

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

Nintendo

fun vision



**MIT
VIDEO
NUR
8,- DM**

GAME GUIDES

Secret of Evermore, Phantom 2040, Future's Past, Breath of Fire 2, Mask

NEWS

Tim in Tibet, Secret of Mana 2

EXKLUSIV

Wovon Japaner (Alp-)Träumen

Rares neuer SNES-Hit:

Donkey Kong Country 2

**Nur bei uns
für Euch:**

**Das informative Laguna-Video
Seht jetzt schon die Hits für Weihnachten**



12

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



Neu

Phantastische
Welten

SECRET OF EVERMORE™★

Du spielst die
Hauptrolle



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM



Deutscher
Bildschirmtext

Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von Evermore zu lüften.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Noch ein Monat ... Noch ein Monat ...

Freut Euch, bald steht der **Weihnachtsfunny** vor der Tür. Wir haben zwar schon jede Menge Entwürfe für den Weihnachtswettbewerb von Euch bekommen, werden aber erst im nächsten Heft zur Verlosung schreiten. Geduld, Geduld! ● Bewegte Bilder sagen mehr als stehende, nicht wahr? Die Gelegenheit zum Hinsehen habt Ihr bei dem **Laguna-Video**, das die-

Video

ser Ausgabe beigelegt ist. Das solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen. (Mehr darüber auf Seite 8) ● Zwei neue **Gesichter**

in der Fun Vision-Redaktion. Cornelia wird uns im Layout unterstützen, und Martin nutzt die Pause von der Schulbank kurzerhand zu einem Praktikum bei uns. Gemeinsam waren sie u. a. für „International Superstar Soccer“ und „NBA Give'n Go“ zuständig. ● Auch diesmal konnten wir Square wieder Bilder von einem neuen Renner entlocken: **Secret of Mana 2**. Womit auch endgültig alle Fragen beseitigt wären, ob „Secret of Evermore“ der zweite Teil von „Mana“ ist. Nein! ● **Tim in Tibet**

Tim in Tibet

ist ein neues Videospiel aus dem Hause Infogrames. Ein interessantes Werk, das auch den Freunden des Comics noch Sachen zum Staunen bietet. Wir sprachen mit der Produzentin Edith Protière

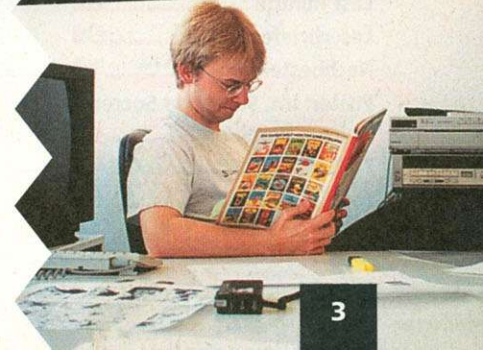
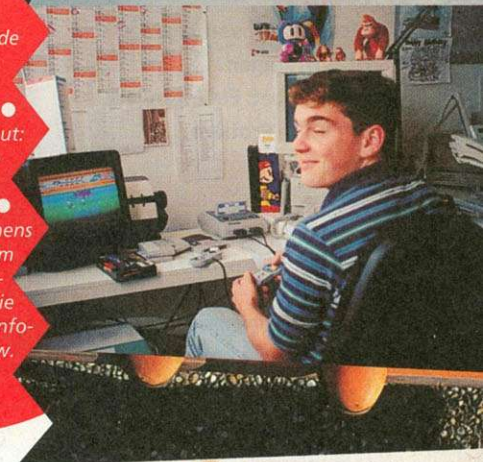
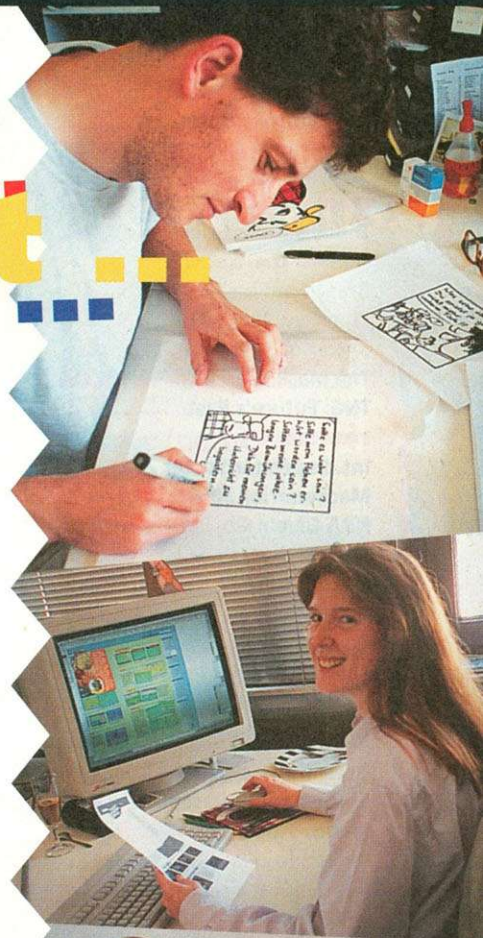
(Seite 24). ● Für alle, die sich gerne gruseln, gibt es in dieser Ausgabe ein **Japan-Monster-Special**. Hoffentlich bekommt niemand Alpträume davon, aber schaut mal in einigen Spielen nach. Fast jedes Japan-Modul hat seine Spezialitäten.

● Begeisterungstürme löste **Diddy's Kong Quest** aus. Die Grafik ist super, und auch bei Spieltiefe und -schwierigkeit wurde von Rare im Vergleich zu „Donkey Kong Country 1“ noch einiges zugelegt. Schaut Euch unsere Guide an. ● Jetzt seid Ihr gut gerüstet, um diese Fun Vision zu erkunden. Wir wünschen Euch viel Spaß beim **Lesen!**

Japan-Monster



Die Geburtsstunde eines Funny-Comics: Christoph beim ersten Entwurf. ● Ein neues Gesicht im Layout: Cornelia. ● In der Mittagspause eine Proberunde mit dem Spiel des Monats. ● Martin Binner, seines Zeichens Schulpraktikant, beim Testen. ● Beine hochlegen, Comic lesen ... Die Vorbereitung für das Infogrames-Interview.



Euer Fun Vision-Team

GAMES

SUPER NINTENDO

game special

Diddy's Kong Quest 12

game guide

Breath of Fire 2 26

Phantom 2040 54

Secret of Evermore 62

The Mask 36

TNG: Future's Past 72

review

Int. Superstar Soccer 2 34

Mechwarrior 3050 50

NBA Give'n Go 22

Spawn 20

Urban Strike 40

Waterworld 32

WWF Arcade 76

preview

Aaahh! Real Monsters 80

Dirt Trax FX 80

Donald Duck 80

Frank Thomas Baseball 80

Frantic Flea 80

Pinocchio 80

GAME BOY

review

Waterworld 78

NEWS

Inside

Secret of Evermore 2 6

Das Laguna-Video 8

SPECIALS

report

Monster: Wovon Japaner
(Alp-)Träumen 68

Tim in Tibet: Ein Interview
mit Edith Protière 24

competition

Seite 33 33

... und

Glückliche Gewinner 59

& MORE

Funny-Shop 79

Impressum 82

Last minute 82

Leserbriefe 58

Nachbestellung 79

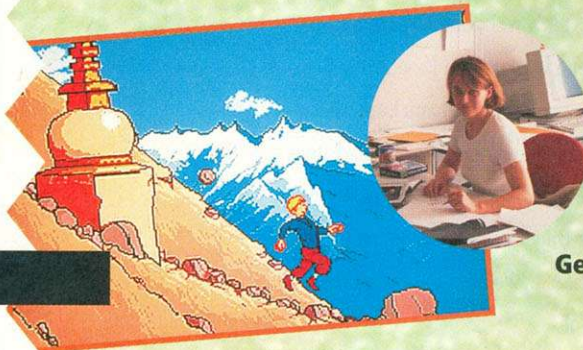
Poster: Int. Superstar Soccer
Deluxe, Bomberman 41

Tiptime 45

Top 5 60

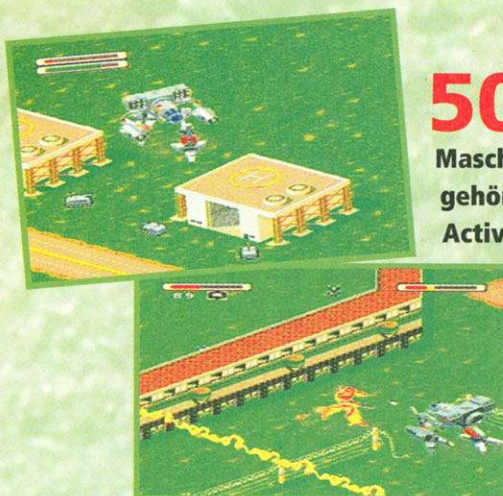


12 Andere Leute fliegen über Weihnachten in den sonnigen Süden – und haben Streß am Flughafen. Ihr fahrt über Weihnachten ins „Donkey Kong Country“ und erlebt auf „Diddy's Kong Quest“ jede Menge Abenteuer. Wer hat wohl ein fröhlicheres Fest?



24 Tim und Struppi erkunden im tiefen Nepal das Geheimnis des Jeti. Infogrames hat rund um Hergès Comic ein Videospiel programmiert, und wir befragten Edith Protière, die Produzentin, nach den Geheimnissen des Moduls.

26 Ein Rollenspiel, das nicht von Square oder Enix stammt? Und das soll gut sein? Es ist, es ist! „Breath of Fire 2“ stammt von Capcom (ja, dem Prügelspiel-Spezialisten) und führt Euch in das Reich des Weisen Drachen. Laguna sicherte sich diesen Schatz für Rollenspieler mit Englisch-Kenntnissen.



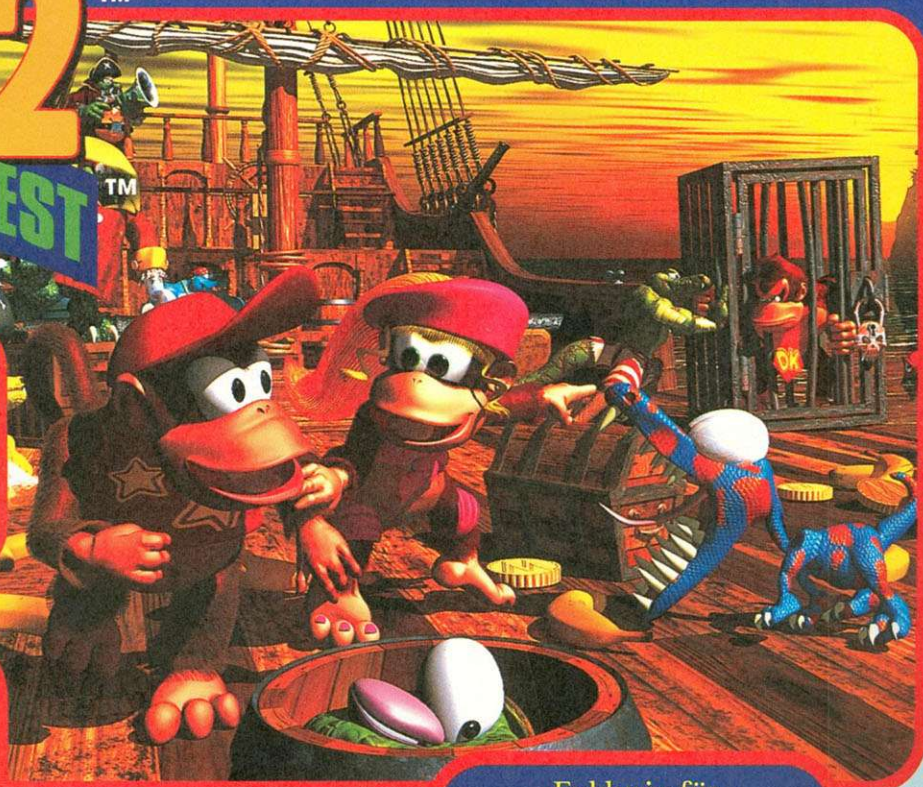
50 Im Jahre 3050 führen riesige Roboter Kriege. Eine der Maschinen, Battlemechs genannt, gehört Euch in „Mechwarrior 3050“. Activisions letztes SNES-Spiel ist ein Meisterwerk für Freunde von „Strike“-ähnlichen Abenteuern. Ob Ihr das Universum von Verbrechern reinigen könnt?

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



Exklusiv für
Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher
Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Neu!



Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Square rückt mit Infos heraus

Die beiden Bilder hier zeigen „Seiken Densetsu 3“ (= „Secret of Mana 2“), das neue Abenteuerspiel von Square Soft. Das ist ein Titel, auf den sich Abenteurer freuen können. Wir haben mit Japan gesprochen und die wichtigsten Nachrichten hier zusammengestellt.



Zu „Seiken Densetsu 3“ (Seiken = Hlg. Schwert, Densetsu = Legende) ist folgendes bekannt: Es hat keine Verbindung zu der Story aus Teil 2, hierzulande als „Secret of Mana“ bekannt. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr unter sechs möglichen drei Gruppenmitglieder wählen. Jeder davon hat eigene Fähigkeiten, Vorlieben und einen Job. Der Verlauf der Geschichte variiert, je nachdem, welche Leute Ihr ausgesucht habt. Danach richtet sich auch, welche Plätze Ihr besucht. Zur Wahl stehen Diebe, „Grappler“ (eine Art wildes Tier) und Kämpfer auf der männlichen und Amazonen, Zauber- und Heilerinnen auf der weiblichen Seite. Jede Tätigkeit

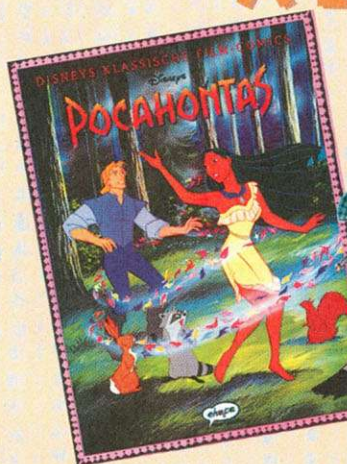
kann im Lauf der Geschichte perfektioniert werden. Zum Schluß gibt es dann 24 verschiedene Berufsklassen. Diese richten sich dann nach „dunklen“ oder „hellen“ Figuren. Die „hellen“ Kämpfer lieben Ruhm und Natur, die „dunklen“ sind nur an der Ausarbeitung der eigenen Fähigkeiten interessiert. Es wird ein 32 Megabit-Spiel und die Grafiken wurden wesentlich verbessert. Für Anfänger gibt es den „Auto Battle Mode“. Mit ihm verteidigen sich die Figuren während einer Schlacht automatisch, ohne daß Ihr selbst ein(an)greifen müßt. Wir halten Euch auf dem Laufenden, auch was den deutschen Erscheinungstermin betrifft.

ex +++ Telex

+++ ELSPA räumt mit Vorurteilen auf. Der englische Software-Verband veröffentlichte eine Liste seiner Altersklassifikationen. 995 Titel wurden dort als „für alle Altersgruppen“ deklariert, 70 für „über elf Jahre“, 73 für „über 15 Jahre“, und 14 für „nicht geeignet für Jugendliche“. Es lagen ziemlich alle Computer- und Videospiele des letzten Jahres zur Prüfung vor. So „gewalttätig“ stuften also die Engländer Spiele ein ... +++ Infogrammes gibt bekannt, in Deutschland bisher 490.000 „Schlumpfe“ und 150.000 „Asterix & Obelix“ verkauft zu haben.

+ Telex +++

GESCHICHTSUNTERRICHT À LA DISNEY-STUDIOS



„Pocahontas“ ist selbst für Disney etwas Besonderes. Die Geschichte des Indianer-Mädchens ist nämlich historisch – jedenfalls in Grundzügen – belegt. Disney macht daraus einen wunderschönen Weihnachtszeichentrickfilm voller Musik und Abenteuer. Disney Interactive hat bereits für Beginn nächsten Jahres ein Videospiel angekündigt, das über Nintendo vertrieben werden soll. Der Ehapa-Verlag ist wieder schneller: Er bringt Comics zum Filmerlebnis heraus. Das eine heißt „Das große Filmbuch: Pocahontas“ (19,80) und erscheint mit edlem Leineneinband und Filmbildern im November. Unsere Bilder zeigen den Film-Comic „Pocahontas“. Er kostet nur 14,80 und erzählt die Geschichte für Comic-Freunde nach. Auf jeden Fall sind das zwei Sammlerstücke für Kino- und Comic-Freunde.



Playcom GmbH Cybersoft
Tel. 0 89/546 0 300

SUPER NINTENDO

Astraiser 2 dt 79.00



Addams Family Values dt 99.00

Adventure Island 2 dt 117.00
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

Batman and Robin dt 139.00
Batman Forever dt 119.00
Big Sky Trooper dt 114.00
Biker Mice from Mars dt 119.00
Biometal dt 109.00
Bomberman 3 dt 119.00
Bomberman 2 dt 99.00
Boogerman dt 99.00
Brawl Brothers dt 99.00

Bubsy 2 dt 139.00

Captain Commando dt 114.00
Casper dt 119.00
Castlevania Vampire dt 129.00
Clay Fighter 2 dt 79.00
Clay Fighter dt 99.00
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
Dirt Racer FX dt 119.00
Dirt Trax FX dt 114.00
Donald in Maui Mollia 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 Worm Jim 2 dt 119.00

Equinox dt 99.00
Fatal Fury Special dt 129.00
Fievel Mauswanderer dt 109.00
Fifa Soccer dt 79.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Final Fight 2 dt 119.00
Foreman t.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 99.00
Hungry Dinosaurs dt 84.00
Hurricanes dt 99.00

Illusion of Time dt 109.00

Impossible Mission dt 109.00
Int. Soccer Deluxe dt 129.00
Int. Superstar Soccer dt 109.00

Itchy & Scratchy dt 109.00

Izzy's Quest dt 109.00
Jelly Boy dt 99.00

J.Madden Football 96 dt 99.00



Joe & Mac 3 dt 99.00
Jordan Adventure dt 99.00

Judge Dredd dt 99.00



Jungle Strike dt 109.00

Justice League dt 119.00
Kawasaki Superbikes dt 99.00



Kid Clown Crazy Cha. dt 99.00



Killer Instinct dt 139.00
Legend dt 99.00
Lemmings 2 dt 119.00
Lion King (24 Meg) dt 119.00
Lobo dt 129.00
ACME Animation dt 137.00
Lost Vikings 2 dt 99.00
Madden 95 dt 79.00
Madden 96 dt 119.00
Mario Andretti Rac. dt 109.00



Mario Basler Soccer dt 109.00



Mario World 2 dt 109.00
Mask dt 115.00
Maximum Carnage 2 dt 114.00
Mechwarrior 3050 dt 109.00
Mega Man X 2 dt 109.00
Mega Man X dt 99.00
Mega Men 7 dt 109.00



Mickey & Minnie dt 109.00

Micro Machines 2 dt 119.00
Mr. Tuff dt 109.00
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

NHL Hockey 96 dt 109.00

NHLPA Hockey '95 dt 99.00
Nigel Mansell dt 113.00
Operation Starfish dt 99.00
Oscar dt 119.00
Pac Man 2 dt 109.00
PGA Tour Golf 96 dt 124.00
Pierre le Chef dt 119.00
Pinocchio dt 129.00



Packy & Rocky 2 dt 99.00
Parky Pig's H.Hol. dt 119.00
Power Ranger 2 dt 119.00
Prehistorik Man dt 109.00
Primal Rage dt 129.00
Prime Goal 3 dt 119.00
Punch Out! dt 79.00
Push Over dt 99.00
Putty Squad dt 99.00
Realms dt 119.00
Revolution X dt 114.00
Robocop vs. Termina. dt 99.00
Rock'n Roll Racing dt 109.00
Schlumpfe (dt. Text) dt 109.00
Scooby Doo dt 114.00
Seasequest DSV dt 99.00
Secret of Evermore dt 109.00



Secret of Mana kp.dt dt 109.00
Shadow dt 109.00
Shadowrun kp.dt dt 99.00
Shaq-Fu dt 109.00
Shootout Soccer dt 99.00
Side Pocket uk dt 119.00
Sim City dt 89.00
Sky Blazer dt 99.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00
Smash Tennis dt 99.00
Spawn dt 114.00
Spider-Man Venom dt 114.00
Spot Goes to Hollyw. dt 119.00
Star Trek:Fleet Aca. dt 109.00
Star Trek:Deep Space dt 109.00
Star Trek: Next Gen. dt 109.00
Streetfighter 2 Tur. dt 99.00
Stunt Race FX dt 99.00
Super BC Kid dt 119.00
Super Bomberman dt 99.00
Super Hockey dt 99.00
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
Timecop dt 109.00
Tiny Toon 2 dt 119.00
Tom & Jerry 2 dt 134.00
Top Gear 3000 dt 119.00
Total Football dt 109.00
Troy Aikman 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 99.00
Virtual Soccer dt 99.00
Vortex dt 79.00
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 104.00
WWF Wrestl. Arcade dt 114.00
Young Merlin (16 MB) dt 129.00
Zelda-Link i.T. Past dt 89.00

