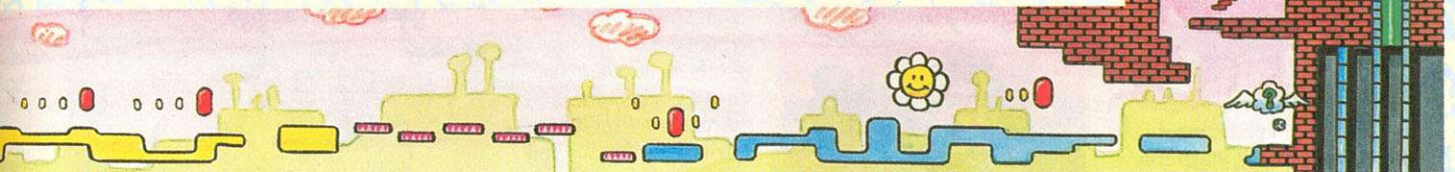
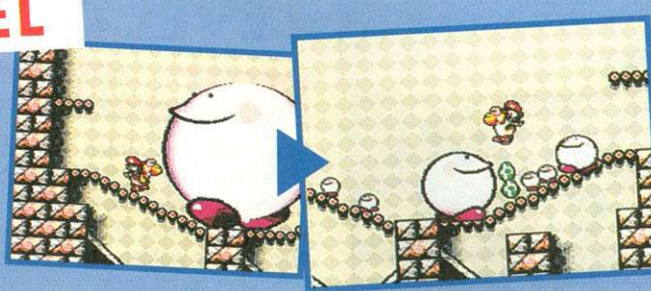
Besiegt den Münzenträger und holt Euch das rote Zahlungsmittel.

Springt mit der Blume nach oben und betretet den Geheimraum.



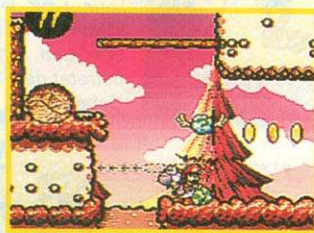
BIG PUSCHEL

Der große Puschel jagt Euch. Ihr müßt ihm lediglich mit der Stampfattacke auf den Kopf springen, dann teilt er sich. Die kleinen Puschel sind dann mit Stampfattacken einfach auszuschalten. Berührt sie nicht!



LEVEL 4-5

Nehmt den Stein vom Start mit. Er beseitigt die Gegner, und der Weg ist ziemlich gerade. Laßt den Stein einen Stein sein und geht nach rechts, wenn Ihr die erste ?-Wolke findet. Mit der Stampfattacke geht es in das Loch und zu einer roten Münze.



Schießt auf die Wolke und die Plattform erscheint.



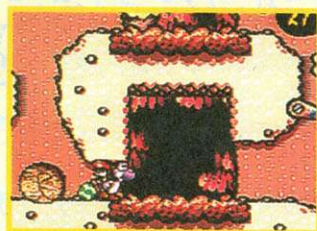
Drückt den Knopf und macht den Weg frei.



Springt in das Loch in der Wand, geht nach rechts zum Geheimraum.



Wenn der Stein hier herkommt, erscheint die Wolke.



Springt vom Stein herunter, um die Blume zu holen.



Wenn der Stein sie berührt, erscheint die Wolke.



Laßt den Gegner auf die Blume schießen, während Ihr springt.

LEVEL 4-6

Wie man Aufzug fährt

Benutzt den Aufzugskreis, um die Gegenstände zu sammeln. Ihr könnt ihn fressen und mitnehmen und seine Position mit einem beherzten Eierschuß verändern. Leider geht er nur hoch und runter, nicht rechts und links.



?-Wolke

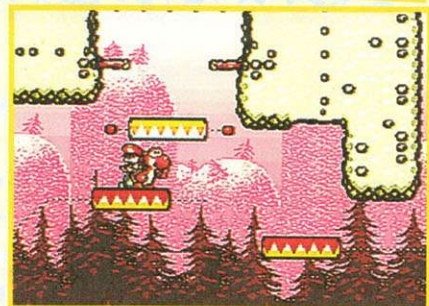
Schießt auf die linke, dann auf die rechte Wolke. Eine Plattform erscheint. Die Wolke in der Mitte verbirgt Sterne.



LEVEL 4-7

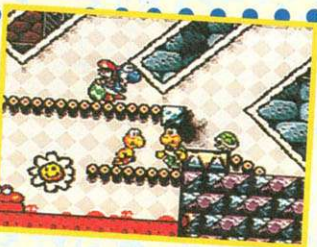
Schwebepattform

Es gibt hier viele Stufen, die sich bewegen. Achtet auf die roten, die flotte Flitzer sind. Ihr könnt sowohl die untere als auch die obere Route wählen. Geht aber zuerst nach oben. Verpaßt die Zeit zum Sprung von der roten auf die gelbe Stufe nicht. Wenn Ihr den Geheimraum erreicht, solltet Ihr den Luftballon so groß wie möglich aufblasen. Dann bekommt Ihr alle Münzen!

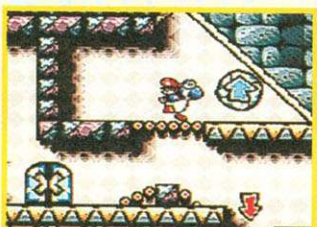


LEVEL 4-8

Die Runde ist eigentlich recht einfach zu lösen, aber das Labyrinth ist verwickelt. Außerdem gibt es flinke Gegner, die meist ohne Vorwarnung von oben auftauchen und Mario entführen wollen. Schafft Ihr den Weg zum Endgegner?



Werft den Panzer, um die Blume unten zu bekommen.



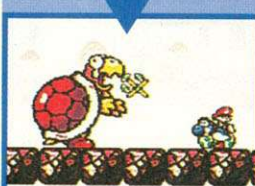
Beseitigt die Mauer über dem blauen Lift. Holt Euch die rote Münze.



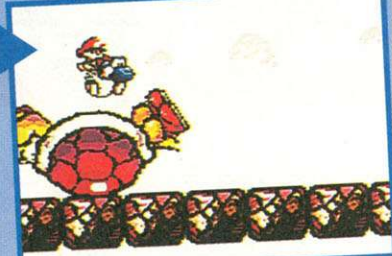
SUPER KOOPA



Springt ihm auf den Kopf und er legt Eier. Stellt er sich auf die Hinterbeine, schießt Ihr die Eier auf seinen Kopf, bis er umfällt. Dann immer die Stampfattacke auf dem Bauch vollführen.



Zielt mit den Eiern gut und schießt so oft wie möglich.