Super NES-Sonderangebote

Acht Real Monster dt 59.00
Aero der Akrobat dt 69.00
Aero der Akrobat 2 uk dt 69.00
Beauty and the Beast dt 69.00



Beavis and Butt-head dt 49.00
Blackhawk dt 69.00
Brainies dt 69.00
Clay Mates dt 69.00
Earth Worm Jim dt 69.00
F1 Championship dt 69.00
Ghoul Patrol dt 69.00
Humans dt 69.00
Incredible Hulk dt 49.00

Indiana Jones dt 69.00

John Madden 94 dt 49.00
Lord of the Rings dt 69.00

Mario All Star Clas. dt 69.00

Mario Kart Classic dt 69.00
Mario Paint mit Maus dt 69.00
Marko's Magic Footb. dt 69.00
Mechwarrior dt 59.00
Metroid uk dt 69.00
Mickey Mania dt 59.00
Micro Machines dt 49.00
Morph dt 69.00
Mr. Nutz dt 69.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 69.00
Pac Attack dt 59.00
Page Master dt 59.00
Paradius dt 45.00
Paws of Fury-Brutal dt 59.00
Phantom 2040 dt 59.00
Rise of the Robots dt 49.00
Sink or Swim dt 59.00



Soul Blazer dt 69.00
Sparkster dt 49.00
Star Wars 3 dt 69.00
Star Wing dt 39.00
Stargate dt 49.00
Street Racer 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
Wolverine dt 59.00
Zero the Kamikaze dt 69.00
Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's dt 39.00
6 Button Pro Joypad dt 19.00

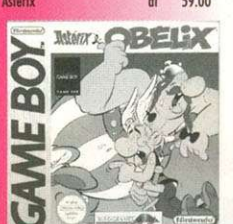
**Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren**

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

8 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 Fightstick dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Cinch - Scart Adapt. dt 10.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Donkey Kong Plusch dt 39.00
Donkey Kong Anhänger dt 4.90
Game Mage 2 dt 69.00
Game Saver Mogelmod. dt 89.00
Infrarot Joypads dt 89.00
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
SNES Spieleberater 2 dt 24.00
SNES Spieleberater 1 dt 24.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Sidewinder Joystick dt 89.00
Spielb. Mario Worl.2 dt 24.00
Spielb. Donkey K.C. dt 24.00
Spielb. Donkey 2 dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
S.NES Mare 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 Spielb. dt 24.95
Top-Fighter Joystick dt 139.00
Verlängerung Joypad dt 15.00

GAME BOY

Akira dt 59.00
Aladdin dt 59.00
Alleyway dt 49.00
Animanics dt 59.00
Ariella - 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 dt 59.00
Blues Brothers 2 dt 65.00
Bomberman 2 dt 59.00
Bram Stoker'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

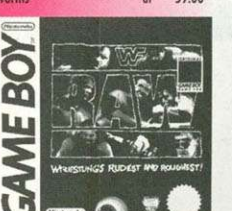
Donkey Kong Land dt 59.00

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
Fidgetits dt 49.00
FIFA Soccer 96 dt 64.00
Flintstones dt 49.00
Frank T. 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
Jungle Strike dt 59.00
Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
Lingo TV Game Show dt 56.00
Lion King dt 65.00
Lucie dt 59.00
Madden 96 dt 64.00
Mario & Yoshi dt 55.00
Mario's Picross dt 44.00
Mega Man 3 dt 59.00

Mega Men 4 dt 54.00
Mickey Mouse 5 dt 59.00
Micro Machines 2 dt 59.00
Milton's Secret Cast. dt 59.00
Muhammed Ali Boxing dt 59.00
NBA Jam Tournament dt 64.00
NBA Live 96 dt 64.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 59.00
NFL Quarterback '96 dt 59.00
NHL Hockey 96 dt 64.00
NHLPA Hockey '95 dt 49.00
Pac Panic dt 45.00
PGA Tour Golf 96 dt 64.00
Pinball Deluxe dt 59.00
Pinball Dreams dt 59.00
Pinball Mania dt 59.00
Pinocchio dt 59.00
Pop'n Twin Bee dt 59.00
Prehistorik Man dt 59.00
Primal Rage dt 59.00
Probotector 2 (SGB) dt 59.00
Prophecy V. Child dt 49.00
Rosenmährer Mann dt 65.00
Riddick Bowe Boxing dt 59.00
Samurai Showdown dt 59.00
Schlumpfe (dt. Text) dt 59.00
Seasequest DSV (SGB) dt 49.00
Space Invader (SGB) dt 59.00
Spot dt 49.00
Star Trek Generation dt 59.00



Stargate dt 59.00
Streetfighter 2 dt 59.00
Super Battletank dt 59.00
Super Mario Land dt 49.00
Super Mario Land 3 dt 59.00
Super Mario Land 2 dt 64.00
Tetris 2 dt 59.00
Tim in Tibet dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sp. dt 59.00
Tiny Toon 2 Mont. M. dt 59.00
True Lies dt 59.00
Turtles 3 dt 59.00
USHAR Monster Truck dt 59.00
Wario Blast dt 59.00
Waterworld dt 59.00
World Cup Striker dt 49.00
Worms dt 59.00



WWF Raw dt 65.00
Yoshi's Cookie dt 49.00
Zoop dt 44.00

Gameboy-Sonderangebote

Brainbender dt 39.00
Tetris dt 39.00

Gameboy-Zubehör

GB + Zelda & Mario 2 dt 169.00
Game Boy 3er Set dt 199.00
Game Boy Clear View dt 11.00
Game Boy Car Adaptor dt 13.00
Game Boy Energy Pack dt 39.00
Game Boy mit Tetris dt 139.00
Game Boy Netzteil dt 17.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00
Game Boy grün dt 109.00
Game Boy transparent dt 109.00
Game Boy schwarz dt 109.00
Game Boy gelb dt 109.00
Game Boy rot dt 109.00
Spielberater Zelda dt 24.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

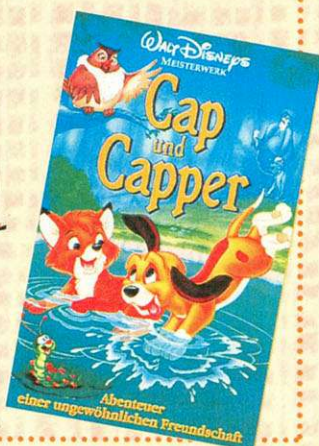
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

**Cybersoft-Versand: Leihmistr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919**



Cap und Capper

Disneys Meisterschmiede legt nach dem Video-Erfolg von „König der Löwen“ zum Weihnachtsgeschäft noch eins drauf: Diese Woche startet der Verkauf von „Cap und Capper“, dem spannenden Filmklassiker über eine ungewöhnliche Kameradschaft. Cap, der verwaiste Fuchsjunge, und Capper, der clevere Hundewelpen, sind die Stars dieser 79-Minuten-Story über Freundschaft, Erwachsenwerden und all das, was passieren kann, wenn aus Freunden plötzlich Feinde werden sollen. Im Jahr 1981 füllte dieser von Oscar-Preisträger Wolfgang Reitherman produzierte Film die Kinos und die Kassen. Ab 16. November als Kaufvideo für ca. 50,- DM (Buena Vista).



Outbreak

Was Dustin Hoffman macht, macht er richtig. Und so wurde aus „Outbreak“ ein nervenzerfetzender Blockbuster. Schon die Story macht nervös: Ein tödlicher Virus, gegen den es kein Heilmittel gibt, wandert von Afrika nach Kalifornien. Ein Wettlauf gegen die Zeit – und gegen die brutalen Pläne des Militärs – beginnt. Wolfgang Petersen („Die Unendliche Geschichte“) führte Regie, neben Dustin Hoffman spielen Morgan Freeman („Erbarmungslos“), Rene Russo („Lethal Weapon 3“) und Donald Sutherland. (Warner, ca. 39,95 DM)



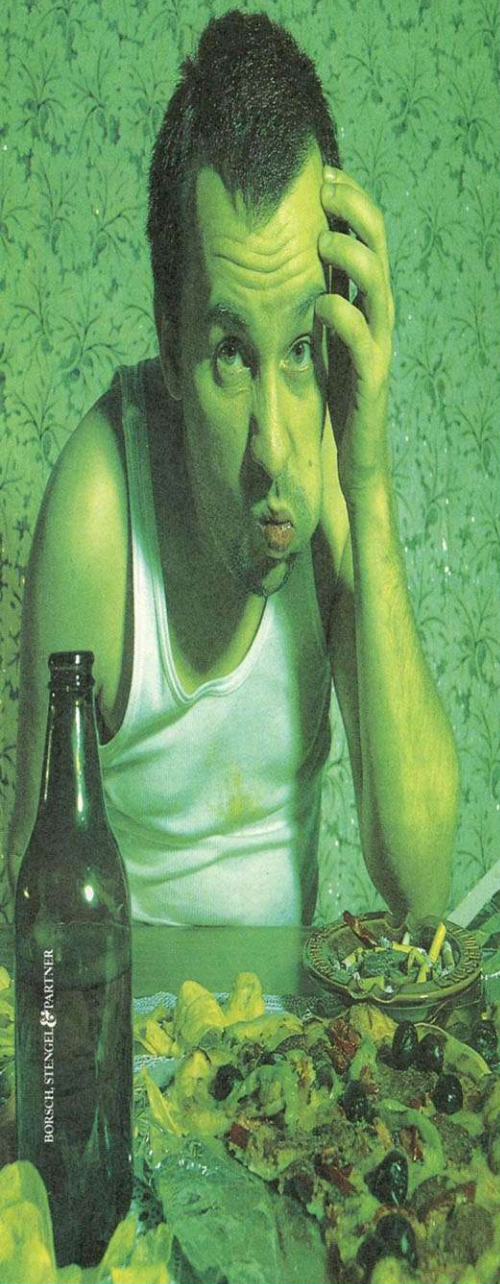
Lagunas X-tra Hits auf Video

Exklusiv für Nintendo Fun Vision bringt Laguna eine Auswahl seiner „X-tra Hits“ zum Weihnachtsgeschäft auf Video heraus. Nur bei uns gibt es das Tape mit den Highlights von drei der wichtigsten Spielen aus dem aktuellen Laguna-Programm für das Super Nintendo: Mit „Star Trek – TNG: Future's Past“ könnt Ihr Euch wieder zu intergalaktischen Abenteuern in die Sterne begeben. Ein neu programmiertes 16 Bit-Abenteuer, so gut, das es fast schon als offizielle TNG-Fortsetzung anerkannt werden könnte. Mickey & Minnie are back! „The Great Circus Mystery starring

Mickey & Minnie“ heißt die hochoffizielle Fortsetzung des Disney-Klassikers. Ihr wißt schon, das Spiel mit den rollenden Tomaten. Und last not least: Die Umsetzung von „Waterworld“, Kevin Costners millionenschwere Verfilmung eines Endzeitszenarios um eine Wasserstadt. Von allen drei Modulen gibt es auf dem Video ausführliche Infos und Spielszenen. Und mehr. Schaut einfach mal rein. Und damit der Spaß garantiert ist, bietet Laguna auch wieder seine „Spaß(= Umtausch)garantie“. Zu allen drei Spielen gibt es natürlich auch NFV-Spieltests: „Future's Past“ (NFV 6/Juni), „Great Circus Mystery“ (NFV 11/November) und „Waterworld“ (in dieser Ausgabe auf den Seite 32 für das SNES und 78 für den Game Boy).

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

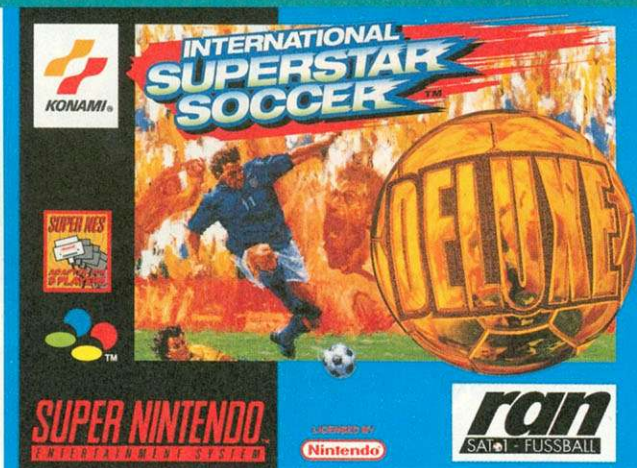


INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.



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 Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Game Gear und Sony Playstation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „...das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90%. **TOTAL 11/95:** „...Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS...“ Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „...ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „...der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Mangas sind groß in Mode, und gerade der Carlsen-Verlag ist stolz auf seine Auswahl. Unter dem Logo FEEST COMICS bringt er die bekannten Serien „Appleseed“ und „Dominion“ des Zeichners und Autoren Masamune Shirow heraus. Hier muß man schon mehrere Bände lesen, um die Zusammenhänge zu verstehen, die mit politischen und gesellschaftskritischen Seitenhieben hantiert. Aber

auch sonst ist es interessant, einmal Comics zu lesen, die nach dem typischen japanischen Manga-Stil nicht auf jeder Seite mit grellen Farben aufwarten. Hier ist alles noch im typischen Schwarz und Weiß gehalten. Rund 900 Seiten umfaßt das Gesamtwerk von „Appleseed“. Etwas lustiger, geprägt durch Situationskomik, Slapstick und Action, ist „Dominion“. Hier wird das tägliche Leben des Superkriminellen Buaka beschrieben. FEEST bezeichnet das Werk als

„eine japanische Version der erfolgreichen »Police Academy«“. Den Einstieg in die Welt der Mangas ohne Hiragana- oder Katakana-Zeichen kostet Euch pro Band rund 17 Mark (Carlsen Comics/Feest Comics).



Aufbruch zu neuen Grenzen Aufbruch zu neuen Grenzen

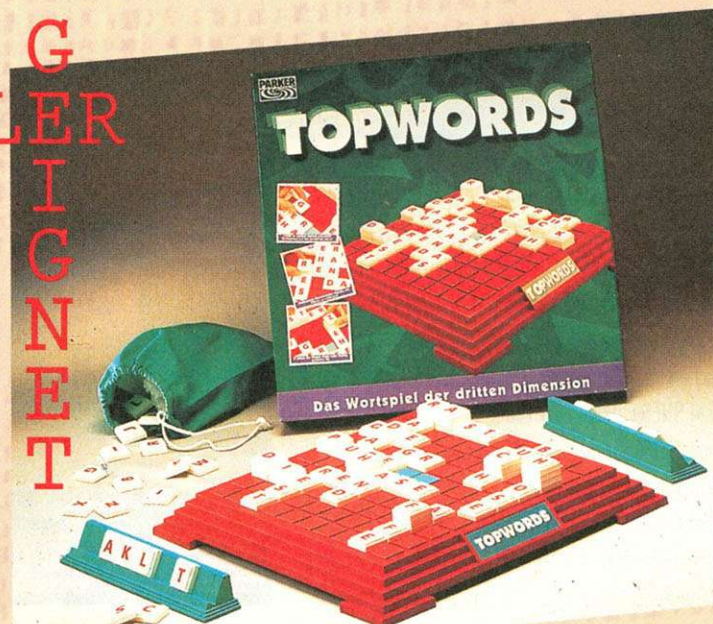


Gleichberechtigung, juchu! Endlich hat eine Frau das Kommando über ein Raumschiff der Sternenflotte. Sie heißt Kathryn Janeway und führt die NCC 74656, alias „Voyager“. Warum also bis nächstes Jahr warten, wenn man bereits am 13. November „Der Führsorg“ (engl. „The Caretaker“), den Pilotfilm der vierten Star Trek-Serie, auf einem

CIC-Video sehen kann. Die Abenteuer der „Voyager“ führen Euch 70.000 Lichtjahre tief in den Welt-raum. Dorthin verschlug es die Crew und eine Gruppe von „Maquis“-Rebellen. Sie beiden Gruppen müssen sich zusammenraufen, um gemeinsam eine Abkürzung nach Hause zu finden. Der lange Weg würde 70 Jahre dauern ...

FÜR HOCHSTAPLER GEREIGNET

Wer von uns hat nicht schon ganze Nächte oder (psst) gar Schulstunden mit Buchstabenspielen verbracht. Für alle, die die zweite Dimension längst im Griff haben, bringt Parker jetzt „Topwords“, ein dreidimensionales Buchstabenspiel. Hier bringen nicht nur waagrecht und senkrecht kreuzende Wörter die Bigpoints, jetzt muß auch übereinander der Text stimmen. Jedes neue Wort bringt Punkte. Je höher gestapelt wurde, desto höher die Punktzahl. Also fast wie im echten Leben, könnte man glauben. (Parker, ca. 59,95 DM)



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*
Animaniacs	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*
Brandish	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 Caper	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*
Illusion of Time	dt	119,00
Illusion of Time	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-Blooeey	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
Obitus	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.
Pinocchio	dt	I.V.
PGA European Tour	dt	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00



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		
Player Manager	dt	89,00*
Run Saber	dt	79,00
Schlumpfe	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.
Skülljagger	us	59,00*
Skyblazer	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 Starflight		
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 Probotector	dt	65,00*
Super Probotector	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
Trodders	dt	99,00
Turn&Burn	dt	129,00
Turtles IV	dt	49,00*
Turtles IV	us	33,00*
Turtles 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.
Unrally	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
Probotector I	dt	39,00*
Probotector 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**

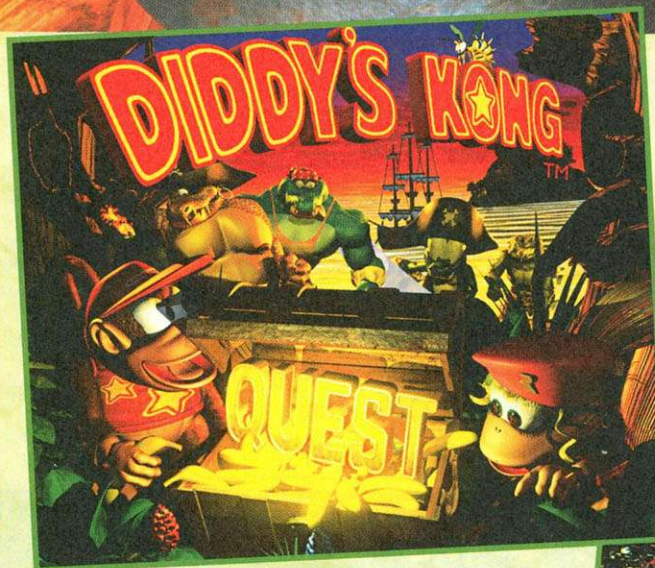


DONKEY KONG

COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST

„Donkey Kong Country“ setzte mit seiner hervorragenden Grafik Maßstäbe. Ein neues Videospielzeitalter hatte begonnen. Pünktlich zu Weihnachten kommt nun endlich der langersehnte zweite Teil des Kultspiels auf den Markt. Diesmal wollen wir Euch hauptsächlich die neuen Charaktere und ihre Fähigkeiten vorstellen. Welche neuen Strategien gibt es?



Der arme Donkey Kong wurde vom miesen King K. Rool gekidnappt. Aber warum hat er das getan? Diddy und seine Freundin Dixie machen sich natürlich sofort auf den Weg, ihren großen Freund Donkey zu befreien.



CHARAKTERE

DIDDY & DIXIE

Die Hauptrollen des Spiels liegen auf den Schultern dieser beiden jungen Helden. Diddy Kong beginnt das Abenteuer. Die meisten Fähigkeiten sind Euch ja bereits aus dem ersten Teil bekannt. Zudem kann er sich jetzt mit dem Schwanz an Haken hängen. Seine Partnerin ist Dixie. Sie verfügt über einige neue Aktionen, die Ihr jetzt hier erlernen sollt.

Außerdem wollen wir Euch zeigen, welchen Kong Ihr in welcher Situation einsetzen solltet.



WO IST DONKEY KONG?



Diddy und Dixie finden in der Kajüte der Galeere des ersten Stages einen Brief vom bösen King K. Rool. In ihm steht, daß er Donkey Kong gekidnappt hat. Aber warum hat der widerliche Monarch das getan? Diese Frage gilt es zu lösen, also zögert nicht lange. Donkey Kong wartet schon auf die Hilfe von Diddy und Dixie.



CRANKY UND WRINKLY



Cranky Kong steht Euch mit guten Ratschlägen zur Seite. Vorausgesetzt, Ihr könnt seine Tips bezahlen. Wrinkly Kong gibt Euch ebenfalls Hilfen zum Spiel. Außerdem dürft Ihr hier den Spielstand speichern.



SWANKY

Ihm macht es Spaß, Diddy und Dixie mit Fragen zu bombardieren. Gebt Ihr ihm darauf die richtige Antwort, so erhaltet Ihr je nach Schwierigkeitsgrad Extras dafür. Die Fragen beziehen sich natürlich alle auf das Spielgeschehen.



FUNKY

Auch ihn treffen wir wieder im Spiel. Er hat immer noch seine Fluglinie, die Euch von Stage zu Stage bringt. Aber, Ihr ahnt es schon, auch er will Geld (Bananen-Münzen) für seine Dienste haben. Ohne Moos nix los, heißt die Devise. Immer schön fleißig Münzen sammeln.



AUF ZU NEUEN ABENTEUERN

Nun wollen wir Euch zeigen, wie die Figuren zu steuern sind und welche Tricks sie auf Lager haben. Dixie Kong beherrscht ein paar wirklich

gute Moves, die im Spiel sehr nützlich sind. Mit deren Hilfe erreicht Ihr an bestimmten Stellen leichter das Ziel.

ZU ZWEIT GEHT'S BESSER

Solange Diddy und Dixie zusammen unterwegs sind, könnt Ihr durch Drücken der A-Taste die zweite Figur auf die Schultern nehmen. Betätigt Ihr nun die Y-Taste, schleudert Ihr ihn oder sie in eine beliebige Richtung. So könnt Ihr den Partner beispielsweise als Wurfgeschoss einsetzen. Aber Vorsicht! Der geworfene Kong ist seinen Gegner schutzlos ausgeliefert, also schnell wieder einsammeln. Hoch gelegene Plattformen und Extras erreicht Ihr auf diese Art natürlich auch.



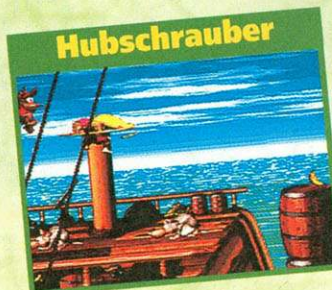
Mit diesem Move erreicht Ihr hoch gelegene Plattformen.



Werft Euren Partner nach Extras, die sonst unerreichbar wären.

DIXIE

Dixie's langes blondes Haar sieht nicht nur gut aus, es ermöglicht ihr auch eine ganze Menge spezielle Moves. Wenn Ihr die Y-Taste während eines Sprungs gedrückt haltet, benutzt sie die Haarpracht als Propeller. Jetzt kann sie scheinbar unüberwindbare Abgründe bequem überfliegen. Ihr Schopf erweist sich auch als nützlich, um sich gegen Gegner zu wehren. Drückt einfach einmal kurz die Y-Taste, und schon schleudert sie den Angreifer ihre Haarpracht entgegen.



Hubschrauber



Haar-Attacke

MIT DEM RICHTIGEN

Schauen wir uns einmal die Gegenstände, die Ihr im Spiel finden könnt, genauer an. Es gibt Ballons mit einem, zwei oder sogar drei Extra-Leben. Neue Fässer und Münzen sind auch hinzu gekommen.



Ein Extra-Leben wartet auf Euch!



Wohin soll es gehen? Achtet auf das Zeitlimit.



Für 100 Bananen gibt es ein Extra-Leben.

MÜNZEN

Bananen-Münzen braucht Ihr, um Informationen zu kaufen, um mit Funky zu jetten oder um Euren Spielstand zu speichern. Die Münzen aus den Bonus-Spielen werden benötigt, um in die verlorene Welt zu gelangen.

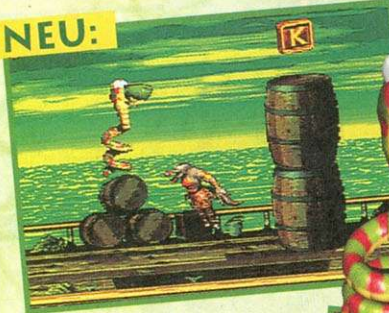


TIERISCHE HELFER

In „Donkey Kong Country“ standen Euch verschiedene Tier-Freunde zur Verfügung. Natürlich sind sie Euch auch im neuen Kong-Abenteuer wieder auf

Eurer Seite. Und sie haben auch gleich noch ein paar neue Gesichter mitgebracht. Hier wollen wir alle Euch kurz vorstellen.

NEU:



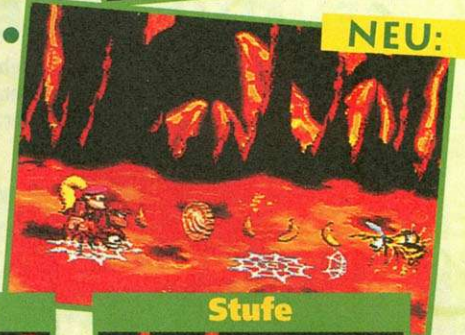
RATTLY...

Rattly die Klapperschlange hat wirklich ein enormes Sprungvermögen. Mit Hilfe ihres Schwanzes, den sie als Feder benutzt, gelangt sie in ungeahnte Höhen.

SQUITTER...

Mit ihren Netzen könnt Ihr nicht nur Gegner fangen. Sie eignen sich auch prima dazu, als Plattform verwendet zu werden. So gelangt Ihr sicher über tiefe Abgründe.

NEU:



SQUAWKS

Der freche Papagei Squawks hilft Euch auf verschiedene Weise. Zum einen leuchtet er Euch den Weg, zum anderen trägt er Euch über Abgründe.



Schuß



Stufe



Schießen



Fliegen



Ach ja, wenn Ihr die Y-Taste drückt, schießt er seinen Gegnern Kokosnüsse um die Ohren.

RAMBI...

Wer sich Rambi in den Weg stellt, ist selbst Schuld. Mit seinem spitzen Horn macht er Euch Platz.



ENGUARDE

Der Helfer im feuchten Element. Mit ihm könnt Ihr sorglos drauflos schwimmen.



SYSTEM ZUM ERFOLG

BONUS-SPIEL

Der Inhalt der Bonus-Spiele hat sich auch geändert. Es gibt drei Arten. Im ersten müßt Ihr alle Gegner erledigen. Im zweiten sollt Ihr die versteckte Münze finden. Und im letzten gilt es, alle Sterne aufzusammeln. Wenn Ihr eines dieser Spiele geschafft habt, erhaltet Ihr eine Krokodil-Münze.

Versteckte Münze



ZIEL-WETTBEWERB

Im Ziel angekommen, könnt Ihr noch ein Extra einheimsen. Wartet bis das gewünschte Symbol erscheint und springt dann auf die Zielscheibe. Mit etwas Timing bekommt Ihr auf diese Art und Weise immer das gewünschte Extra.



Macht sie fertig!



Sternchen

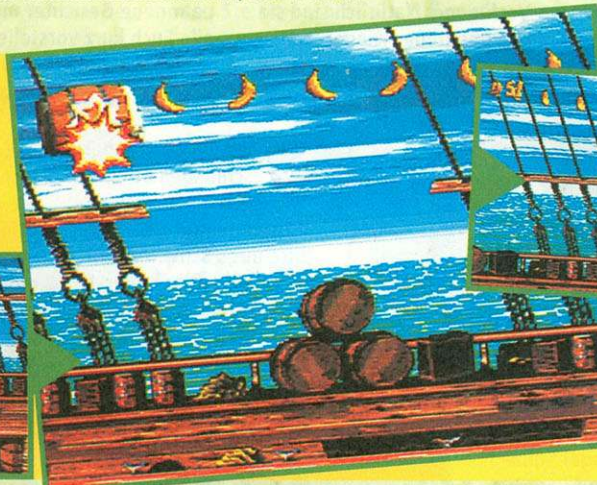
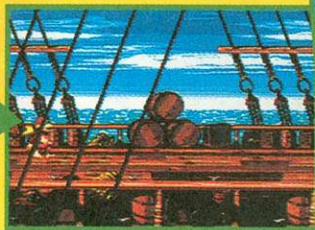
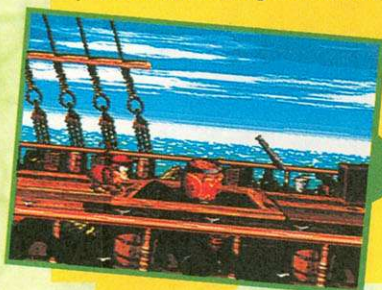


PIRATEN PA

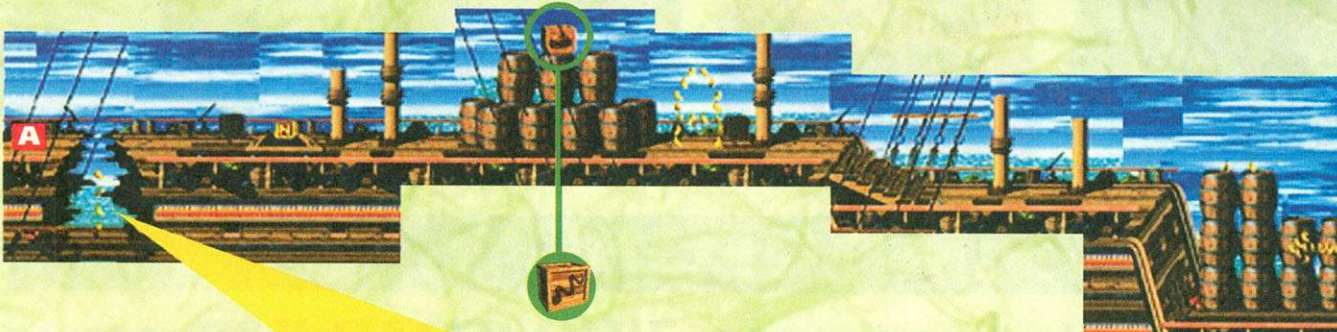
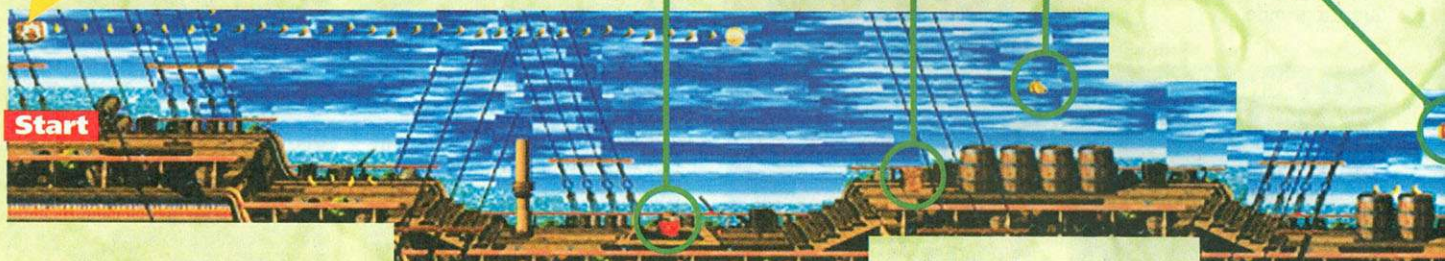
Jetzt geht's richtig los. Hier wollen wir Euch zeigen, wie Ihr durch die einzelnen Level kommt, und worauf Ihr achten müßt. Also ran an die Joypads, es geht los.

GEHEIME FÄSSER

Im ersten Moment ist hier kein Faß zu sehen. Um es zu erreichen, müßt Ihr Euren Partner hoch werfen. So gelangt Ihr ins Faß, das Euch auch gleich weiterbefördert.



Ihr seht, wie wichtig dieser Move sein kann!



KROKODIL IM FASS

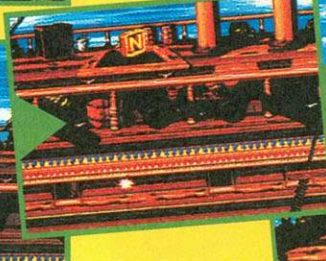
Dieses Krokodil hält sich in einem Faß versteckt. Es kommt nur zum Vorschein, wenn Ihr nahe genug an ihm seid. Springt auf seinen Kopf und stopft es so wieder ins Faß zurück. Jetzt könnt Ihr seine Behausung aufheben und wegwerfen.



VERSTECKTES FASS



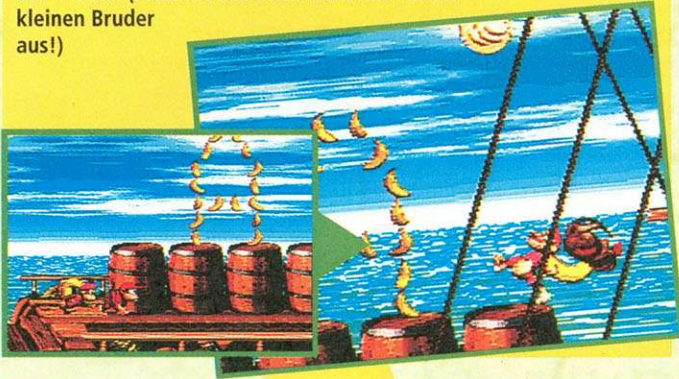
An dieser Stelle laßt Ihr Euch einfach herunterfallen. Geht dann weiter nach rechts. Ihr gelangt zu einem Faß, das Euch nach oben schießt. Dort wartet ein Bonus-Spiel.



NIK WELT 1-1

BANANEN-MÜNZEN

Um an diese Münze zu kommen, müßt Ihr zu zweit sein. Hebt Euren Partner auf die Schultern und schleudert ihn nach oben in Richtung der Münze. (Probiert das bitte nicht mit Eurem kleinen Bruder aus!)



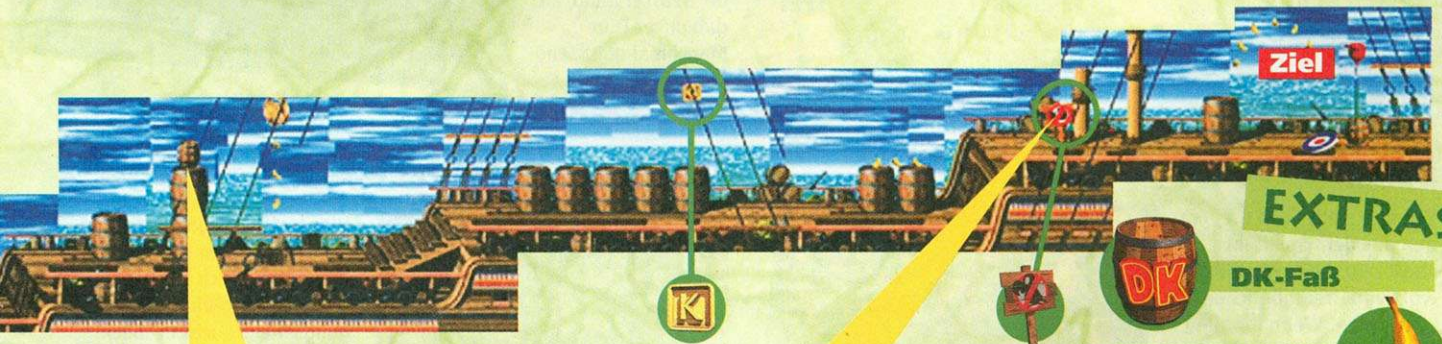
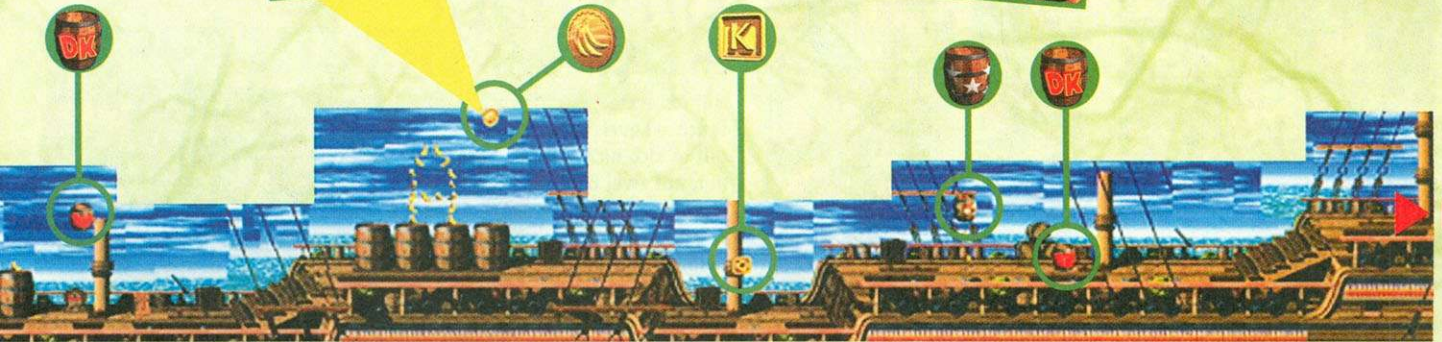
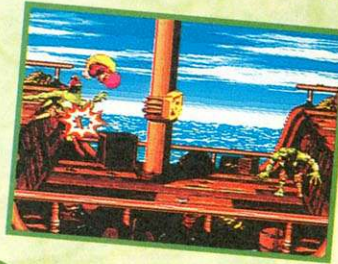
RATTE

Die Ratten laufen in eine Richtung über den Boden. Ihr könnt Sie durch einfaches Draufspringen ausschalten.



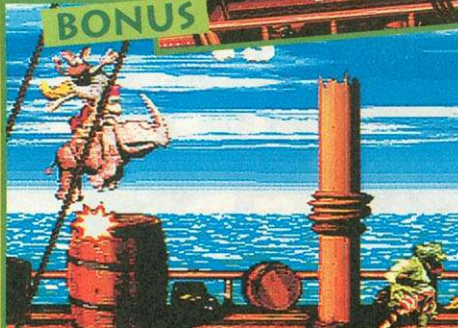
KROKODIL

Diese Viecher würden sich als Krokotasche besser machen. Einmal draufgesprungen und schon sind die Vielzähne platt.



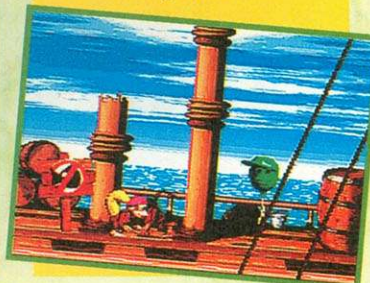
FASS BEHALTEN

Aufgepaßt, in dem Faß hat sich ein Krokodil versteckt. Stopft es wieder hinein und nehmt das Faß mit. Weiter rechts könnt Ihr es nämlich gut gebrauchen, um eine Wand einzuwerfen. Hinter ihr befindet sich ein Bonus-Raum.



2-UP

Der arme Rambo darf hier nicht weiter laufen. Aber Ihr solltet nicht voreilig absteigen. Wenn Ihr mit Rambo ins Ziel gelangt, verwandelt sich der Gute in einen 2-Up-Ballon, und Extra-Leben kann man immer gebrauchen.



EXTRAS



DK-Faß

10 Bananen



Buchstabe

Continue-Fass



Rambis Kiste

Holzbox



Bananen-Münze

Durchgang Verboten!



DIE GALLEONE



Crankys Liste



Wrinkrys Liste



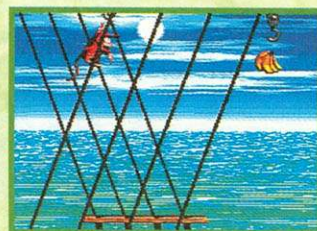
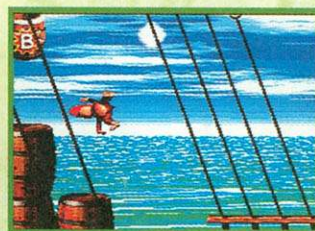
Menü	Preis
Piraten Panik	frei
Sinkender Holländer	frei
Schlotter Mast	frei
Piraten Panik	1
Schiff Ahoi	2
Segel Trauma	3

Menü	Preis
Spiel speichern	frei
Kong-Familie	frei
Schwimmen	frei
Ziel-Spiel	frei
Rambis Verwandlung	1
Partner zurückholen	1
Wachposten	2

Hier zeigen wir Euch die Highlights der restlichen Level der ersten Welt. Außerdem präsentieren wir Euch eine Einkaufsliste für Cranky's und Wrinkry's Haus.

SCHIFF AHOI 1-3

Dieses Stage ist dem ersten sehr ähnlich. Aber achtet auf die Haken! Ihr dürft keinen verfehlen, wenn Ihr sicher ins Ziel kommen wollt.



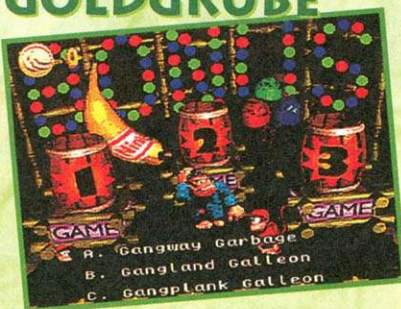
SINKENDER HOLLÄNDER 1-4

Auf ins erste feuchte Level. Hier gilt es sich nicht nur, auf zwei Beinen geschickt vorwärtszubewegen, nein, es darf auch getaucht werden. An bestimmten Stellen steigt oder fällt der Wasserstand, so daß unser Duo manchmal ganz schönen Tiefgang hat.