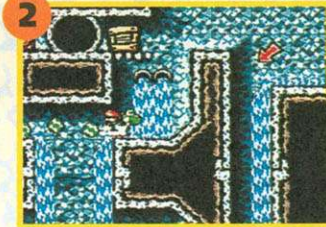


SPEZIAL-RUNDE

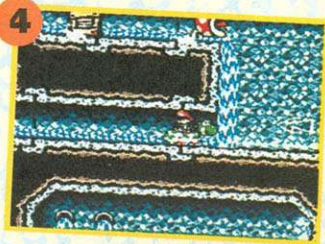
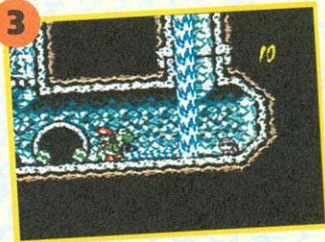
Die Strecke ist verwirrend, also schaut auf die Karte. Obwohl es wenige Gegner gibt, müßt Ihr auf den Strom des Wassers und die dunklen Räume achten. Der Gegner auf Bild 3 wird versuchen, Marios Platz auf Yoshis Rücken einzunehmen. Nähert Euch ihm nicht.



Drückt während des Falls das Joy-pad nach rechts.



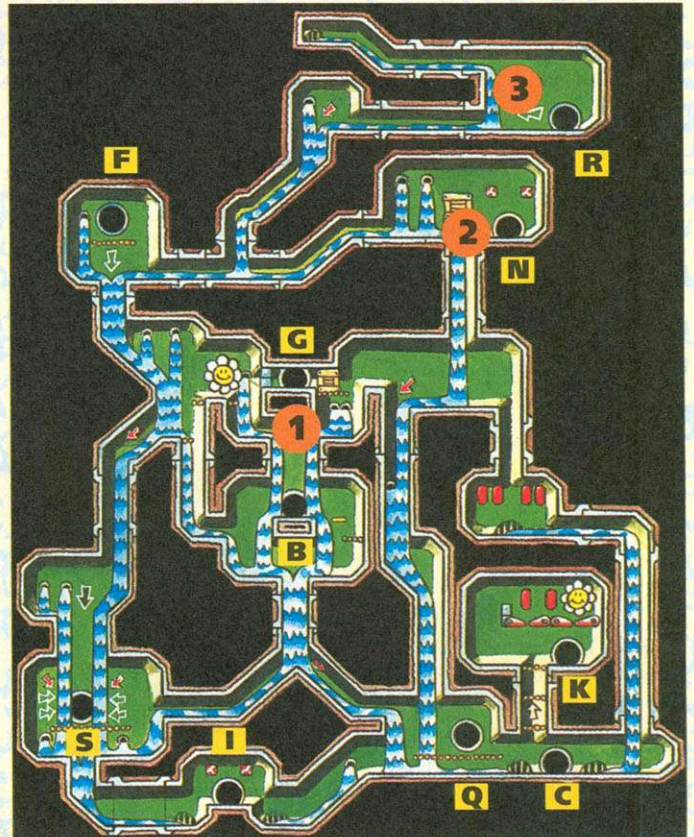
Kommt von links aus der Röhre. In der Kiste sind Sekundensterne.



Am wilden Fluß

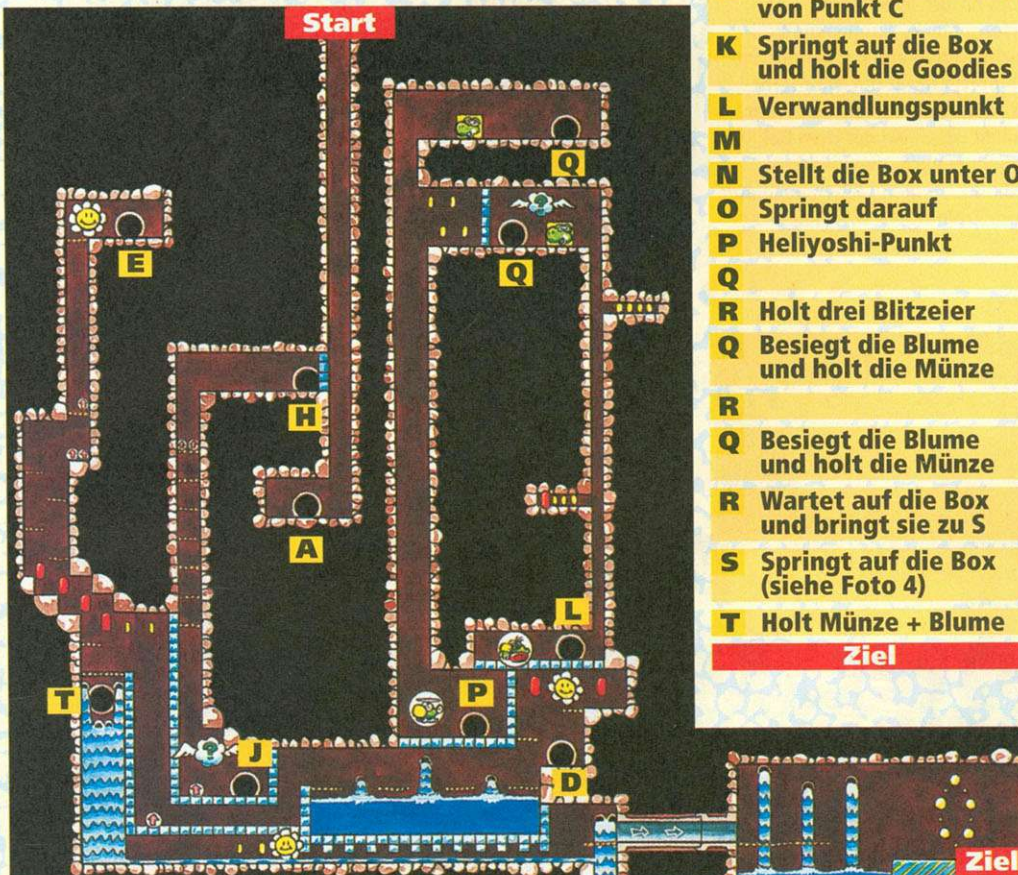
Start

- A
- B Foto 1
- C
- D Holt Münze + Blume
- E
- F Foto 2
- G Verschiebt die Box
- H
- G Beseitigt die Box, holt rechts Münzen
- I Foto 3



- J
- H
- G Plaziert die Box links von Punkt C
- K Springt auf die Box und holt die Goodies
- L Verwandlungspunkt
- M
- N Stellt die Box unter O
- O Springt darauf
- P Heliyoshi-Punkt
- Q
- R Holt drei Blitzzeir
- Q Besiegt die Blume und holt die Münze
- R
- Q Besiegt die Blume und holt die Münze
- R Wartet auf die Box und bringt sie zu S
- S Springt auf die Box (siehe Foto 4)
- T Holt Münze + Blume

Ziel



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Text
Genre: Jump'n'Run



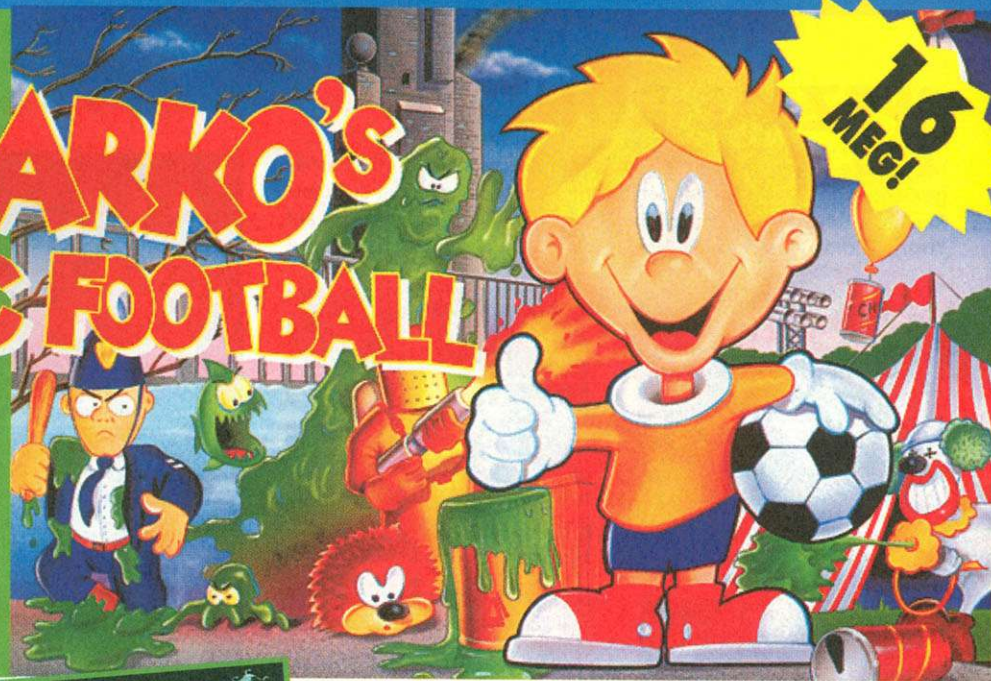
Fazit

Die Level von „Super Mario World 2“ sind ausgefeilt und umfangreich. So viele Geheimräume und -gegenstände findet man nicht so schnell. Spaß in dieser Menge gibt es bei keinem anderen Spiel. Zugreifen bei einem klaren Gold Funny-Kandidat! og

Den kleinen Marko konntet Ihr bislang nur auf anderen Systemen bei seinen Abenteuern begleiten. Doch jetzt holt Acclaim den Jung-Fußballer mit „Markos Magic Football“ auf Euren Super Nintendo.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

16 MEG!



Marko lebt in der putzigen Comic-Stadt Nord-Sterlington. Er kennt keine schönere Beschäftigung, als mit seinem magischen Fußball zu spielen. Im Grunde könnte alles ruhig und friedlich sein. Wenn da nicht der böse Colonel wäre. Er versucht nämlich, die Gewalt über die Stadt zu bekommen, in der Marko lebt. Unser Held macht sich auf, diesen hinterhältigen Plan zu vereiteln.



So grün!
Ob ihm wohl von der Musik so schlecht ist!?



Training



Genau zielen und Schuß! Übung macht den Meister!

Ohne anständiges Training hat man natürlich nur den halben Erfolg. Marko kann seine Balltechniken in einer Trainingsrunde perfektionieren. Hier lernt er, wie er einen Fallrückzieher macht oder wie mit dem Ball jongliert wird. Verschiedene Schußtechniken stehen auch auf dem Trainingsplan.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Auf geht's ...



Wer sich Marko in den Weg stellt, bekommt es mit seinem Ball zu tun.



Dieser Schalter muß durch einen Schuß ausgeschaltet werden.

Allerlei Getier stellt sich Marko in den Weg. Aber ein oder zwei gezielte Schüsse haben bisher jedes noch so große Schleimmonster in die Flucht geschlagen. Vorsicht vor Gespenstern!

PASSWORD IS 237403P8

Aufgepaßt ...

Ihr solltet wirklich genau hinschauen, denn an manchen Stellen sind Geheimgänge versteckt, in denen Schätze verborgen liegen.



Der Weg ist hier noch nicht zu Ende. Marschier weiter ...



... und Ihr gelangt in einen Raum mit vielen Sternen.

Fazit

„Marko's Magic Football“ ist wirklich ein putziges Jump'n'Run. Aber es ist kein einfaches Spiel, sondern <indiziert> schwer. So schön wie die Grafik ist, so nervig ist allerdings die Musik.

ks

BATMAN

A D V E N T U R E S



Dino
VERLAG

DER COMIC



© DC Comics © 1995 All Rights Reserved.



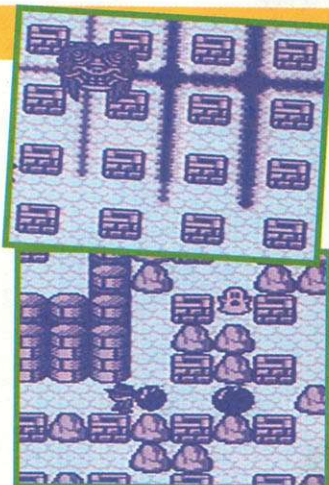
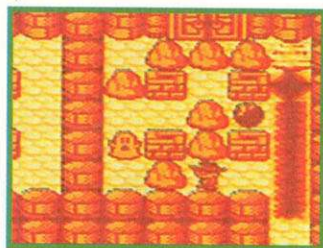
Auch Game Boy-Besitzer dürfen sich auf eine Fortsetzung des legendären „Bomberman“ freuen. Mit „Bomberman 2“ knüpft Hudson an vergangene Erfolge an. Was daraus geworden ist, seht Ihr hier bei uns!

Der gute alte Bomberman ist wieder da. Mit neuen Puzzles, Fallen und Gegnern meldet er sich auf dem Game Boy zurück. In sieben verschiedenen Welten müßt Ihr viele heimtückische Gegner zerbomben, um den Ausgang zu finden. Außerdem gibt es für gesellige Stunden den Battle Modus, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können.



Erstes Level

Im ersten Level streift Ihr durch ein Schloß. Verfolgt von Geistern und anderen Ungeheuern sprengt Ihr Euren Weg frei bis zum Thronsaal. Dort wartet bereits ein Drache auf Euch.



Zweites Level

Im zweiten Level steigt Ihr hinab in die Unterwasserwelt. Die Gegner hier sind nicht nur stärker als zuvor, sondern tauchen manchmal erst kurz bevor Ihr sie berührt auf.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler mit Linkkabel
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Battle-Modus

Mit je einem Spieleadapter, „Bomberman 2“-Spiel und Game Boy können bis zu vier Spieler gegeneinander im Battle-Modus antreten. Ihr könnt auch alleine gegen drei Computergegner versuchen, Euch zu behaupten.



Trainings-Modus

Im Trainings-Modus könnt Ihr alle Level anspielen. Ideal ist dies für Anfänger, die noch nie ein „Bomberman“-Spiel in der Hand (oder im Game Boy) hatten. Aber auch Profis können sich schnell einen Überblick über die einzelnen Level aneignen.