SWANKY'S GOLDGRUBE

Swanky stellt Euch drei Fragen aus dem Spiel. Ihr müßt nun die richtige Antwort von drei möglichen auswählen. Wenn Ihr alle Fragen richtig beantwortet habt, bekommt Ihr einen wertvollen Preis.



SEGEL TRAUMA 1-5.....



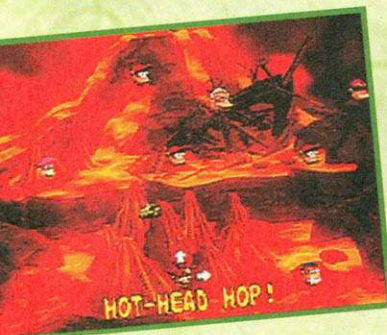
Hier trifft Ihr zum erstenmal auf einen neuen Helfer: Ratt-ly! Er steht Euch hilfreich mit seiner Sprungkraft zur Verfügung. Die braucht Ihr auch, um in die oberen wichtigen Regionen zugelingen.

KROWS NEST - DER BOSS

Geschafft, Ihr habt den ersten Endgegner erreicht. Ihr habt nur eine Wahl - kämpfen! Der Vogel bewirft Euch mit Eiern. Diese könnt Ihr aufnehmen und zurückwerfen. Wenn der Vogel anfängt, viele Eier auf einmal abzuwerfen, müßt Ihr besonders gut aufpassen.



KROKODIL KESSEL



Hier geht es heiß her. Die Level dieser Welt sind alle um einen Vulkan plaziert. Also aufpassen, daß Ihr Euch nicht verbrennt. Mit Hilfe von Ballons oder Seelöwen, die die Lava kalt blasen, kommt Ihr weiter.



BOSS

Der Boss sieht zwar harmlos aus, aber er hat es in sich. Ihr müßt die Kugeln auf ihn werfen, während Ihr den Feuerbällen ausweicht.

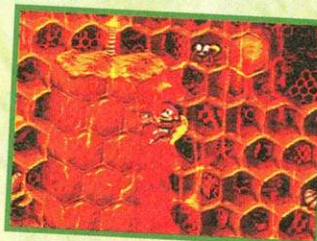


An einigen Stellen könnt Ihr die Köpfe der Krokodile als Plattform benutzen, um über die Lava zu kommen.

TIEFES KREMLAND



Ihr tappt hier in den größten Bienenstock aller Zeiten. So viele Immen auf einen Haufen hat selbst Herr Langnese noch nicht gesehen. Hier trefft Ihr auch zum erstenmal auf Squawks, der Euch gerne weiterhilft.



BOSS

Hier werdet Ihr zum Vogel. Weicht der Riesen-Biene aus und beschießt sie gleichzeitig. Achtet auf die Stachel, die die Imme nach einer Weile verschießt.



Honig ist eine klebrige Sache, besonders wenn Ihr darauf laufen wollt. Ihr kommt hier nur hüpfend vorwärts. Allerdings hat er auch seine Vorteile. Ihr könnt mit seiner Hilfe nämlich an Wänden hochgehen.

DÜSTER-SCHLUCHT



Ein wahrhaft teuflisches Level erwartet Euch hier. Geister erscheinen und verschwinden auch wieder. Fröhliches Gruseln!



BOSS

Kennen wir uns nicht von irgendwo? Es scheint, als wolle hier jemand Rache nehmen. Ihr müßt den richtigen Vogel finden, um zu siegen.



Wenn die Zeit vorrüber ist, erscheint ein Geist, der Euch nicht gerade freundlich gesonnen ist. Sammelt die Plus-Fässer auf, um die Zeit zu erhöhen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Batterie
Genre: Jump'n'Run



Sound

Die Sounds und Musikstücke sind, wie schon im ersten Teil, erste Sahne und hoffentlich bald auf CD erhältlich.

Grafik

Die Grafik wurde im Detail nochmals aufgewertet. Viel verbessern konnte man an ihr ohnehin nicht mehr – so gut, wie sie schon beim ersten Teil war.

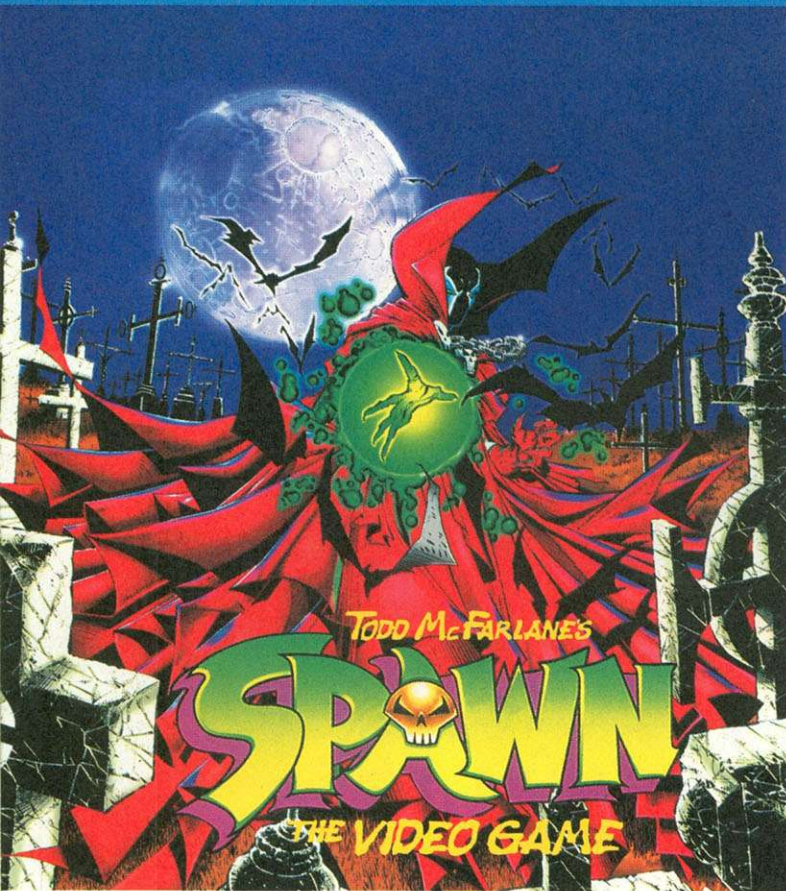
Spielbarkeit

Ob Anfänger oder Fortgeschrittener, jeder wird mit dem Spiel schnell zurechtkommen und lange Freude daran haben. Wo es beim Vorgänger hieß, er habe nur tolle Grafik, ist hier noch viel getan worden.

Fazit

Das Warten hat sich gelohnt. Die Abenteurer von Diddy und Dixie in „Diddy's Kong Quest“ sind ein würdiger Nachfolger für „Donkey Kong Country“. Ein Spiel, das wirklich in keiner Sammlung fehlen darf.

ks



Dies ist ein weiteres Comic-SNES-Spiel aus dem Hause Acclaim, das sich durch viel Action auszeichnet. Wer großen Gefallen daran findet, sich in Beat'em Up's zu beweisen, sollte einen Blick darauf werfen. „Spawn“ ist jedenfalls einer der unbekannten Comic-Helden.

Spawn präsentiert sich als tapferer Einzelkämpfer, der furchtlos gegen die Unterwelt antritt und sie bekämpft. Doch bis er alle seine Widersacher besiegt hat, liegt ein langer, gefährlicher Weg vor ihm. Vorbei an brutalen Schlägern und schießwütigen Verbrechern muß er sich schließlich im Kampf gegen die monströsen Endgegner behaupten. Hierbei heißt es, kräftig zuschlagen und mit verschiedenen Special-Moves seine Gegner flach legen. Zusätzlich helfen Euch zahllose Continues, in den verschiedenen Ebenen voran zu kommen.



Auf seinem Weg stößt Spawn auf viele Gegner aus der Unterwelt.

Level Nr. 1



Am Anfang erwarten Euch nur leicht zu besiegende Gegner



Doch am Ende der Ebene müßt Ihr gegen diesen Herrn antreten.



Am einfachsten ist es, ihn mit der Rutsch-Attacke anzugreifen.

Level Nr. 2



Nun erwarten Euch einige Männer mit Messern und Gewehren.



Weicht ihren Schüssen aus und bekämpft sie von oben.

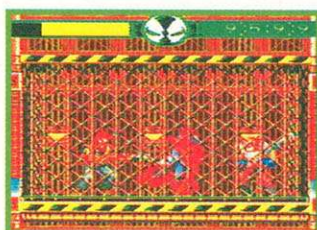


Danach werdet Ihr einen alten Bekannten wiedersehen.

Level Nr. 3



Hier heißt es flott ausweichen, denn Ihr steht unter Dauerfeuer.



Danach fahrt Ihr mit einigen Gegnern im Fahrstuhl.



Tretet gegen diesen Kerl an und hütet Euch vor seinen Strahlen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: –
Genre: Action

Fazit

„Spawn“ ist ein mehr durchschnittliches Beat'em Up. Dank passendem Sound und Grafik werden einzelnen Kampfszenen aber noch zu recht aufregenden Duellen. Alles erinnert an alte Gruselfilm-Zeiten. An Handlung wird wenig Neues geboten, läßt aber trotz allem kaum Langeweile aufkommen. Bedenkenswert ist, daß „Spawn“ hierzulande ein ziemlich unbekannter Held ist.

maB

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

& LÄDEN



Secret of Evermore (Super Nintendo)



Donkey Kong Country 2 (Super NES)



Tetris 2 (Super Nintendo)



SMW 2 - Yoshi's Island (Super NES)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnelldpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189.-	PAC MAN 2	99.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-	PGA TOUR 96 (NOV)	114.-
DONKEY K.C.2 SPIELB.	24.80	POP'N TWIN BEE	49.-
CONTROLLER TP517	24.-	PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-	POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
YOSHI'S ISLAND SPIELB.	24.80	PRIMAL RAGE	129.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-	PUTTY SQUAD	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) ..	129.-	REALM	119.-
BATMAN FOREVER	99.-	REVOLUTION X (NOV.)	114.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	109.-	SECRET OF EVERMORE (DT.)	109.-
BIG SKY TROOPER	119.-	SPAWN (NOV.)	114.-
BLACKHAWK	49.-	SPIDERMAN VENOM	114.-
BOMBERMAN 3 (NOV.)	119.-	SPIDERMAN TV	129.-
BUBSY II	129.-	SHAQU FU	49.-
CASPER	119.-	STARGATE	59.-
CASTLEVANIA - VAMP. KISS	129.-	STARTREK NEXT GEN.	109.-
CUT THROAT ISLAND	114.-	STARTREK DEEP SPACE NINE ...	124.-
DEMOLITION MAN	99.-	STREETRACER	99.-
DIRT RACER	129.-	SUPER BC KID	89.-
DIRT TRAX FX (NOV)	114.-	SUPER MARIO WORLD 2	109.-
DONALD IN MAUI MAL. (NOV) ..	129.-	SUPER TURRICAN 2	119.-
DONKEY KONG CO. 2 (NOV) ..	129.-	SPAWN (NOV)	114.-
EARTHWORM JIM 2 (DEZ)	119.-	TETRIS 2	114.-
F-1 CHAMPIONSHIP	79.-	THEME PARK	119.-
FIFA SOCCER 96 (NOV.)	99.-	TIME COP (NOV.)	114.-
F.T. BIG HURT BASEBALL (NOV) ..	114.-	TIM IN TIBET (dt. BILDT.) (NOV.)	129.-
FOREMAN FOR REAL BOX.	119.-	TOTAL FOOTBALL	129.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-	TRUE LIES	79.-
GREEN LATERN	119.-	TURBO TOONS	59.-
HEBEREKE II	99.-	URBAN STRIKE	129.-
ILLUSION OF TIME	119.-	WATERWORLD	109.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE ..	129.-	WWF WRESTLEMANIA ARCADE ..	114.-
IZZIS Q. FOR OLYM. RIN. (NOV) ..	114.-	WAYNE GRETZKY NHLPA	129.-
JOE & MAC 3	99.-	WEAPON LORD	119.-
JOHN MADDEN '96	99.-	WHIZZ	119.-
JUNGLE STRIKE	109.-	YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109.-
JUSTICE LEAGUE	59.-		
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-		
LOST VIKINGS 2	109.-		
MARIO BASLER FEVER PITCH ...	119.-		
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-		
MEGAMAN VII	109.-		
MEGAMAN X2	109.-		
MICKY & MINNIE	109.-		
NBA LIVE 96	99.-		
NFL QUARTERBACK 96	114.-		
NHL HOCKEY 96 (NOV.)	109.-		
PAGEMASTER	59.-		

NES

DIE SCHÖNE & DAS BIEST 89.- || TETRIS 2 | 89.- |

FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN
NEUHEITEN FÜR:

JAGUAR, 3DO, NEO-GEO
UND 8-BIT!

Game Boy

ASTEROIDS & MISSLE COMM.	64.-
BATMAN FOREVER	59.-
BC KID 2	59.-
BOMBERMAN 2	59.-
CASPER	59.-
EARTH WORM JIM	59.-
FIFA '96 (NOV.)	69.-
MICKY MOUSE V ZAUBERST. ...	64.-
NBA JAM Tourn.	64.-
NHL HOCKEY 96	69.-
PAC PANIC	49.-
PRIMAL RAGE	59.-
STREET FIGHTER 2	64.-
SUPER RET. OF THE JEDI	69.-
TETRIS 2	64.-
URBAN STRIKE	69.-

Playstation

SONY PLAYSTATION	589.-
PLAYSTATION mit SPIEL	659.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
WIPE OUT	99.-

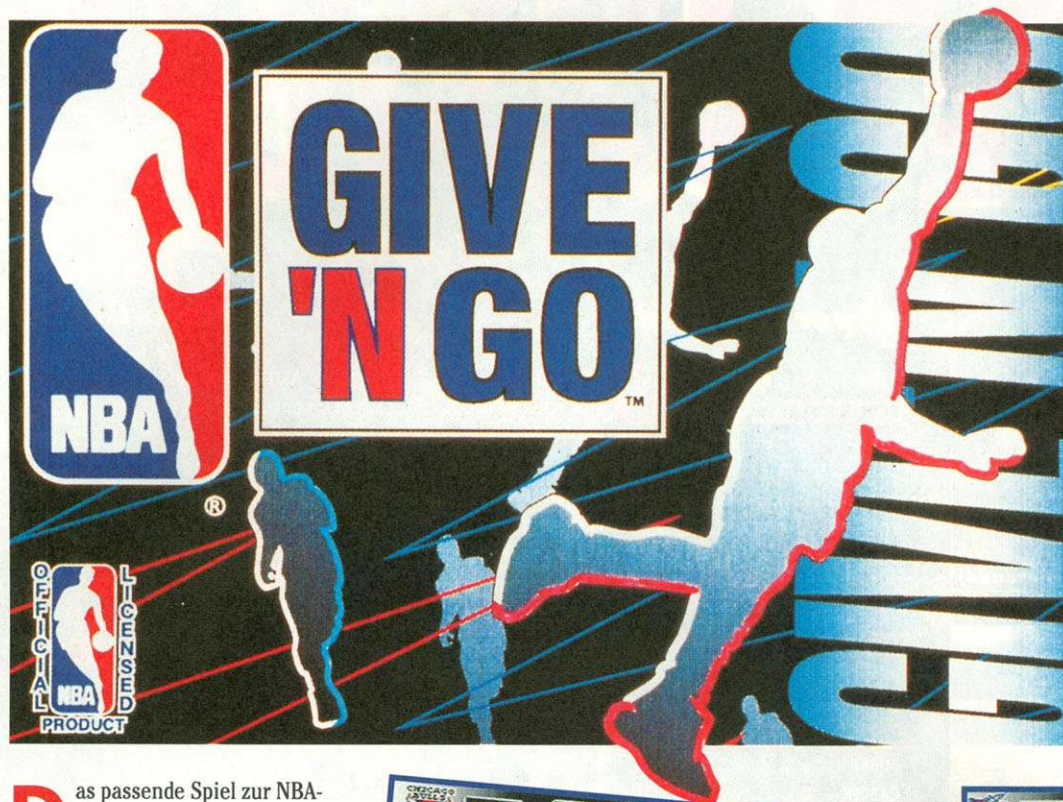
Sega Saturn

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN ..	879.-
BUG	89.-
DIGITAL PINBALL	99.-
PANZER DRAGOON	109.-
SHINOBI X	99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-

COMIC-HEFT
KOSTENLOS (SOLANGE
VORRAT REICHT)
36 SEITEN COMIC ZU
SUPER MARIO WORLD 2
UND DONKEY KONG
COUNTRY 2
PORTO 6.- DM ZZGL.
NACHNAHMEGEBÜHR

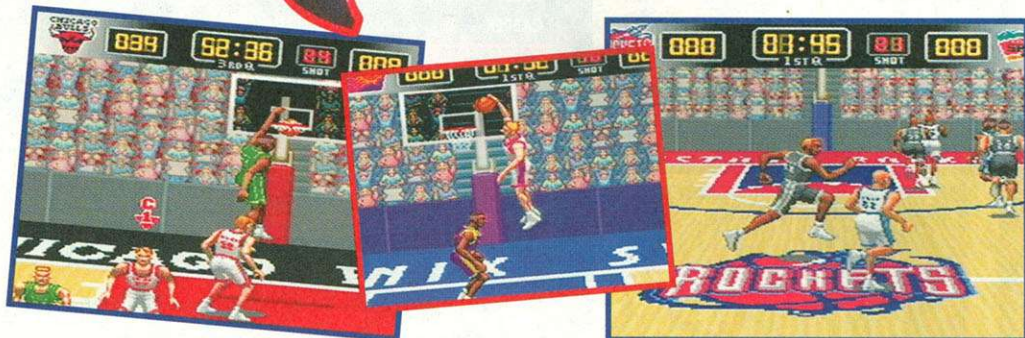
09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



Konami möchte sich mit „NBA Give'n go“ einen der ersten Plätze unter den Basketball-Spielen für das Super Nintendo sichern. Mit dabei sind die NBA-Stars der Saison 94/95. Ebenso wurden alle wichtigen Events dieser Saison in das Modul eingebaut. Wir nehmen es für Euch unter die Lupe.

Das passende Spiel zur NBA-Saison 94/95 von Konami ist da! Wählt eines der 27 Original-Teams und kämpft Euch durch die reguläre Saison bis hin zu den alles entscheidenden Playoffs um den NBA-Championstitel. Versucht es mit Freunden, der 4-Player-Modus ermöglicht es. Viel Action und Spannung erwarten Euch.



Die NBA-Playoffs 1995

Wolltet Ihr nicht schon immer einmal NBA-Champion werden? Mit dem Playoff-Modus habt Ihr jetzt die Möglichkeit, Euch diesen Wunsch zu erfüllen. Startet in den Finals 1995 und erringt Euch den Champions-Titel in der härtesten Basketball-Liga der Welt. Einfach ist es nicht, aber dafür bietet Euch dieser Modus jede Menge Variationen.



Dribbelt Euch den Weg zum Spiel um den Champions-Titel frei.

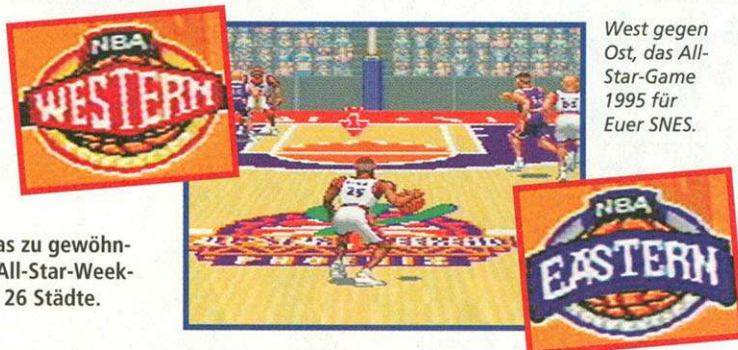
Entscheidet selbst, welches der 16 Teams neuer NBA-Champion wird.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: November
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Sport

Die All-Star-Teams

Das All-Star-Weekend war eines der fantastischsten Events der Saison 94/95, an dem nur die besten Spieler der NBA teilnahmen. Jetzt könnt Ihr dabei sein. Wählt zwischen den beiden Teams und bestreitet Euer eigenes All-Star-Game in Phoenix, Arizona. Falls Euch das zu gewöhnlich sein sollte, dann feiert Euer All-Star-Weekend einfach in einer der anderen 26 Städte.



West gegen Ost, das All-Star-Game 1995 für Euer SNES.