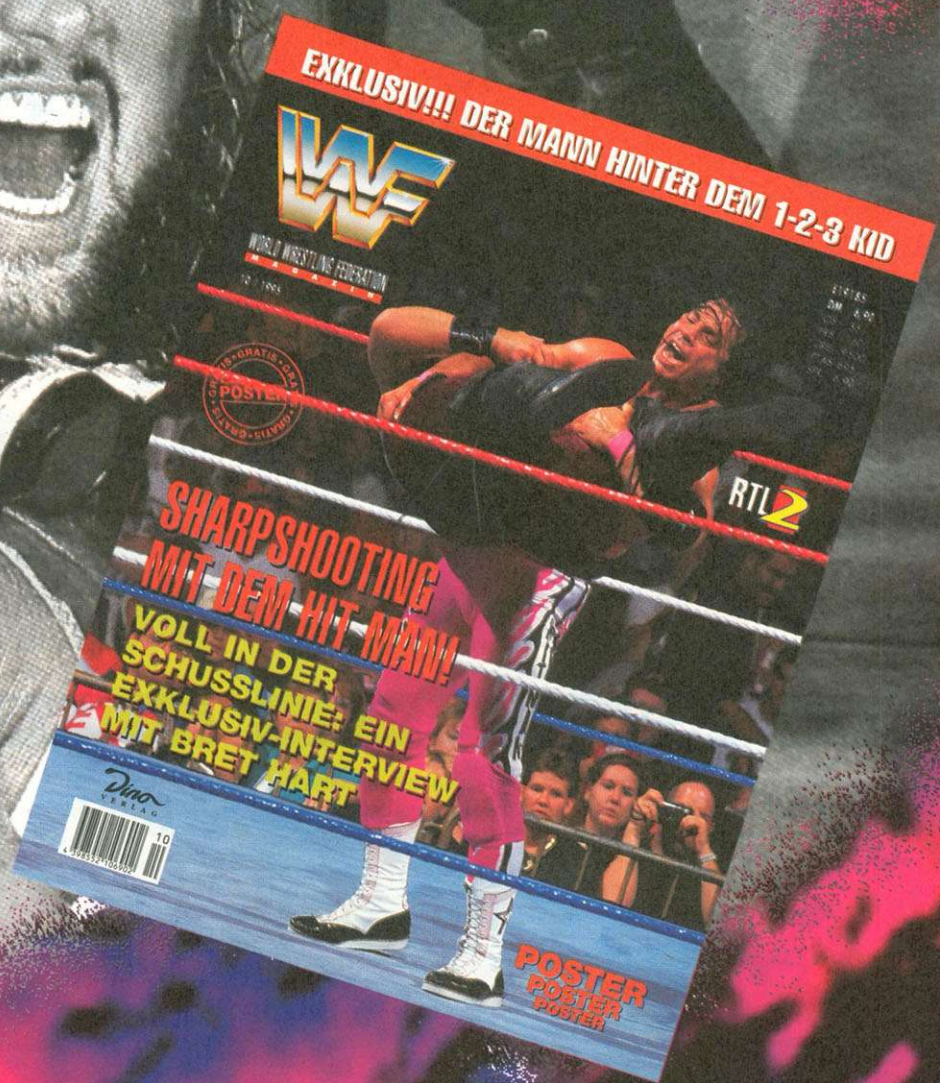
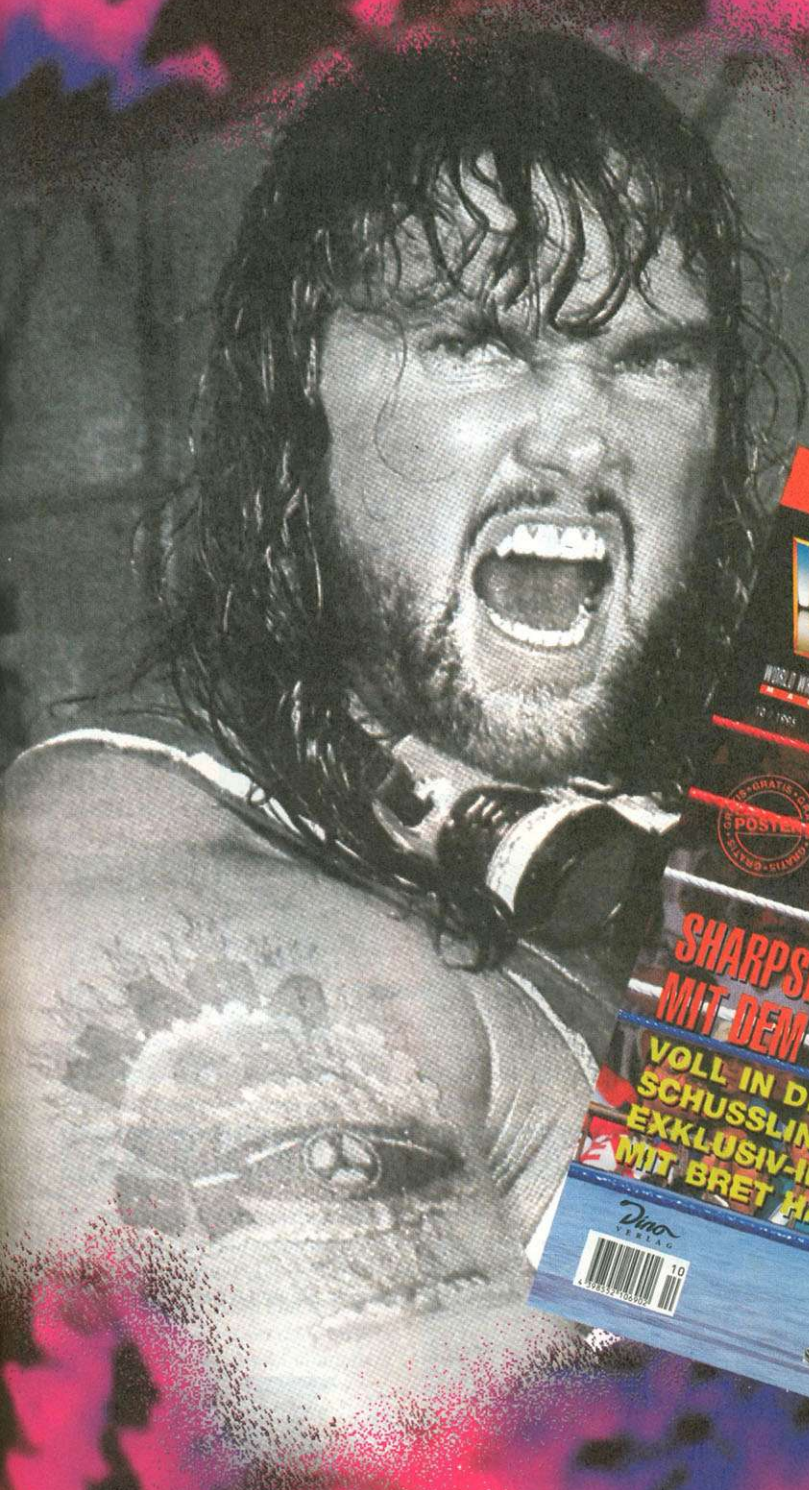


Fazit

Für Game Boy-Besitzer ist „Bomberman 2“ das ideale Spiel gegen Langeweile. Doch aufgepaßt: Schon bei kurzem Anspielen kann es zu Suchterscheinungen kommen.

jvn

STARKE SEITEN!