Fazit

„NBA – Give'n go“ ist eines der realistischsten Basketballspiele für das Jahr 1995. Es ist aktueller als „NBA Jam T. E.“ und unterscheidet sich in der Perspektive, kann spielerisch aber nicht an das Vorbild anknüpfen.

mab

BATMAN

A D V E N T U R E S



Dino
VERLAG

DER COMIC



© DC Comics © 1995 All Rights Reserved.

Tim in Tibet

Da will man ein Videospiel herausbringen, und was ist der Dank? Arbeit, Arbeit, Arbeit. Ein Lied vom täglichen Leid des Software-Produzenten kann Edith Protière von Infogrames singen. Sie hält die Fäden in der Entwicklungsabteilung in der Hand ...



Die Dame rechts ist Edith Protière, und oben seht Ihr das ganze Team.



Der Job eines Produzenten ist verhältnismäßig unbekannt. Was

tun diese Leute überhaupt? Wofür braucht man sie? Das wollten wir von Edith wissen, und natürlich was wir von „Tim in Tibet“ erwarten dürfen. NFV: „Edith, was versteckt sich hinter dem Wort Produzent?“ EP: „Das bedeutet verschiedenes: Ich betreue ein Produkt von Anfang an bis hin in den Laden. Ich bin dazu da, 1. um zu beraten, 2. das Produkt bis ins kleinste Detail zu kennen und 3., um zu entscheiden. Es arbeiten so viele Leute an »Tim in Tibet«, da muß jemand im Zweifelsfall bestimmen, was getan wird. Es ist eine Vorreiter- und Verteilerarbeit.

NFV: „Arbeiten Sie nur an einem Projekt?“

EP: „Nein, ich habe Leute, die mir helfen. Wir machen gleichzeitig Super Nintendo- und Game Boy- sowie Next Generation-Produkte.“

NFV: „Können Sie selbst programmieren?“

EP: „Nein, leider nicht. Manchmal ist das hart, wenn wir Verspätung haben. Ich habe ein paar Kenntnisse, aber das reicht nicht.“

NFV: „Sie haben schon für »Asterix« gearbeitet. Was ist der Unterschied, was hat sich getan seit damals?“

EP: „Wir haben viel dazugelernt. »Asterix« war eines unserer ersten 16 Bit-Spiele. Da schufen wir auch Tools für die Programmierung. Wir lernten die Maschine, ihre Fähigkeiten kennen. Dann machten wir »Die Schlümpfe«, jetzt »Tim in Tibet«. Jedes Mal haben wir die Tools verbessert, die Hardware genauer gekannt.“

NFV: „Aber die Hauptgerüste von »Asterix« sind noch in Gebrauch?“

EP: „Nein. Sie sind so weit verbessert, daß wir sie nicht als dieselben betrachten können. Wir haben nach Abschluß der Arbeit Leute daran gesetzt, nur die Tools zu verbessern. Und sie haben hart daran gearbeitet. Selbst heute sind Kollegen nur eingesetzt, um die Routinen täglich noch zu verbessern.“

NFV: „Es gibt eine Geschichte, daß bei »Asterix« Pro-

bleme auftauchten, als es um den Ausguck-Neger ging. Nintendo hat starke Regeln, eine davon gegen Alkohol ...“

EP: „... darum mußten wir auf die Szene mit Kapitän Haddock verzichten ...“

NFV: „Gab es auch diesmal Szenen, die Sie überdenken mußten?“

EP: „Wir wußten aus Erfahrung schon, was wir tun durften und was nicht. Auch den Neger in »Asterix« akzeptierte man bei

Nintendo letztendlich. Wir gingen hin und zeigten ihnen Cartoons. Dann war alles klar.“

NFV: „Und wie läuft das mit dem Lizenzgeber von Hergé?“

EP: Wir haben besonders eng mit dem Lizenzgeber zusammengearbeitet. Wir hatten Treffen, um seine Standpunkte zu erfahren und das Szenario mit ihm abzusprechen.

NFV: „Wir haben zwei Szenen vor-

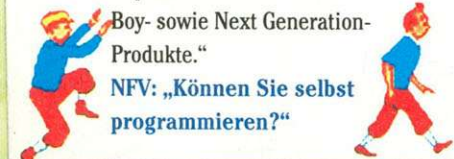
bereitet und möchten darüber sprechen. Zum Beispiel die Bergsteiger-Szene. Welche Probleme traten dabei auf?“

EP: „Die war wirklich sehr, sehr schwer zu programmieren. Die

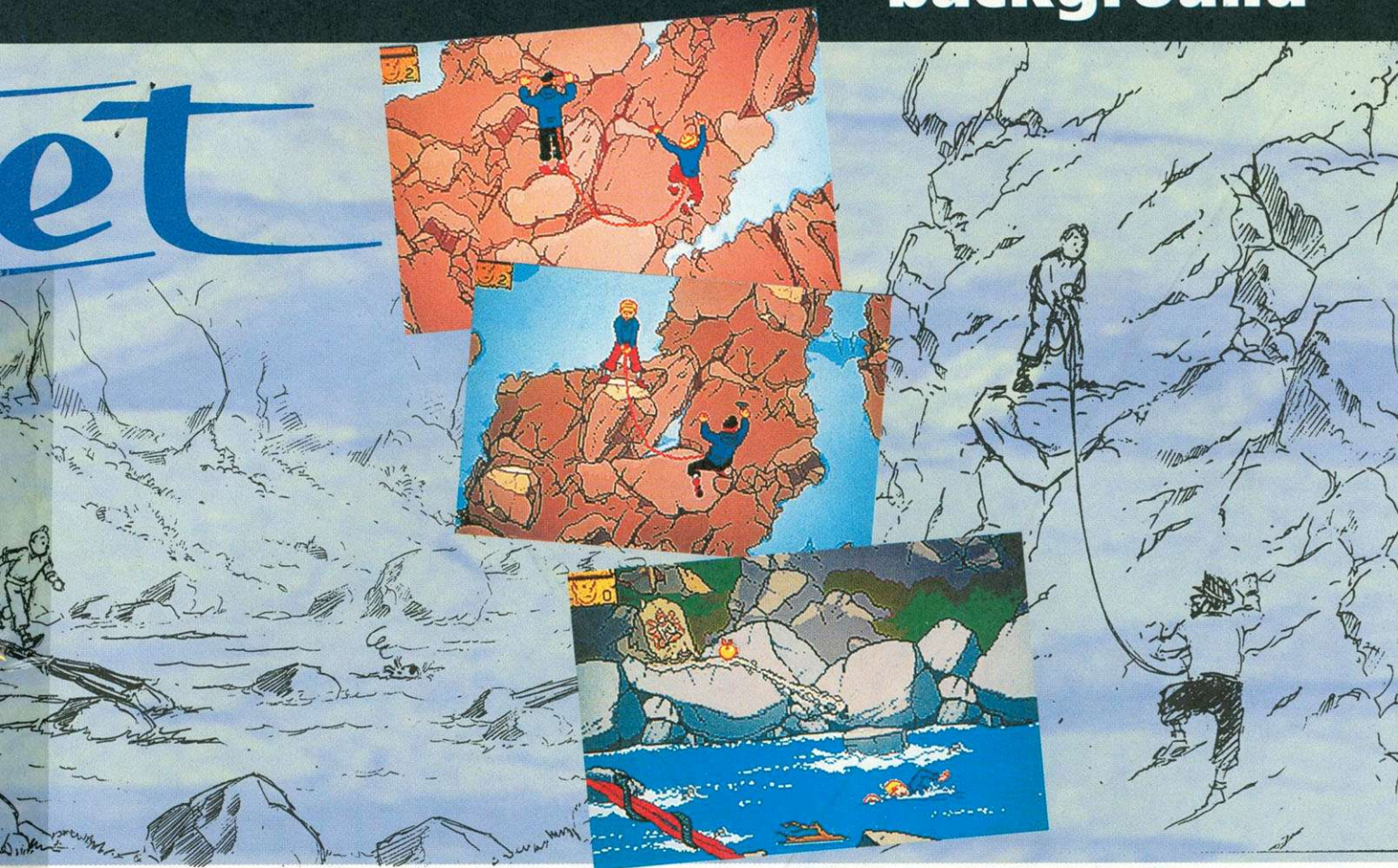


Manche Comic-Szenen mußten vereinfacht werden, damit sie besser ins Spiel paßten. Haddock sitzt im Buch in einer kompletten Maschine.

Leine zu realisieren ist schwierig, weil es viele Sprites gibt. Es war schwierig ein Seil zu machen, das wirklich wie eines aussieht. Dann mußten wir ein Spielprinzip finden. Zuerst wollten wir, daß das Seil durchgeschnitten wird. Doch das erschien uns nicht als der beste Weg. Schließlich entschieden wir, es so zu programmieren, daß man Tim selbst steuert, Haddock und das Seil aber von der Konsole berechnet werden.



et



Doch das machte nicht genug Spaß. Heute steuert man die Figuren abwechselnd. Ein weiteres Problem boten die Steigeisen. Denn wenn man sich etwas seltsam bewegt, muß man die Eisen in den Schnee schlagen. Das geht aber nicht. Wir mußten all diese Möglichkeiten berücksichtigen.“

NFV: „War dies der schwerste Punkt des Spiels – für die Programmierer?“

EP: „Ja. Es war etwas neues, zwei Leute gleichzeitig zu steuern. Besonders von der Koordination der beiden Charaktere her, und die Programmierung der möglichen Zwischenfälle. Außerdem wollten wir ja das Seil perfekt haben.“

NFV: „Wie lange haben Sie an dieser Szene gesessen?“

EP: „Zwei bis drei Monate.“

NFV: „Die zweite Szene ist die am Abhang. Im Spiel rennt Tim hinunter, im Comic Haddock. Warum diese Änderung?“

EP: „Weil wir das Spiel rund um Tim haben wollten. Wenn wir jetzt gewechselt hätten, wäre das nicht logisch genug für die Geschichte gewesen. Es gibt

viele Dinge, die unterschiedlich sind. Wenn man ein Land erstmals betritt, kann man mit vielen Leuten sprechen. Leider ist es in vielen Spielen so (auch in unseren), daß die Story nicht stark genug ist. Die sollte hier logisch sein. Wenn wir mehr dem Album gefolgt wären, hätten die Spieler (die das Comic nicht kennen) vielleicht nicht verstanden, was passiert.“

NFV: „Das ist auch der Grund, warum Sie zwei Alben gemixt haben?“

EP: „Es ist hauptsächlich »Tim in Tibet«. Es gibt nur ein Level nach



Auch diese Szene stammt noch aus »Der Blaue Lotus«.

»Der Blaue Lotus«. Es enthält den Zug und den Fluß. Wir mußten das hineintun, um zu erklären, wie Tim Tschang traf.“

NFV: „Was sollte der Spieler in diesem Modul

unbedingt sehen? Was ist am wichtigsten für Sie?“

EP: „Ich mag alles. (Sie lacht.) Ich mag die Bergsteiger-Szene sehr gerne, und die, in der man mit dem Wind zu kämpfen hat.“

NFV: „Sprechen wir über Sie: Was haben Sie gemacht, bevor Sie zu Infogrames kamen?“

EP: „Ich studierte in Frankreich und England, Marketing, EDV ... Dann arbeitete ich für eine Computerfirma in England, kehrte nach Frankreich zurück – und begann bei Infogrames. Es war alles mehr zufällig. Infogrames startete damals mit Nintendo-Spielen. Es ging um die Frage, ob man sie machen sollte oder nicht. Bis dahin vertrieben wir nur japanische und amerikanische (Nintendo-) Spiele in Frankreich. Wir mußten alles lernen. Und mit einer Lizenz ging das viel besser. Man arbeitet mit einem Universum, das bereits existiert. Alles selbst zu erfinden, wäre für ein Erstlingswerk viel schwieriger gewesen.“

NFV: „Welches war das erste Spiel, das Sie machten?“

EP: „Eines, das nie in Europa erschien ... Es

kam nur in Japan heraus. Hier waren es »Asterix« und »Bombjack« (Game Boy).“

NFV: „Und der erfolgreichste?“

EP: „»Die Schlümpfe«. Ich hoffe, »Tim in Tibet« wird besser.“



Aus »Der Blaue Lotus«: Tim rettet Tschang das erste Mal.

NFV: „Welches war das erste Spiel, das Sie jemals spielten?“

EP: „Oh, das ist lange her ... Ich denke, das erste war »Pong«. Da spielt man Tennis mit zwei Balken und einem Ball. Das alles in schwarz/weiß. Das war das erste, das ich daheim hatte.“

NFV: „Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für »Tim in Tibet«. Das Spiel erscheint übrigens zu Weihnachten komplett in deutscher Sprache.“

og

„Breath of Fire 2“ ist Capcoms zweites Rollenspiel. Da der erste Teil in den USA ein Hit war, kommt der zweite Teil jetzt nach Deutschland. Ihr schlüpft in die Rolle eines Kriegers des Weisen Drachen, um die Welt von allem Übel zu befreien. In dieser Ausgabe zeigen wir Euch die ersten beiden Missionen mit vielen Karten und stellen die Charaktere vor.



Vorhang auf: Hier kommen die Helden!

Ihr habt sieben Freunde, die Euch durch Teile des Abenteuers begleiten. Ihr wißt nicht, wo Ihr sie trifft und wann sie wieder gehen. Es können Euch aber maximal drei von ihnen gleichzeitig begleiten. Habt Ihr zu einem Zeitpunkt vier oder mehr Freunde, könnt Ihr wählen, wer Euch begleiten soll.



Ryu

Ihr seid Ryu und damit der Hauptdarsteller in diesem Spiel. Als kleiner Junge wurde er auf rätselhafte Weise von seiner Schwester und seinem Vater getrennt. Er hat eine Besonderheit: das Fischen. Immer wenn nach einem Kampf ein Fisch erscheint, kann Ryu angeln gehen. Der Fisch steht für Erholung und Erfrischung.



Um Angeln zu können, müßt Ihr eine Rute und einen Köder haben.

Er und Ryu sind seit ihrer Kindheit Freunde. Bow ist ein exzellenter Jäger und kann gut mit dem Bogen umgehen. Durch diese Eigenschaft beendet er manchmal einen Kampf mit nur einem Pfeil. Wenn nach einem Kampf Gräser erscheinen, ist es Zeit für ihn, auf die Jagd zu gehen. Fängt er dabei ein Reh oder ein Wildschwein, regeneriert sich seine Energie.

Bow



Rand



Er ist ein Desperado und hat einen gestählten Körper. Rand ist ein Fitnessfanatiker und kann unheimlich schnell rennen. Nutzt er das in einem Kampf, kann er von seinen Gegnern nicht getroffen werden.

Katt



Katt gehört zu den sogenannten Tiger-Menschen. Sie ist sehr wendig, schnell und hat ordentlich Power in ihren Tatzen. So ausgestattet, ist es für Katt eine Leichtigkeit, störende Hindernisse aus dem Weg zu schaffen.

Die Welt von „Breath of Fire“

Erster bis zweiter Akt



In der obigen Karte könnt Ihr Euch einen Überblick über den Teil der Welt schaffen, den wir in dieser Ausgabe besprechen. Sie ist nicht sehr groß, sodaß Ihr kaum den Überblick verlieren könnt.

A Gate

B Höhle von Yee

C Moto

D Fubi-Berg

E Ruine - Eure Stadt

F Corsea

G Wald von Tag

H Rocco-Berg

I Windia

J Capitan

K Wald von Keha

L Wald von Sharon

M Camp

N Hexen-Turm

O Swimmer-Schloß

P Wildcat-Restaurant

Nina

Nina ist eine Prinzessin und kommt aus dem Land Windia. Sie hat Flügel und kann damit z. B. über Abgründe und Schluchten fliegen. Außerdem beherrscht sie wirkungsvolle Zaubersprüche.



Stan

Stan ist ein waschechter Highlander. Seine Fingerfertigkeit und seine Kraft werden Euch bestimmt nützlich sein. Er kann auch seine Arme ausfahren, so daß Ihr mit Leichtigkeit über Gruben gelangen könnt.



Asper

Dieses Mädchen gehört zu der Grassmann-Rasse. Asper bezieht ihre Kräfte aus der Natur. Diese Kraft bündelt sie zu magischer Energie, die sie wirkungsvoll einsetzen kann. Dadurch ist sie sehr stark.



Jean

Jean ist der Froschkönig unter Euren Freunden. Er ist nämlich ein Prinz aus dem Froschland. Er kann schwimmen und sehr gut springen. Dadurch kommt Jean auf so manche höhere Plattform.



Spezial-Systeme

1. Die Drachen-Träne

Ryus Drachen-Träne ist eine Geschenk seiner Mutter. Sie offenbart Euch die Gefühle des Gegenübers: Schwarz = Der Gegner möchte Euch umbringen; Rot + Schwarz = Der Gesprächspartner mag Euch nicht; Rot = Der Angesprochene hat Zweifel Euch gegenüber; Orange = Der Gegenüber ist neutral; Gelb = Markiert eine gute Person; Gelb + Grün = Der Angesprochene ist Euch zuneigt; Smaragd-Grün = Die Person will Euch helfen; Hellblau = Ihr habt einen Verbündeten gefunden; Regenbogenfarben = Hier handelt es sich um einen Eurer Gefährten.



2. Eure Stadt

Ihr könnt aus der Ruine eine eigene Stadt entstehen lassen. Hierzu müßt Ihr einen Tischler und mindestens fünf andere Personen herführen. Es gibt drei verschiedene Häusertypen, die vom Tischler abhängig sind. Alle Städte haben eines gemeinsam: Die Shops.



Die Ruine ist anfangs nur ein einfacher Speicherpunkt.



Nach geraumer Zeit entsteht aus der Ruine ein stattliches Haus.

Aufgaben- folge

In den gelben Spalten könnt Ihr die eine Aufgabenfolge nachlesen. Rot markierte Punkte haben wir in der Mitte genauer unter die Lupe genommen.

1 Gate und die Höhle von Yee

2 10 Jahre später

Ryu und Bow bekommen ihren ersten Auftrag: Findet ein verschwundenes Haustier.

3 Geht zum Fubi-Berg und besiegt Harpy

4 Ankunft in der Ruine

Speichert das Spiel ab und geht danach zur Ruine. Dort findet Ihr Niro, der von Kakerlaken umzingelt ist. Befreit ihn von den Ekelpaketen. Zum Dank bekommt Ihr das gesuchte Haustier.



5 Zurück nach Moto

Erschöpft legt Ihr Euch schlafen. Da geschieht das Unglück: Bow erhält von Kirgore einen Auftrag und verschwindet. Findet heraus, was mit ihm passiert ist. Befragt dazu alle Leute im Dorf und findet Bow vor den Soldaten.

6 Rettet Bow

Bow hat sich im Mülleimer versteckt und bittet Euch, ihn zur Ruine zu bringen. So wandert Ihr einige Zeit alleine durch die Berge. Von dort aus geht es wieder zurück nach Moto.

7 Weiter in Corsea

In Moto erfahrt Ihr, daß es in Corsea weitergeht. Sprecht dort im Pub mit Rand. Er erzählt Euch, daß Ihr Baba aus dem Tag-Wald besiegen müßt, um im Kolosseum kämpfen zu dürfen.

Erster Akt

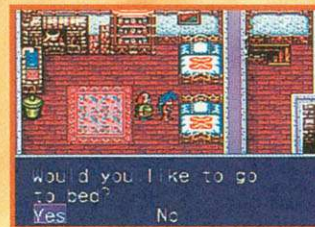
Findet das Haustier

2 Die Stadt Moto

Sammelt alle Informationen, die Ihr bekommen könnt. Außerdem solltet Ihr Eure Kampfkraft festigen, indem Ihr die Gegner rund um die Stadt besiegt. In manchen Häusern befinden sich auch nützliche Gegenstände. Vergeßt sie nicht.



Wer ist der Fremde? Und was tut er hier? Ist alles nur ein Traum?



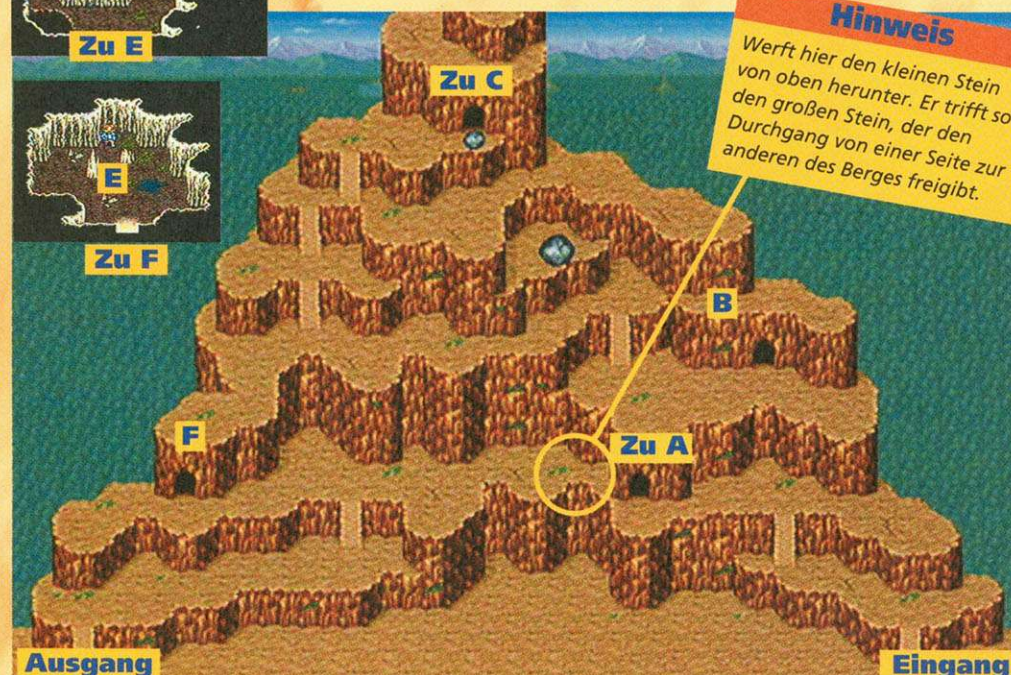
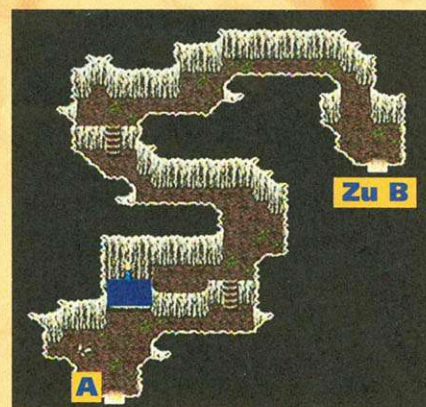
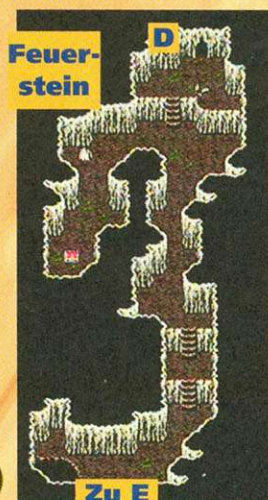
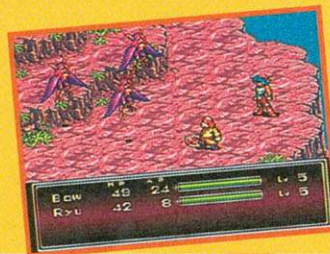
Schlaft in Eurem Appartement. So spart Ihr Geld und erfrischt Euch.

3 Fubi-Berg

Der Weg im Berg ist geradlinig. Doch wenn Ihr am Punkt E angekommen seid, gibt es kein Zurück mehr. Ihr solltet also vorher alle Schätze aufgesammelt haben.

Boss: Bario, Pijo und Putty

Vor dem Höhleneingang B wartet der erste Endgegner (oder besser gesagt: die ersten drei) schon auf Euch. Am besten begibt sich Ryu in Verteidigungsposition und läßt Bow alleine kämpfen. Denn die drei Geier haben es auf Ryu abgesehen und konzentrieren ihre Attacken auf den Helden. Wen sie dabei nicht berücksichtigen, ist Bow. Er kann immer wieder unmerklich angreifen, ohne Energieverlust verzeichnen zu müssen.



Hinweis

Werft hier den kleinen Stein von oben herunter. Er trifft so den großen Stein, der den Durchgang von einer Seite zur anderen des Berges freigibt.

Zweiter Akt

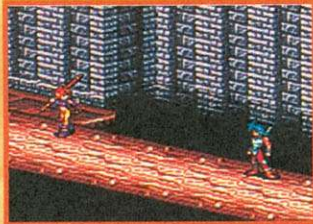
Beweist Bows Unschuld

9 Corsea

Mit Babas Axt geht Ihr zurück nach Corsea. Diese gebt Ihr Rand und dafür stellt er Euch für einen Kampf ein. Doch bevor Ihr Rand im Kolosseum trifft, solltet Ihr Euer Geld in der Bank deponieren, sonst seid Ihr es los. Im Kolosseum angekommen steht Euch ein letzter Eignungstest bevor. Nachdem er besiegt ist, kommt es zum richtigen Kampf und zwar gegen Katt.

Boss: Katt

Haltet einige Heilränke bereit. Denn wenn Katt ihren Charme einsetzt, verliert Ihr Eure Kraft und könnt nur noch schwächlich zuschlagen.



Boss: Argus

Argus ist stark, deshalb braucht Ihr viele Heilränke. Am besten laßt Ihr Ryu kämpfen und Rand heilen, auch wenn scheinbar kein Bedarf für Heilung besteht.



14 Capitan

Auf der Suche nach der Diebin verschlägt es Euch nach Capitan. Besucht dort den Inn, die Shops (viele Heilränke kaufen) und speichert das Spiel, bevor Ihr in den Brunnen steigt.



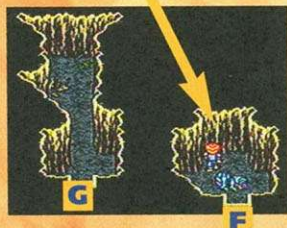
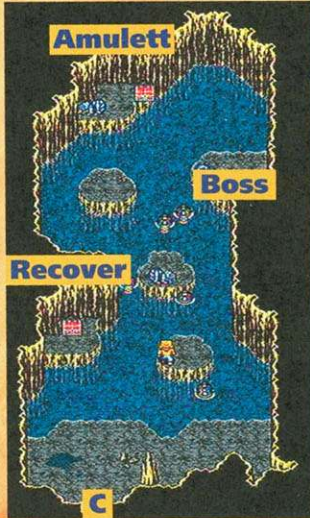
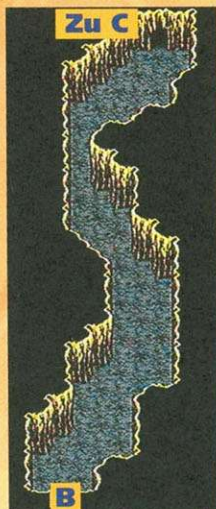
Jetzt gibt es kein Zurück. Rettet die Dorfbewohner aus dem Brunnen.

Starke Gegner

Diese Höhle solltet Ihr meiden, denn aus dem vermeintlichen Opfer wird ein starker Gegner.

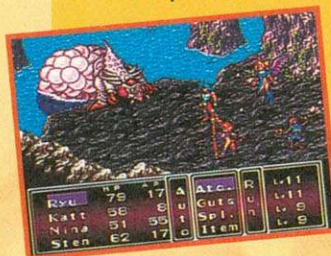


Vertreibt die Monster, die die Dorfbewohner verschleppt haben.



Boss: Goncharob

Greift den Boss mit so viel Power wie möglich an. Benutzt den Feuerstein und starke Zaubersprüche.



8 Auf zu Baba

Sucht Baba im Tag-Wald. Dort lauern viele Gefahren auf Euch. Am besten ist es, wenn Ihr schon in der achten Stufe seid. Außerdem solltet Ihr einige Heilränke dabei haben. Findet Baba im Irrwald und besiegt ihn. So bekommt Ihr seine Axt.



9 Zurück in Corsea

10 Setzt Rand bei der Ruine ab

11 Zurück nach Moto

Besucht die Magieschule und redet mit Nina. Plötzlich werden sie und ihre Schwester gekidnapped.

12 Befreit Nina

Geht zum Rocco-Berg, dort findet Ihr die Räuberhöhle. Merkt Euch, was die Räuber erzählen. Denn um zum Boss zu gelangen, müßt Ihr entweder eine Frage beantworten oder kämpfen. Nehmt Euch mehrere Mittel gegen Gift mit.



13 Geht nach Windia

Bringt Mina zurück nach Windia Castle. Dort trifft Ihr dann Stan, der Euch auf Eurem weiteren Weg begleitet.



14 Folgt der Spur der Diebin nach Capitan

15 Cliffhanger

Stan bringt Euch mit seinen langen Armen über Schluchten. Probiert es bei den Pfosten aus.



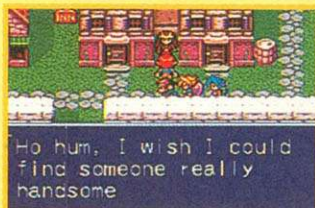
16 Zurück zur Ruine

Aus der Ruine entsteht ein Haus. Bringt Ray dorthin. Er belohnt Euch mit Magie. Gebt diese Nina.



17 Zurück in Capitan

Sprecht mit der Frau in Capitan. Sie schickt Euch in den Keha-Wald.



18 Im Keha-Wald

19 Warpzone nach Hause

In Capitan braucht Ihr nur mit dem Mann zu reden und Ihr findet Euch daheim wieder.



20 Endlich zu Hause

In Eurem Haus fragen die neuen Gäste nach einem eigenen.

21 Sucht einen Zimmermann

In Capitan gibt es drei Tischler. Sucht Euch einen aus und schickt ihn zu Eurem Haus. Er baut Euch aus Dankbarkeit ein Dorf.



18 Der Keha-Wald

Die Frau aus Capitan lockt Euch in den Keha-Wald. Dort trefft Ihr auf einen alten Schamanen. Er erweckt in Euch die Macht des Drachens. Dieser Zauber verbraucht bei Anwendung alle Eure Magiepunkte. Je größer diese Zahl ist, desto wirkungsvoller wird der Zauber.



Die Macht des Drachens ist in Euch erweckt worden. Sie hat drei Level.

23 Der Hexenturm



Auf Jean lastet ein Fluch. Um ihm zu helfen, müßt Ihr in den Hexenturm. Der Turm ist voller Fallen, deshalb solltet Ihr Ryu an erster Stelle gehen lassen. Vergeßt nicht, vor dem Turm im Camp zu übernachten und dort das Spiel nochmals abzuspeichern.

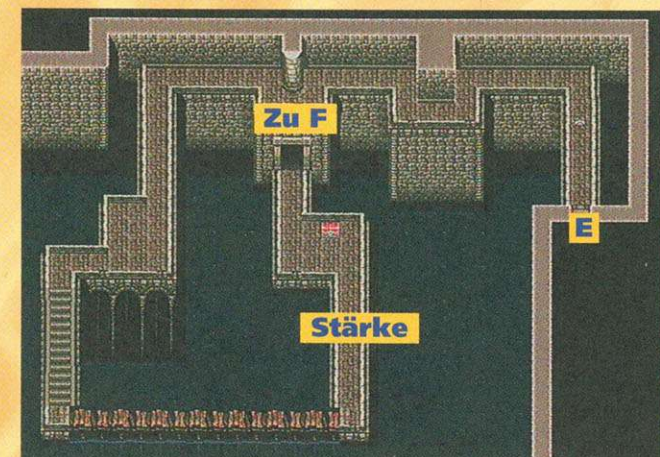
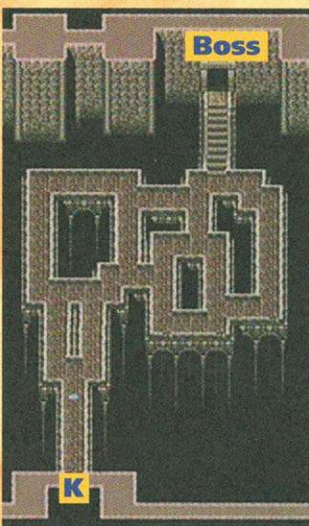
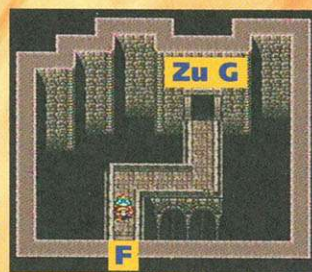
Boss: Nimufu

Nimufu ist relativ einfach zu besiegen. Ninas Tornado ist hier eine wirkungsvolle Attacke, die anderen kämpfen ganz normal. Wenn Ihr den Boss besiegt habt, erfahrt Ihr, wie Jean von seinem Fluch erlöst werden kann.



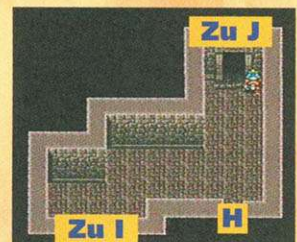
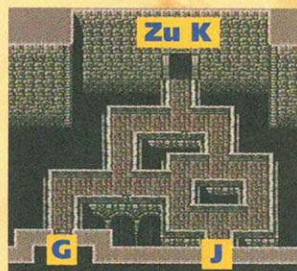
25 28 Das Swimmer-Schloß

Prinz Jeans Schloß liegt inmitten eines Sees. Dort hat ein Schwindler seinen Platz eingenommen und läßt den echten Prinzen einkerkern. Kauft erst in den Shops ein und trefft dann Jeans Schwester Petape. Sie bittet Euch, ihren Bruder aus dem Gefängnis zu retten. Habt Ihr ihn befreit, wartet schon die nächste Aufgabe. (Weiter geht es bei Nr. 26)



Rettet Tata

Geht zuerst aufs Dach und befreit Tata. Teilt seine Rettung seiner Geliebten mit und Ihr bekommt den Schlüssel für den Keller. Dort findet Ihr die Zutaten für Jean.



29 Die Lösung

Geht in das Gefängnis des schwimmenden Schlosses und nehmt von dort aus den richtigen Dieb mit. Euren Freund Bow findet Ihr in Eurem Haus. Redet mit ihm und bringt dann die Diebin zu Trout. Doch jetzt müßt Ihr Trout als Dieb entlarven.



Trout ist in einem Geheimraum. Hat er dort Diebesgut versteckt?

Das Abenteuer geht weiter ...

Wenn Ihr soweit gekommen seid, habt Ihr noch nicht einmal die Hälfte von dem erlebt, was es zu sehen gibt. Viele Kameraden gibt es noch zu treffen und scheußliche Monster warten nur auf Euch. Vielleicht zeigen wir Euch in einer anderen Fun Vision mehr davon.



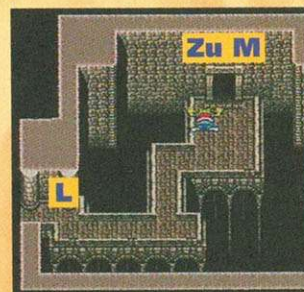
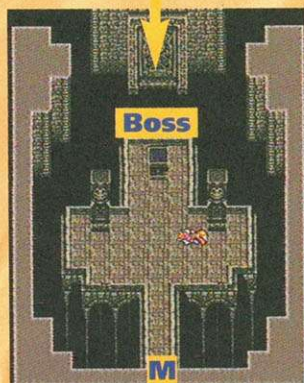
Boss: Gold Fly

Bevor Ihr die Gold Fly fangen könnt, müßt Ihr erst gegen den Riesenwurm und den Big Cockroach kämpfen.



Der Schwindler

Benutzt die Toilette, um zum Schwindler zu gelangen. Wenn Ihr ihn besiegt habt, bekommt Ihr das Sole-Schwert.



22 Überfahrt per Boot

Setzt mit einem Boot zur anderen Küste über. Geht dort in den Sharon-Wald und sucht Jean.

23 Der Hexenturm

Geht zum Hexenturm, besiegt dort die Hexe und befreit die Wasserfee. Sie kann Jean von seinem Fluch erlösen.



24 Erlöst Jean

25 Swimmer-Schloß

26 Geht zum Turm

Am Turm angekommen stellt Ihr fest, daß die Hexe nicht zu Hause ist. Ihr Anrufbeantworter teilt Euch mit, daß sie sich im Wildcat-Restaurant befindet.

27 Besiegt Wildcat

Um in das Restaurant eingeladen zu werden, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden. Beachtet also alle Wandtafeln und befolgt ihre Befehle. Wildcat ist dann am besten mit Magie zu besiegen. Ist er überwunden, trefft Ihr im Hinterzimmer des Lokals auf Nimufu.



28 Wieder im Schloß

Zurück in Jeans Palast, überreicht Ihr dem echten Prinzen den Ring. Jetzt fordert der Schwindler Jean zum Pudding-Wettkampf auf. Ihr sollt dabei dem wahren Prinzen die Zutaten sammeln. Habt Ihr sie alle zu Jean gebracht, zeigt Euch der Schwindler sein wahres Gesicht.

29 Überführt den Dieb

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: Februar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Speicher, englischer Text
Genre: Rollenspiel



Sound

Jede Gegend hat ihre eigene Melodie. Wenn man sich zu lange an einem Ort aufhält, kann es schon mal passieren, daß einem die Musik auf den Geist geht. Sonst ist der Sound eher verträglich.

Grafik

Die Grafik erreicht fast den Standard der in Deutschland nicht erhältlichen „Final Fantasy“-Serie. Dafür überzeugen in „Breath of Fire 2“ die eigenen Ideen.

Spielbarkeit

Die Endgegner sind von Anfang an sehr schwierig zu besiegen. Entweder man opfert von vornherein Zeit, um seinen Charakter im Kämpfen zu trainieren, oder man braucht viel Geld für Heiltränke. Am besten ist jedoch beides zusammen.

Fazit

„Breath of Fire 2“ ist ein RPG der Spitzenklasse. Trotz der starken Gegner ist dieses Modul ein Abenteuer, das man auch Einsteigern empfehlen kann.

jvn

WATERWORLD™



„Waterworld“ ist das teuerste Filmspektakel aller Zeiten – und ziemlich abgesoffen. Irgendwie sah man dem Film halt die Kosten nicht an, die hauptsächlich dadurch entstanden, daß das komplette Set des Atolls versank. So kommt Oceans Filmumsetzung für das Super Nintendo auch etwas zu spät.



Das Haupt-Spielprinzip

Im ersten Bereich sitzt Ihr auf dem Trimaran und beseitigt Smokers, die in Scharen und verschiedenen Fahrzeugen Jagd auf Euch machen. Zwischendurch dürft Ihr Überlebende auflesen. Das Boot kann leider nur nach vorn schießen, ist aber wendig.



Auf einen Blick

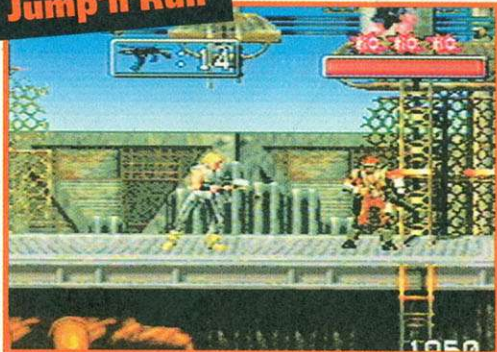
System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Fazit

Blubb, blubb, blubb: „Waterworld“ ist als Spiel schlechter als im Kino und versinkt hinter dem Vorbild in der Tiefe submariner Langeweile. Die Ballerspiel-Sequenz wird ab Level 3 ohne Extra-Leben oder -Waffen unsäglich schwer. Die aus dem Wasser ragenden Häuserdächer sind lediglich dazu da, das Level nicht allzu trist aussehen zu lassen. Das Jump'n'Run ist nur die typische Ballerei ohne Sinn und Zweck.

og

Jump'n'Run



Hin und wieder müßt Ihr Atolle von (gerenderten!) Smokers reinigen. Manche der Verbrecher hinterlassen nach ihrem Ableben Waffen, denn anfangs seid Ihr nur mit dem Messer bewaffnet. Mit der Harpune könnt Ihr dann aus größerer Entfernung angreifen.

Tauch'n'Schwimm



Die Bonusrunde schickt Euch ins Wasser. In den Ruinen der versunkenen Hochhäuser dürft Ihr Relikte der alten Tage und – wesentlich wichtiger – Sandbeutel sammeln. Wer die Oberfläche erreicht, bevor der rote Balken leer ist, bekommt Extra-Punkte.

**Acclaim, Dino Verlag,
PolyGramVideo
und Nintendo Fun Vision
präsentieren:**

Das WWF Wrestlemania- Gewinnspiel

VERLOSUNG!

Da wir wissen, daß es unter unseren Lesern sehr viele Wrestling-Freunde gibt, freuen wir uns, in Zusammenarbeit mit unseren drei Partnern ein großes Preisausschreiben starten zu können.

Alles, was Ihr tun müßt, ist, diese zwei Fragen zu beantworten:

- Was heißt „I.R.S.“?
- Die wievielte Wrestlemania wird im Jahr 1996 veranstaltet?

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 15.12.95 an die bekannte Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort:
Würstelmania
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Mitmachen kann jeder, der nicht bei einem der Spender beschäftigt ist. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück und kommt unter keinen Bonsai Drop!

ZU GEWINNEN GIBT ES:



Vom Dino Verlag kommen 5 x je ein Jahresabo der Zeitschrift WWF Magazin, je 20 Mag-Packs bestehend aus einer aktuellen Ausgabe des WWF Magazins, einem aktuellen Sonderheft und einem Extra.