DAS OFFIZIELLE WORLD WRESTLING FEDERATION-MAGAZIN
JEDEN MONAT NEU MIT PRIVATSTORIES, WRESTLING-INFOs,
HINTERGRUNDBERICHTEN, POSTERN UND VIELEM MEHR !

JETZT AM KIOSK !

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Earthworm Jim

(1)



2

Illusion of Time

(3)

3

Intern. Superstar Soccer

(4)

4

Donkey Kong Country

(2)

5

Secret of Mana

(-)

VERKAUFSCHARTS

1

Illusion of Time

(1)



2

Donkey Kong Country

(-)

3

Secret of Mana

(-)

4

Intern. Superstar Soccer

(2)

5

FIFA International Soccer

(-)

GAME BOY

1

Wario Land

Super Mario Land 3

(1)



2

König der Löwen

(-)

3

Aladdin

(-)

4

Wario Blast

(3)

5

Donkey Kong '94

(5)

1

Donkey Kong Land

(1)



2

Wario Land

Super Mario Land 3

(4)

3

Kirby's Dreamland 2

(2)

4

Die Schlümpfe

(-)

5

Kirby's Dreamland

(-)

PLAYCOM-CHARTS

Ihr kennt Playcom bestimmt schon durch die Anzeigen in unseren Hef-ten. Er ist einer der größten Direktversender von Computer- und Video-Spielen. Hier zeigen wir Euch, was Playcom-Mitarbeiter am liebsten in ihrer Freizeit spielen:

1

Illusion of Time

(SNES)



2

Earthworm Jim

(SNES)

3

NBA Jam T. E.

(SNES)

4

Super Mario Kart

(SNES)

5

Super Turrigan 2

(SNES)

REDAKTIONSCHARTS



Die Redaktion hat wieder zugeschlagen und ihre Top-Spiele der Ausgabe gewählt. Diesmal schafften vier von fünf Gold-Funny-prämierten Spiele den Sprung in die Redaktions-Top 5.

1

Secret of Evermore

(SNES)



2

Super Bomberman 3

(SNES)

3

Yoshi's Island

(SNES)

4

The Mask

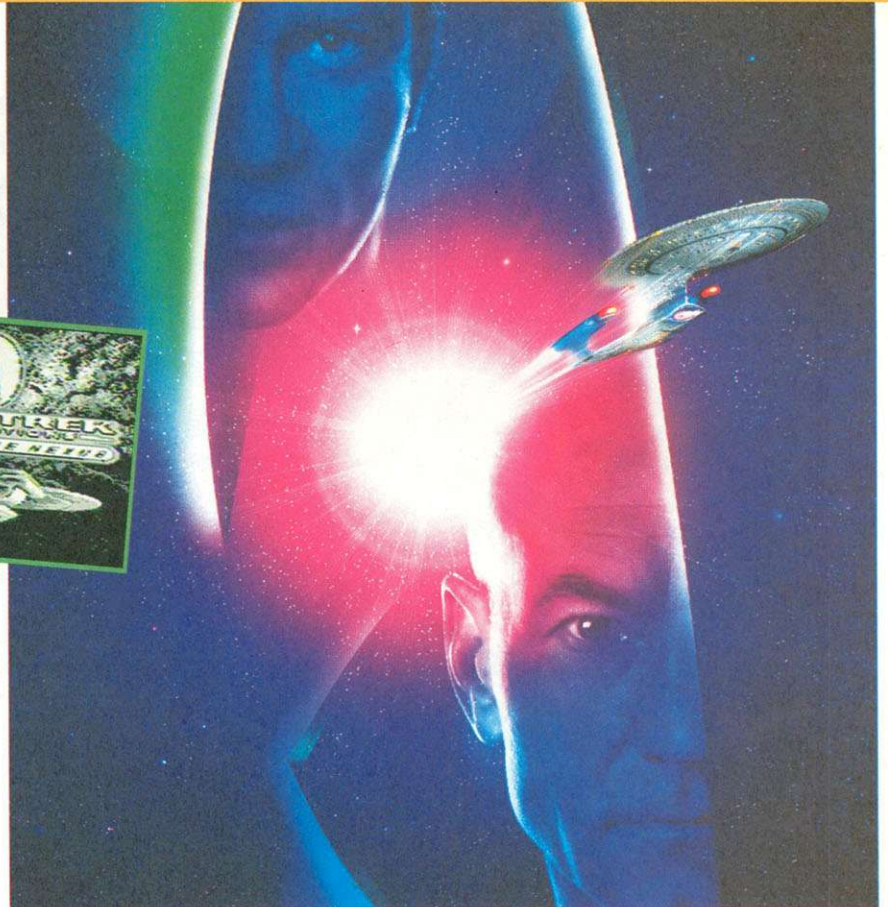
(SNES)

5

Bomberman 2

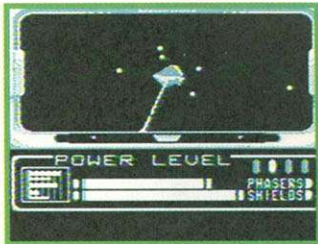
(GB)

„Star Trek – Treffen der Generationen“ (= „Generations“) ist der einzige SciFi-Streifen, der die Classic- und TNG-Crew vereint. Absolute bringt rechtzeitig zum Videostart die Game Boy-Version des Films nach Deutschland. Es ist ein Genre-Mix mit unseren Lieblingshelden geworden.

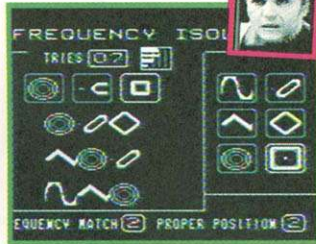


USS Enterprise 1701-B auf Jungfernfahrt

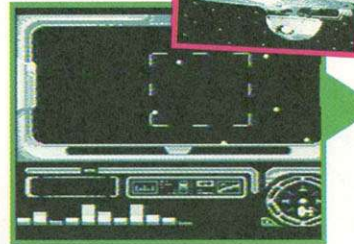
Die USS Enterprise 1701-B stellt auf ihrer Jungfernfahrt zwei Tholianer. Die haben dann auch gleich nichts besseres vor, als Euer neues Raumschiff vom Himmel zu holen. Also bemannt Ihr die Waffenleitzentrale. Das Schießen ist gar nicht so einfach, weil die Enterprise noch nicht voll einsatzfähig ist. Es fehlen die Torpedos! Schießt also immer auf die obere Tragfläche der Tholianer, und nehmt sie Euch nacheinander vor. Dann kommt ein Mastermind-Clone.



Holt die Tholianer vom Himmel. Nehmt sie Euch nacheinander vor.



Der Mastermind-Frequenzcheck: Statt Farben gibt es hier Muster.



Geschwindigkeit und Zielgenauigkeit ist beim Suchflug wichtig.

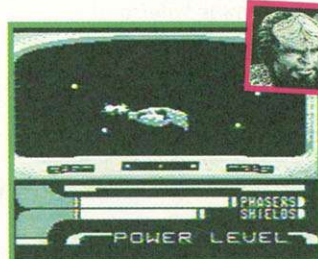
Paßwort

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Absolute Entertainment
Vertrieb: Selling Points
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter, aber nur englischer Text
Genre: Genre-Mix

USS Enterprise 1701-D: 80 Jahre später

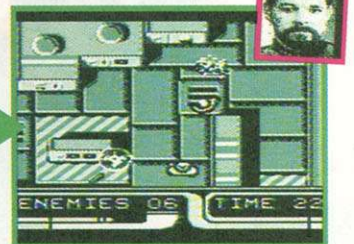
Ein paar Aufgaben später kommt beim zweiten Paßwort die TNG-Crew zum Zug. Auch hier orientiert sich das Spiel an der Story des Films. Zuerst muß Commander Riker Verbrecher mit dem Phaser fangen. Dann ist Worf dran: Die 1701-D ist mit Torpedos ausgerüstet, was den Kampf erleichtert. Wir wünschen Euch viel Glück weiterhin!



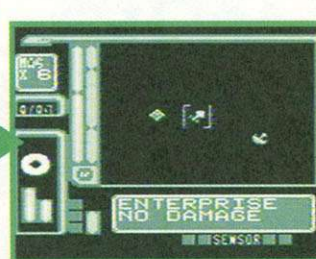
Jetzt habt Ihr Torpedos. Zielt etwas vor das Raumschiff und schießt.



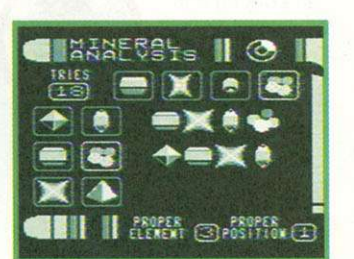
Mr. Data, was können Sie uns über die Anomalie sagen?



Riker auf der Verbrecher-Pirsch. Erst ballern, dann fragen!



Die Scanner-Ansicht. Hier könnt Ihr nicht schießen.



Erneut gibt es ein Mastermind, allerdings jetzt mit vier Symbolen!

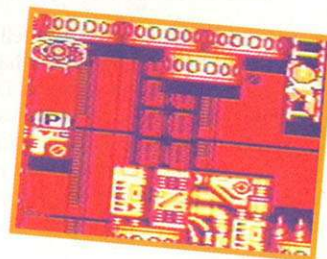
Fazit

Trekker mußten lange warten, bis sie dieses vielseitige Genre-Mix kaufen konnten. „Generations“ hat seine Momente, aber auch fiese, langatmige Sequenzen. Wer kein Trekker oder Grübelspieler ist, sollte vorher probezocken. **Make it so!** **og**



Die „Mega Man“-Reihe ist sowohl in Japan, als auch in Amerika fortgeschrittener als hier bei uns. Doch dank Lagenas neuem Deal (siehe auch das Interview mit Axel Bialke auf den INside-Seiten) kommt jetzt der langersehnte „Mega Man 4“ zu uns nach Deutschland.

Dr. Wily ist zurück und hat eine Gedanken-Kontroll-Maschine mitgebracht. Damit versucht er alle Roboter, die auf der Welt-Roboter-Ausstellung zu sehen sind, zu willenlosen Geschöpfen zu machen. Nur bei Mega Man funktioniert diese Maschine nicht, und so macht der sich auf, dem verrückten Wissenschaftler das Handwerk zu legen. Erstmals bekommt Mega neben dem Hund Rush einen ferngesteuerten Roboteradler namens Beat zur Unterstützung.



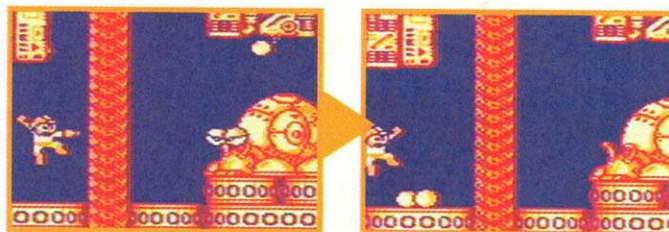
Die Spiele des Toad Man



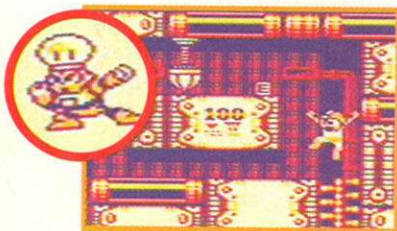
Einer der ersten vier Gegner, die zu Beginn auswählbar sind, ist der Toad Man. Doch bevor Ihr dem Krötenmann gegenübertrittet, müßt Ihr seine Kanalisationswelt bestehen. Anfangs sind die Gegner einfach zu besiegen, doch paßt auf die Abflüsse auf.

Schneckenangriff

Die Schnecke ist der erste große Gegner. Sie wirft Bomben auf Euch, weicht diesen aus. Manchmal greifen Euch ihre Augen an. Eine Berührung ist zu vermeiden, wenn Ihr Euch ganz links aufhaltet und von dortaus schießt.



Bright Man



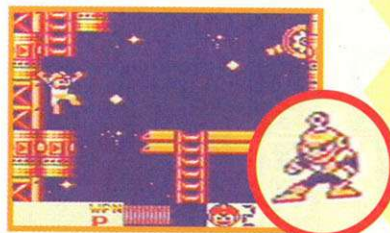
Im Elektroland herrscht Bright Man. Hier kann es Euch ab und zu passieren, daß Ihr im Dunkeln steht oder in Elektrofallen tappt.

Pharao Man

Nehmt Euch im Land des Pharao Man vor dem Treibsand in acht.



Ring Man



Der Ring Man hat eine gut gerüstete Armee. Sogar ferngesteuerte Kanonen sind in seiner Welt zu finden.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

„Mega Man 4“ ist ein solides Jump'n'Run in guter „Mega Man“-Tradition. Der Sound und die Grafik wurden geringfügig verändert. Nur sorgen diesmal vier Megabit für noch mehr Spielspaß.

jvn

DONKEY KONG LAND™

Das tierische
Team ist
wieder da!

Neu und
exklusiv für
Nintendo®!

Jetzt
geht's den Krem-
lings an den Kragen,
denn Donkey Kong und
Diddy Kong sind wieder
unterwegs in dem ersten,
völlig computer-gerenderten
Spiel für ein tragbares Video-
spiel-System!