Von Fun Vision gibt es 10 Jahresabos oder Weihnachts-Heftpakete (nach Wahl, siehe S. 79).



Von Acclaim 20 x das brandheiße Spiel "WWF Wrestlemania Arcade".



Von Polygram je 5 x eine der drei Videokassetten: „WrestleFest '95“, „SummerSlam '95“ und „The Lumberjacks Are In Your House“.

SUPER MINIMAL INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

„International Superstar Soccer“ setzte Anfang des Jahres schon neue Maßstäbe für die Sportspielwelt. Doch das reichte den Programmierern nicht. Durch die Verbesserung dieses Meisterwerks hat sich Konami mit „International Superstar Soccer Deluxe“ selbst übertroffen. Und das ist uns wieder einen Gold-Funny wert.



Fußball, das Spiel mit dem runden Leder, ist auf der ganzen Welt verbreitet. Millionen von Anhängern fasziniert dieses Spiel immer wieder aufs Neue. Warum? Konami versucht es uns mit „Intern. Superstar Soccer Deluxe“ zu zeigen. Ob man damit die ganze Faszination dieses Sports darstellen kann, ist Geschmackssache. „ISSD“ bietet viel, um das Ziel zu erreichen.



... noch mehr Taktik



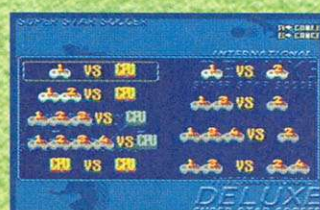
Wählt aus den sechs verschiedenen Spielvariationen Euren Favoriten.



Die richtige Mannschaftsaufstellung kann entscheidend sein.



Überprüft die Kondition Eurer Spieler und entscheidet, wer mitbolzt.



Bis zu vier menschliche Spieler können gleichzeitig antreten.

... und alles in deiner Hand

Überlaßt nichts dem Zufall. Bestimmt den Schiedsrichter Eurer Wahl. Oder spielt Platzwart und entscheidet über die Beschaffenheit des Spielfeldes. Doch nicht nur der Bodenbelag kann gewählt werden, sondern auch das Wetter. Bei Sonne, Regen oder Schnee darf gespielt werden. Und wenn Ihr Euch nicht an die Regeln halten wollt, dann könnt Ihr sie nach Belieben ändern, oder einfach ganz ausschalten.



Spielszenen



Flanke

Gekannte Flanken aus vollem Lauf sind nichts Besonderes.



Kunststücke

Mit vielen Tricks halten die Spieler ihre Fans bei Laune.



Kopfball

Spannende Kopfballduelle sind an der Tagesordnung.

Fouls

Wie fast jedes Fußballspiel, so hat auch dieses seine rauen Seiten. Mit einem Foul riskiert man nicht nur eine gelbe bzw. rote Karte, sondern man kann seinen Gegenspieler auch so verletzen, daß er mit einer Trage abtransportiert werden muß.



Angeschlagen kriecht der Spieler zu seiner Trage

Elfmeter



Nervenkitzel hoch drei beschert Euch das Shoot-Out beim Elfmeterschießen. Durch die einfache Steuerung und einem festen Schuß dürfte es Euch nicht schwer fallen, einen Elfmeter zu verwandeln. Jeder Erfolg wird gebührend zelebriert. Andernfalls feiert Euer Gegner.

Training

Das, was einen Fußballer zum Star macht, ist Training. Deshalb hat „International Superstar Soccer Deluxe“ einen Trainingsmodus nur für Euch, damit aus einem Anfänger ein Superstar werden kann:

- Freistöße: Es ist gar nicht so einfach, einen guten Treffer zu erzielen, wenn vor einem eine Mauer von Abwehrspielern steht. Hier könnt Ihr es lernen.
- Die Verteidigung: Hier könnt Ihr Eure Abwehr auf die Probe stellen. Laßt sie gegen den Computer antreten.
- Der Torhüter: Seid Ihr unzufrieden mit Eurem Keeper? Auch das ist kein Problem. Laßt auch ihn gegen den Computer antreten und Ihr seid bald mit allen Wassern gewaschen.



Jeder gute Freistoß will trainiert sein.



Für grasse Anfänger: Ein Spiel ohne Gegner auf ein leeres Tor.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Sport



Sound

Unterstützt sehr gut die Stadionsatmosphäre und steigert die Stimmung.

Grafik

Die realistischen Bewegungen und der Hintergrund schaffen eine tolle Atmosphäre. Schriften und Animationen sind gut erkennbar.

Spielbarkeit

Dieses Fußballspiel macht alleine schon Spaß, aber wenn man in der Gruppe zusammensitzt, ist es einfach unschlagbar. Die Namen der Mannschaften und Spieler sind allerdings erfunden. Die Zeitlupenlösung ist sehr gut und in einzelnen Schritten abspielbar.

Fazit

„International Superstar Soccer Deluxe“ wird sich durch seine realitätsnahen Animationen sicherlich einen Platz unter den besten Sportspielen erringen. Es ist – nach dem bereits hervorragenden Vorgänger – ein weiterer Schritt nach vorne.

mab

THE

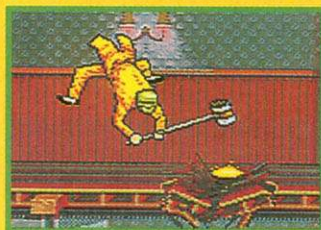
MASK

Zum zweiten Mal stellen wir Euch „The Mask“ von THQ vor. Doch diesmal haben wir mehr als nur einen kurzen Blick darauf geworfen: Gespickt mit Karten zeigen wir Euch die ersten drei Level. Natürlich darf auch unser Gold-Funny nicht fehlen!

LEVEL 1

Die Gegner in Eurem Mietshaus sind nicht sehr stark. Aber der Boss und der Mini-Boss haben es in sich. Doch wir zeigen Euch, wie Ihr sie ohne allzu große Anstrengung besiegen könnt.

1 Löchert den porösen Boden



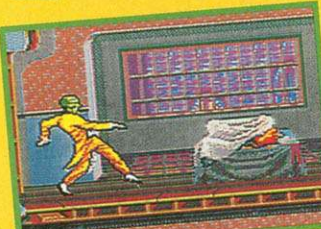
An manchen Stellen ist der Boden etwas angeknackst. Hier könnt Ihr mit dem Vorschlaghammer ein Loch in den Flur hauen. Springt durch das Loch und findet nützliche Sachen. Ein Schlag mit dem Vorschlaghammer kostet 20 M-Punkte.

2 Katzenjammer

Hinter verschlossenen Türen lauern „wahre“ Tierfreunde. Immer wenn Ihr Euch diesen Türen nähert, öffnen sie sich und ein Mann erscheint. Duckt Euch, wenn er mit Katzen wirft.



3 Laßt den Langschläfer in Ruhe



In den Betten schlafen mürrische Männer. Wenn Ihr an diesen vorbeigeht, wachen die Schlafmützen auf und schießen mit einem Gewehr auf Euch. Das könnt Ihr vermeiden, indem Ihr an den Betten vorbeischleicht.



Vermeidet jeglichen Lärm. Am besten geht Ihr auf Zehenspitzen.



Ein falscher Schritt und Ihr macht Bekanntschaft mit einer Kugel.

4 Achtung: Falsche Sackgasse!

Das sieht ganz nach einer Sackgasse aus. Doch laßt Euch nicht täuschen. Seht Ihr die Lüftungsschächte? Springt dort hoch und drückt auf das Joypad im Sprung nach oben (↑). Schon werdet Ihr in das Ventilationssystem aufgesaugt und an einer anderen Stelle ausgespuckt.



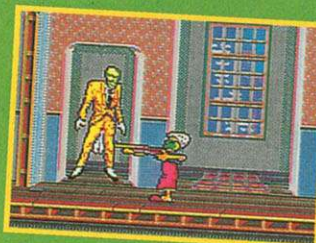
MINI-BOSS:

Der Kegelbruder der falschen Hoffnung flitzt unermüdlich zwischen den Kisten herum. Ihr müßt ihn stoppen. Am besten drängt Ihr ihn in eine Ecke und haut dem Kegler immer wieder auf die Neune.



BOSS:

Eure Haushälterin macht Euch echt zu schaffen. Stellt erst den Wecker ab und widmet Euch dann der grünen Lady. Springt über ihre Kugeln oder rennt vor ihnen davon. Nähert Euch vorsichtig der grünen Witwe und zieht ihr dann eins mit dem Vorschlaghammer über.





Der schüchterne Stan ist an für sich ein ganz harmloser junger Mann. Bis er im Fluß Lokis* Maske findet. Wenn er diese aufsetzt, verwandelt er sich in einen Superhelden mit wahnsinnigen Kräften. Die macht er sich zu nutzen, um seine geliebte Stadt vor einem skrupellosen Verbrecher zu schützen, der seinerseits auch die Maske haben will.

Der Pfeil zeigt Eure Position. Habt Ihr eine Etappe gemeistert, erscheint dort Schleim.

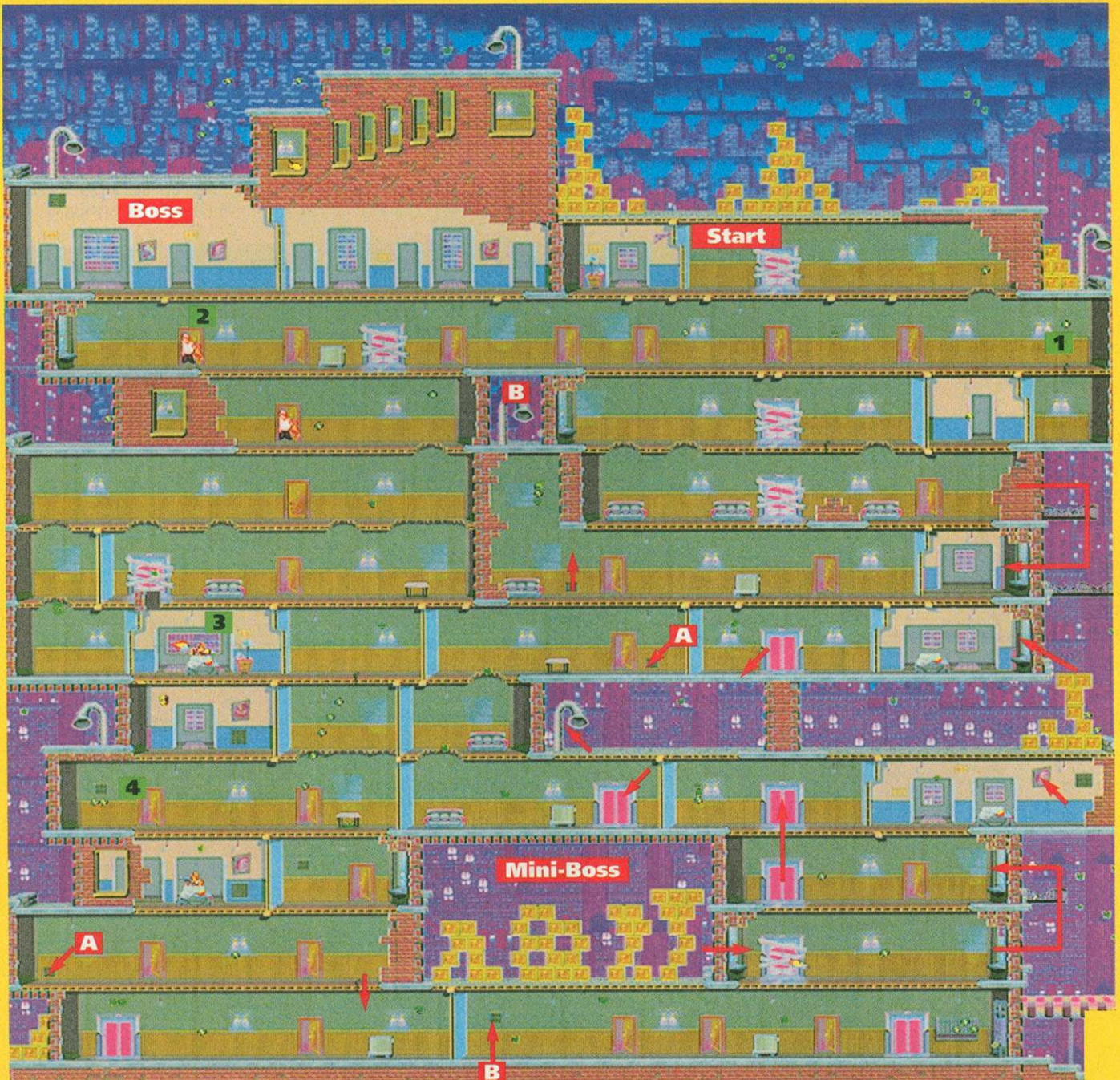
ZWEI KAMPFARTEN

Die Maske verfügt über zwei Hauptverteidigungsarten: Die Boxerart und die Vorschlaghammer-Methode. Das Boxen mit den passenden Handschuhen ist legitim und kostet keine Sonderenergie. Die Vorschlaghammermethode ist nicht gratis. Sie kostet immerhin 20 M-Energie-Punkte, ist dafür aber um so wirkungsvoller.

BOXEN



HAMMER



* Loki ist eine Gestalt der nordgermanischen Mythologie. Er gilt als Gott der List und des Feuers und zeugte mehrere götterfeindliche Geschöpfe. Taucht Loki zusammen mit Odin auf, ist er ein listenreicher Gefährte. Sonst gilt er als großer Feind der Götter und tötet Balder. Loki wird bei Ragnarök (der Götterdämmerung) von Heimdall erschlagen.

LEVEL 2

Im zweiten Level kämpft Ihr Euch durch die Straßen. Dabei müßt Ihr Amok laufende Abrißmaschinen, Clowns und Straßengangs zur Vernunft bringen.

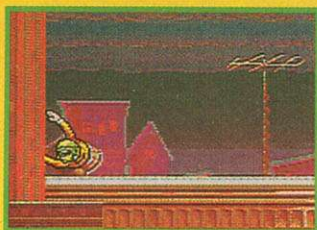
1 Dummer August



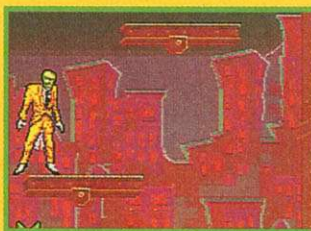
Die roten Clowns haben es irgendwie auf Euch abgesehen. Lachend schmeißen sie mit Ambossen oder versuchen, Euch zu schlagen. Trefft sie drei Mal mit dem Vorschlaghammer, dann geben sie auf. Eine andere Methode ist das ständige Boxen.

2 Weihnachtsmann-Methode

Das Ventilationssystem kennt Ihr ja noch aus dem ersten Level. In den Straßen gibt es jedoch keine Klimaanlage, so seid Ihr hier auf Schornsteine angewiesen. Tut es dem Weihnachtsmann gleich und schlüpf durch die Kamine zum nächsten Punkt.



3 Fallt nicht herunter!



Beobachtet die erste Plattform genau und springt sicher hinüber.

Paßt bei den ersten fahrenden Plattformen auf. Hier kann man leicht sein Leben verlieren. Dies gilt besonders für die erste. Springt die Maske an der Plattform vorbei, fällt sie in die Tiefe und verliert ein Leben. Kommt Ihr im weiteren Spiel an anderen fahrenden Plattformen vorbei, besteht für Euch keine Gefahr.

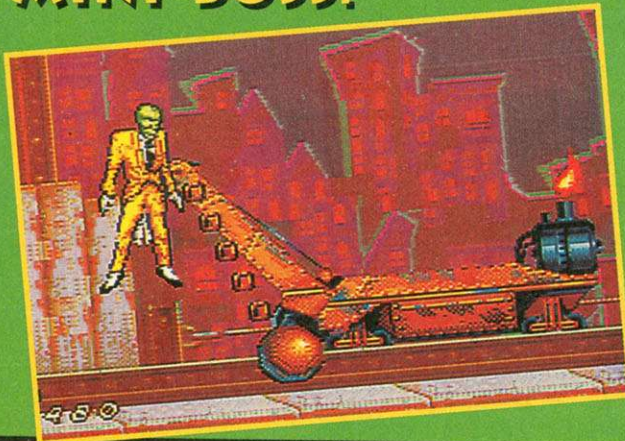
4 Geheime 1-Ups

Hier auf dem Bild kann man durch ein Loch in der Wand einen Kamin sehen. Da verstecken sich zwei Extra-Leben. Das erste ist unter der Plattform. Springt also vom letzten Continuepunkt nach oben und Ihr erreicht es. Das zweite bekommt Ihr so: Geht vom sichtbaren Kamin aus nach links und springt nach oben. Dort ist ein versteckter Kamin.



Jetzt nur noch den anderen Kamin finden und das 1-Up ist Euch.

MINI-BOSS:



Springt als erstes über die Kugel zum anderen Ende der Maschine. Dort fangt Ihr an, den Ofen zu boxen, bis dieser sich in Rauch auflöst. Paßt dabei aber auf, daß Ihr nicht von der Kugel getroffen werdet. Jetzt wartet Ihr immer, bis die Kugel weg ist, und schlagt ein bis drei Mal kräftig mit dem Vorschlaghammer zu.



Paßt auf die Kugel auf. Weicht ihr aus, wenn sie sich Euch nähert.

BOSS:

Der Endgegner des zweiten Levels ist ein harter Brocken. Er ist mit einem Flammenwerfer und einer Riesenzange bewaffnet. Ihr sammelt besser viele M- und Lebensenergiepunkte, bevor Ihr zu ihm geht. Ist dies geschehen, braucht Ihr Euch um seine Treffer keine Gedanken zu machen. Am besten besiegt Ihr ihn mit einigen gezielten Treffern mit dem Vorschlaghammer.



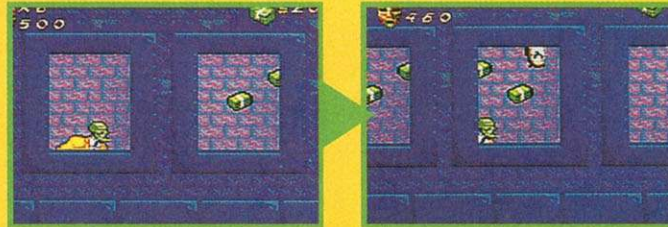
LEVEL 3

Wieder findet Ihr Euch in den Straßen wieder. Doch jetzt geht es durch die Nacht. Und im Schutz der Dunkelheit lauern wieder viele Ganoven. Diesmal

sind sie sogar mit Maschinenpistolen bewaffnet. Springt von Fensterbrett zu Fensterbrett, um ans Ziel zu gelangen.

1 Die Uhr in Lauerstellung

Zuerst springt Ihr auf den Fenstern nach oben in ein Haus. Leider versperren ein paar Wände die Sicht, und Ihr nur durch die Glasscheiben sehen. Dadurch erkennt Ihr nicht, daß hinter einer Wand Gefahr lauert: Fangt die Uhr, bevor sie Euch schadet.



2 Verstecke in den Häusern

Manche Häuser könnt Ihr betreten. Dort findet Ihr viele nützliche Sachen. Was heißt: Ihr könnt gar nichts erkennen? Springt einfach wie wild durch die Gegend. „The Mask“ findet sie dann schon für Euch.



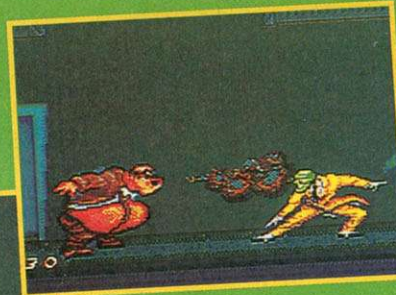
3 Scharfschütze

Mitten auf der Straße und später auch in den Häusern findet Ihr Männer mit Maschinenpistolen. Sie schießen immer schneller auf Euch, je näher Ihr ihnen kommt. Rennt auf die Scharfschützen zu und boxt sie. Jetzt dürft Ihr bloß nicht aufhören, sie zu schlagen.



BOSS:

Der Fettsack ist der stärkste Endgegner von allen. Nicht nur daß er aus dem Mund stinkt (sein Atem ähnelt Giftgas), nein, er springt auch hoch, um Euch unter ihm zu begraben. Außerdem hat er noch eine Schrotflinte. Hier braucht Ihr viele M-Punkte.



Weicht seinen Attacken aus. Und kontert dann am besten mit Spezialattacken, wie dem Vorschlaghammer oder dem Tornado.