30 brandneue Levels affig-
cooler Action und jede
Menge neuer Charak-
tere werden Dich vom
Hocker reißen. Ob flie-
gende Ferkel, stachelige
Zinger oder kriechende
Kremlings, Du erlebst 100 %
Gorilla-Power, wie sie Dein Game
Boy™ bisher noch nicht gesehen hat!
Super Game Boy™ kompatibel.



Mit
bananen-
gelber
Kassette!

Nintendo®

Have more fun!

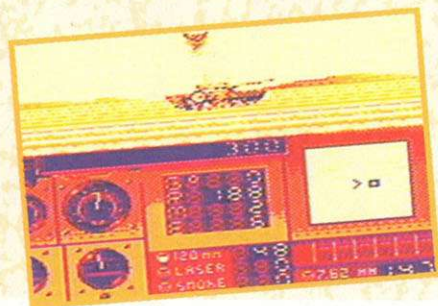
Pinball Mania

Wer will denn jedesmal in die Spielhölle (äh, -halle) fahren und dort jede Menge Geld aus dem Fenster werfen, wenn man mal ein bißchen Flippern will? Für all diejenigen, die es trotzdem tun, gibt es die günstigere Alternative: „Pinball Mania“, den Flipper von GameTek für den Game Boy. Es handelt sich hierbei um eine Umsetzung einer Super Nintendo-Version. Im Modul selbst sind vier verschiedene Automaten untergebracht: „Jailbreak“, „Tarantula“, „Kick-Off“ und „Jackpot“. Jede Menge Extras wie Multiplikatoren, Kontaktfelder, Zielscheiben, Rampen und Kugelfallen sind in den vier Automaten zu finden. Genug Futter also, um lange dabei zu bleiben.



Super Battle Tank

In „Super Battle Tank“ von GameTek sitzt Ihr in einem Kampfpfanz der Klasse M1A1. Mit diesem 63 Tonnen schweren Ungetüm lehrt Ihr Euren Gegnern das Fürchten. Neben der normalen 120-mm-M68E1-Kanone besitzt der Panzer noch eine 7.62-mm-MG, eine Laser-Lenk-Rakete und ein Einnebelungssystem. So ausgerüstet, müßt Ihr zehn verschiedene Einsätze meistern.



Hungry Dinosaur

Sunsofts letzte Neuauflage für dieses Jahr kommt zu Weihnachten von Laguna. Das Spielprinzip von „Hungry Dinosaur“ entspricht dem Brettspiel Reversi. Dinos tapen über ein Spielbrett und legen Eier. Werden andersfarbige Eier eingeschlossen, nehmen sie Eure Farbe an. Wer zum Schluß am meisten hat, gewinnt. Natürlich dürft Ihr Eier, die im Weg liegen, fressen und gegen Eure eigenen ersetzen. Das ist alles. Aber dafür



ein 4 Megabit-Modul zu programmieren? Wir greifen auf das Original zurück – das verbraucht keinen Strom.

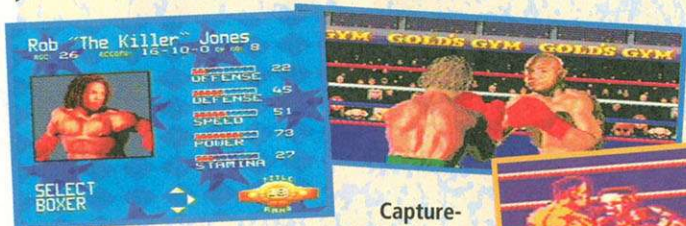
Heberekes Popoitto



Sunsoft präsentiert den für einige Zeit letzten „Tetris“-Clone: „Heberekes Popoitto“ arbeitet mit Farben und den bekannten Hebe-Figuren. Aufgabe ist es, diese vom Bildschirm zu verbannen. Bringt man eine Hebe-Figur mit drei Bällen gleicher Farbe zusammen, gibt es eine Explosion.

Die Punkte, die es dafür gibt, können vermehrt werden, wenn man eine Kettenreaktion herbeiführt. Im Story-Modus spielt Ihr gegen das SNES, im 2-Spieler-Modus gegen einen Freund. Ihr bekommt „Heberekes Popoitto“ jetzt für ca. 130 Mark im Handel. Der Vertrieb ist Laguna.

Foreman for Real



George Foreman ist „unbestritten der bekannteste Boxer der Welt. In der Lage zu sein, ihn in einem Videospiel einzubinden, ist wirklich interessant. Unser technisch vollkommenes »Foreman for Real« wird ein wirklicher TKO (Technischer Knock-out) sein ...“ sagt Acclaims Marketing-Vize Sam Goldberg. Für Euch bedeutet das ein Boxspiel rund um George Foreman, der gegen 20 Boxer antreten muß. Alle sind mit der Motion

Capture-Technik eingefangen. Schauspieler und Foreman standen vor blauen Leinwänden und boxten. Dabei wurden sie gefilmt, die Bilder später elektronisch weiterbearbeitet. Das Spiel wird so besonders realistisch. Acclaim bringt Euch eine SNES- und eine Game Boy-Version. Ein Einzelkampf, Turnier- oder Karriere-Modus stehen bei drei Schwierigkeitsgraden und Paßwörtern bereit.

Riddick Bowe Boxing

Riddick Bowe erfüllte sich im November 1992 einen Kindheitstraum: Er schlug „The Real Deal“ Evander Holyfield und erleichterte diesen um den WBC-Schwergewichtsweltmeister-Titel. Jetzt wurde seine ganze Erfahrung in das Game Boy-Spiel „Riddick Bowe Boxing“ gesteckt. 25 Spitzensportler (wie Bowe, Steve Thompson oder Jose Lopez) stehen zur Wahl. Oder wie wäre es, wenn Ihr Euren eigenen Boxer kreiert. Jeder Sportler hat zehn verschiedene Schläge und zusätzlich Kauer- und Abblockstellungen. So ausgerüstet, gilt es, wieder und



wieder zwölf harte Runden zu durchstehen. Denn letztlich winkt nur dem der begehrte Gürtel, der alle seine Gegner schlägt.



SUPER SOCCER!

OKTOBER '95 68 30 str 3,90

ALLES NEU!

Bundesliga-Fußball

GRATIS!!
24 fantastische
Sticker

Ein Tag mit
Gaudino!

Exklusiv!
Im Gespräch mit
Herzog und
Kohler!

Heiko!
Superstar!

Häßler-
Riesenposter

**8 TOLLE
POSTER**

HUIBERTS, SFORZA, WOLLITZ, BEINLICH, BREITENREITER, BAIANO, DORTMUND, FC ST. PAULI

**Massenweise
fantastische Poster!**

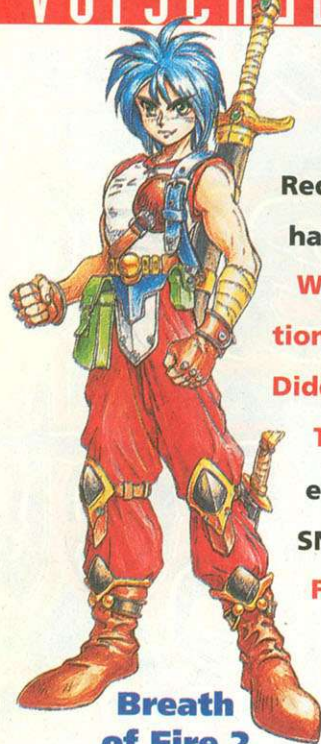
Exklusive Interviews!

Wir sprechen mit den
Topspielern der
Bundesliga

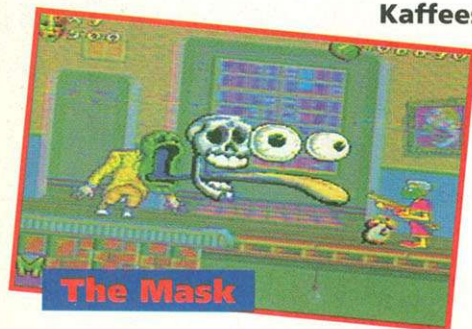
Ab sofort im
Zeitschriftenladen
bei Dir um die Ecke!

**Super Soccer - das wahnsinnig
coole Fußballmagazin**

vorschau



Breath of Fire 2



The Mask



Phantom 2040

Dies ist wieder der heißerwartete Moment, an dem Fun Vision in die Zukunft schaut. Der Redaktionskaffeesatz (den wir wie immer reichlich haben) zeigt zum Beispiel **WWF Wrestlemania Arcade**, **Worms**, **Micro Machines 2**, **Venom/Spiderman: Separation Anxiety**, **Spawn**, **Waterworld**, **Breath of Fire 2**, **Diddy Kongs Quest**, **Mega Man 7**, **Phantom 2040** sowie **The Mask** (alle SNES) an. Für alle Sport-Freunde gibt es drei weitere Electronic Arts-SNES-Produkte: **John Madden**, **FIFA International Soccer** (jeweils die 96er-Ausgabe) und **NBA Give'n'Go**. Etwas weiter unten im Kaffeesatz erkennen wir noch ein paar Game Boy-Titel! Es sind **Pinball Deluxe**, **PGA Tour Golf '96** und **FIFA '96**. Also bis zum **15. November!**



Breath of Fire 2

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Karsten Schäfer (ks)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter der Ausgabe: Jobst Braun, Patrick Schwing

Spieltchnische 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/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH, Ragna Rother, Berner Str. 107, 60437 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 69,50; 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: © 1995 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: „Vampire's Kiss“: © 1995 Konami. „Secret of Evermore“: © 1995 Square Soft, Inc. © 1995 Nintendo.

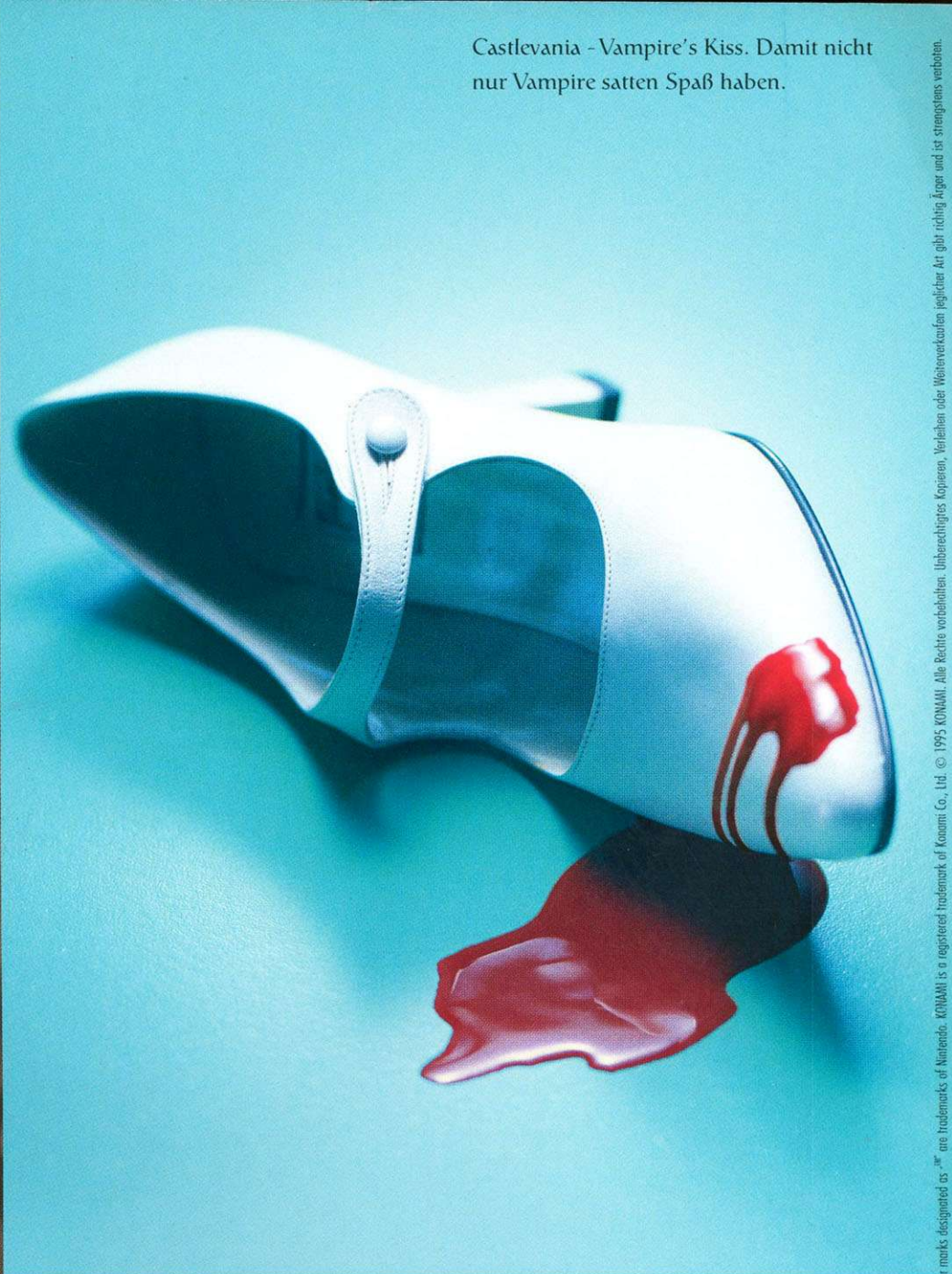
Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

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 (Comic, Videokassette o. ä.).

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



[illegible][illegible]

Bist Du reif für die Insel?



Neu



SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



Deutscher Bildschirmtext
Coole Farben – heiße Action
Riesige Charaktere
Unglaubliche Special-Effects



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert. Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!

Nintendo®

HAVE MORE FUN