Auf einen Blick

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



Fazit

„The Mask“ ist eines der witzigsten Spiele für das Super Nintendo. Ob Ihr Jump'n'Runs mögt, oder nicht. Dieses Modul ist nur zu empfehlen.

jvn

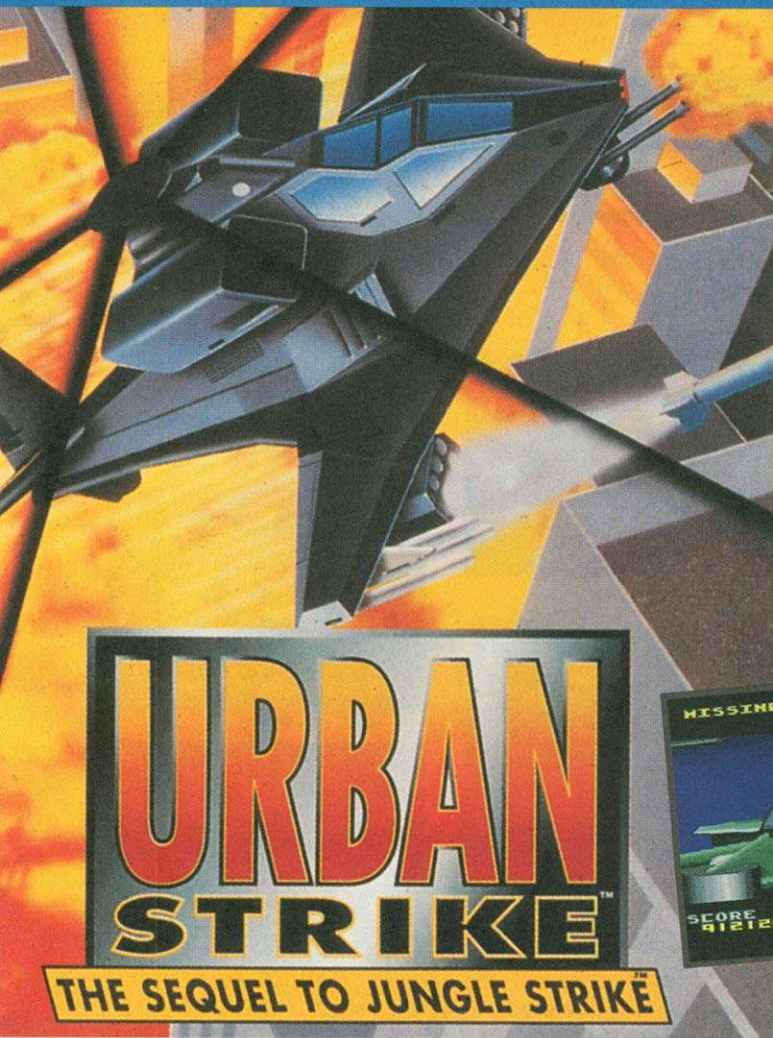
ALTER SCHAUSPIELER!

Die Maske macht Euch zu einem richtigen Schauspieler. Er kann nicht nur in vier verschiedenen Stufen laufen, sondern sich auch in alle möglichen Formen verwandeln. Beispiele: Spanier, Tornado, Herzklopfen oder Schreckgesicht.

LANGSAM

SCHNELL





Kaum ist bei „Jungle Strike“ die letzte Mission erfolgreich durchflogen, drängt THQ auch schon mit einer weiteren Fortsetzung der Serie auf den Markt. „Urban Strike“ heißt der neue Hubi-Baller-Spaß für Freizeit-Rambos. Heben wir also ab zu neuen Missionen. Das „Fliegende Auge“ grüßt ...

Mit einem Kampfhubschrauber auf Verbrecherjagd, welcher Polizist hat davon noch nicht geträumt. Ihr habt die Chance, mit Eurem Helikopter gegen Mafia- und Drogenbosse vorzugehen. Macht deren Verstecke ausfindig, beschafft gestohlene Waffen wieder, oder befreit Soldaten aus einer brenzlichen Situationen. Also schnallt Euch an. Wir starten zur ersten Mission!



Welche Aufträge sind zu erfüllen? Andächtig lauscht Ihr dem Briefing.

Mission 1

Von ein paar üblen Kerlen wurden Lenkraketen gestohlen. Eure Aufgabe ist es, die Waffen ausfindig zu machen und sie wieder an einem sicheren Platz abzuladen. Dies

ist aber nur ein Teil der Mission, die es zu erfüllen gilt. Außerdem müssen zum Beispiel ein Wissenschaftler gerettet und eine Brücke unbrauchbar gemacht werden.



Rettet den abgeschossenen Piloten, bevor ihm etwas passiert.



Volltanken bitte. An vielen Stellen sind Extras versteckt.

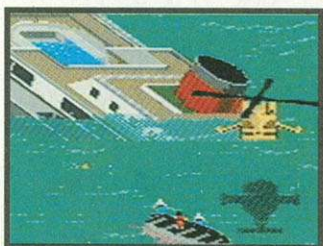


Jetzt aber Beeilung! Die eingeschlossene Truppe muß hier weg!

Mission 2

Mission zwei führt Euch in ein Ölfeld. Hier müssen gegnerische Stellungen ausgeschaltet werden. Von einem sinkenden Schiff sollten möglichst alle 20 Besatzungs-

mitglieder geborgen werden (Vorsicht Hail!). Ebenso eine U-Boot-Mannschaft. Achtung: In dieser Mission habt Ihr es zum erstenmal auch mit gegnerischen Hubschrauber zu tun.



Für diesen Einsatz nehmt Ihr besser den Transporthubschrauber, ...



... denn er hat ein größeres Fassungsvermögen. Das spart Flugzeit.



Die Karte zeigt Euch genau, wo das nächste Ziel liegt.

Auf einen Blick

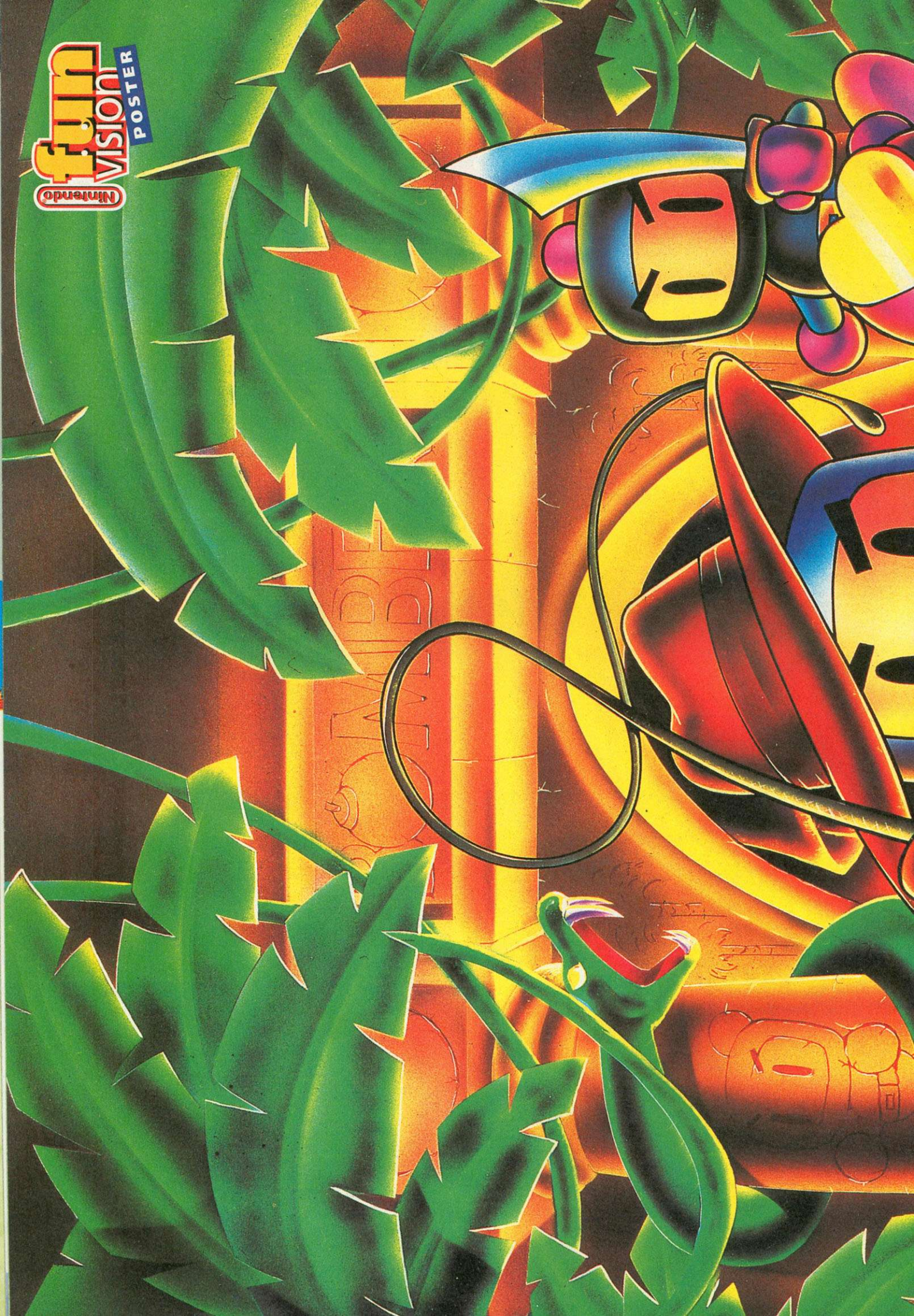
System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action

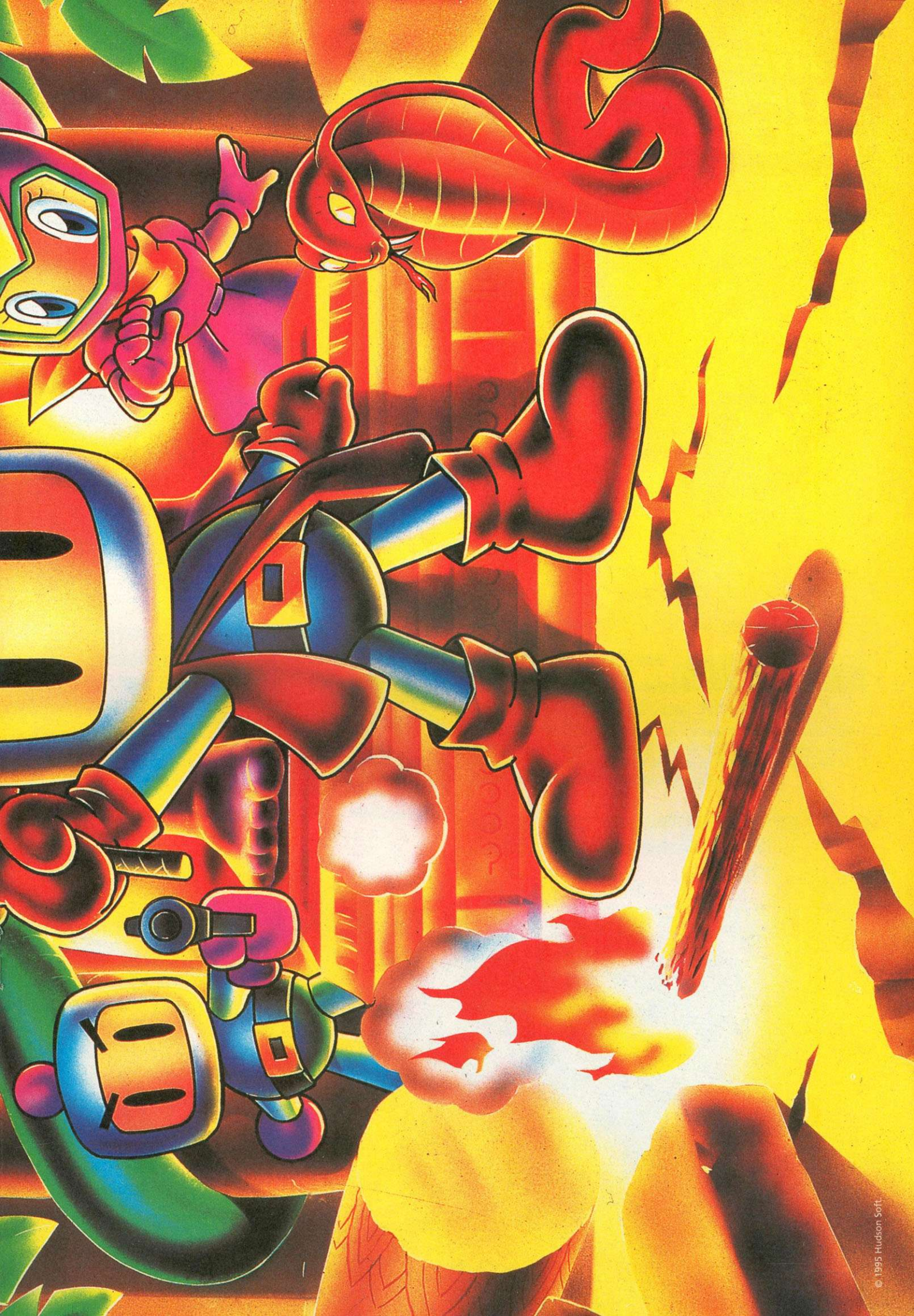
Fazit

„Urban Strike“ ist der würdige Nachfolger von „Jungle Strike“. Auf den ersten Blick hat sich nicht viel geändert. Der Unterschied zum Vorgänger liegt im Detail. So fliegt sich der Hubi viel schneller und wendiger. Die Grafik wurde auch aufgewertet. Ihr solltet ruhig Mal eine Runde drehen. ks



fun
VISION
POSTER
Nintendo





INTERNATIONAL
**SUPERSTAR
SOCCER**™



Tips & Tricks

Mega Man X²

Super Nintendo

Einige Paßwörter

Frisch aus dem Spiel Labor erreichten uns folgende Paßwörter:

6545 6884 3741 4251	3835 8286 3841 1426
3835 8286 3841 3626	3838 1256 3834 3413
5838 1713 3854 3711	4818 5273 3144 7431
5855 1716 3884 3672	5852 7286 3884 3626
2517 6133 3428 7681	2867 6133 3428 7681
3876 3163 3788 3451	5572 7367 3388 3226
2867 6153 3528 7681	

(Asterix &) Obelix

Super Nintendo

Paßwörter von Daniel Jebautzke

Akt 5 Asterix – Obelix – Idefix – Miraculix
 Akt 9 Falballa – Mayestix – Obelix – Idefix
 Akt 13 Idefix – Falballa – Miraculix – Chef
 Akt 17 Falballa – Asterix – Idefix – Obelix

Rise of the Robots

Super Nintendo

Supervisor anwählen

Der Tip stammt von Kai Patzewitz aus Schwanenwede: Gebt im Startmenü ↑, →, ↓, ← und B ein. Jetzt ist der Supervisor im 2-Spieler-Modus verfügbar.

Judge Dredd

Super Nintendo

Paßwörter für Richter von Fun Vision:

YVVP – VFPD – CPLY – FCWZ – RLFJ – TDYT – VYRX – CRQF – QBTV – VMTB – XCWV

Mickey & Minnie

Super Nintendo

Paßwörter-Service

Dschungel	Pluto – Donald – Mickey – Goofy
Hexenhaus	Goofy – Donald – Mickey – Minnie
Höhlen	Donald – Goofy – Pluto – Mickey
Eisebene	Minnie – Mickey – Donald – Goofy
Schloß	Mickey – Goof – Donald – Minnie

Jungle Strike

Super Nintendo

Paßwörter von Peter Scharfenberg

Mission 2	Sub Attack	8QS38F8VWOMT
Mission 3	Training Ground	8Q35RP87MOPT
Mission 4	Night Strike	8Q75WP88MOPT
Mission 5	Puloso City	8Q75CP8TMOPT
Mission 6	Snow Fortress	8Q454P8TMOPT
Mission 7	River Raid	HQCWN28XYOS#
Mission 8	Mountains	8Q45YP81MOPT
Mission 9	Return Home	#QM4G#8Z#OPT
Mission 10	Congratulations	WP446F811#ORT

Looney Tunes B-Ball

Super Nintendo

Tastenkombinationen

... für „Looney Tunes Basketball“ fand Lars Hansen aus Karlsruhe:

In Bugs verwandeln (5 Cent)	X, R, X, R
In Daffy verwandeln (5 c)	→, →, ↓, X
In Sylvester verwandeln (5 c)	R, R, R, X
In Taz verwandeln (5 c)	←, ←, ←, R
In Coyote verwandeln (5 c)	X, R, R, X
X-Ray Vision (5 c)	←, ←, X
Robotron (5 c)	X, X, X, Y, Y, R
Here Boy (Wenn Ball sich in Hund verwandelt hat, 10 c)	→, ↓, ←, R

Gimme the Ball (10 c)	Y, R, Y, R
Invisibility (20 c)	X, X, X, R
Earthquake (30 c)	↑, ↑, ↑, R
Super Boost (35 c)	R, R, R, Y, X
Extend Play (50 c)	↑, →, ↓, ←, ↑, R
Trust Me (umsonst)	Y, X, Y, X, Y, X, R

Auf Lars' Zettel standen noch „Happy Face“ (←, ↓, →, ↑, X) und „Moonball“ (↑, ↑, ↑, ↑, ↓, X), aber die haben bei unserer Prüfung nicht funktioniert. Vielleicht bekommt Ihr sie zum Laufen.

Yoshi's Island

Super Nintendo

Ein Tip von Niko Götze, Bispingen:

Um die Mini-Spiele einfach mal so zu spielen, müßt Ihr im Kartenbildschirm auf das Tastenbelegungsfeld (neben dem Score) gehen. Nun haltet Select gedrückt. Betätigt dabei X, X, Y, B und A – Tata, die Mini-Spiele, wovon man zwei sogar zu zweit spielen kann.

The Firemen

Super Nintendo

Schweres Spiel

Kai Patzewitz aus Schwanenwede hat für Euch herausgefunden, wie man „The Firemen“ von Human im höchsten Schwierigkeitsgrad spielt. Drückt am Titelbild ↑, ↓, X, X, R, L und A. Jetzt erscheint das Startbild rechts:



Lothar Matthäus

Super Nintendo

Europa Cup-Paßwörter

Frisch eingetroffen von Maik Baumgärtner aus Duisburg:

1. Spiel	LJFFCF54B
2. Spiel	YQJJDJXWC
3. Spiel	1X54L4LKJ
4. Spiel	1PJFFCF94B
5. Spiel	P5QJJDJDWL
6. Spiel	QRY54L44GJ
Viertelfinale	W16QQGQZFF
Halbfinale	W17QQGQ8FF
Finale	W18QQGQDGF

Animaniacs

Game Boy

Spezialpaßwörter



Unendlich viele Leben



Unendliche Energie



Unendliche Zeit



Levelskip (Select während Pause).

Beavis & Butt-Head

Super Nintendo

Komplettlösung

Unser Dank geht an die Pressestelle von Viacom/CIC, die Euch mit dieser Komplettlösung des Spiels versorgen.

Der Schnipsel beim Laundromat

Geht in Euer Schlafzimmer und holt Eure Hosen. Begeht Euch zum Turbo Mall 2000 und dort in den Yoghurt Shop. Holt in der Toilette des Shops die Seife. Besorgt Euch jetzt bei We B Cars das Öl (auch in der Mall). Nun könnt Ihr den Laundromat betreten. Geht zum Trockner, der am weitesten von der Tür entfernt ist. Benutzt hier das Öl an der quietschenden Tür. Ihr habt den ersten Schnipsel!

Der Schnipsel von der Burger World

Geht zur Burger World und holt Euch die tote Ratte. Geht jetzt durch den Angestellten-Eingang in die Küche (Paßwort: BUTTHEAD). Holt Euch die Fritten neben der Fritöse und werft sie und die Ratte hinein. Jetzt habt Ihr ein fritiertes Rattendinner. Bringt es zur Theke rechts neben der Küche, dort wartet ein dankbarer Kunde. (Was nun kommt, könnt Ihr Euch denken.) Verlaßt die Küche und geht durch den Haupteingang. Auf dem Boden liegt das Ticket. Ihr solltet es abwischen ...

Der Schnipsel im Krankenhaus

Das wird einfach, wenn Ihr mit dem Karren umgehen könnt. Begeht Euch ins Krankenhaus. Geht so weit wie möglich nach rechts und schießt auf den Typen neben dem Karren. Springt auf den Karren und fährt durch die Korridore. Weicht allen Hindernissen aus und flieht so vor dem dicken Kerl, der Euch verfolgt. Am Ende des Korridors fällt er die Treppe herunter. Holt Euch das Ticket, solange er flach liegt.

Der Schnipsel im Tierladen

Holt Euch in der Burger World die Kopfhörer. Jetzt in die Turbo Mall 2000 und dort den Aufzug benutzen. Im ersten Stock ist der Pawn Shop. Hier tauscht Ihr die Kopfhörer gegen Bares. Jetzt zurück zum Pet Shop, holt die Schlange und bringt sie zur Kasse. Wenn der Verkäufer das Tier einpackt, klagt Ihr den Schlüssel und geht zum Vogelkäfig. Hier ist das Ticket.

Der Schnipsel in der Highland High School

Geht zur Schule und dort in Buzzcuts Raum. Das ist der mit den Chemikalien, die Ihr Euch nach dem Sieg über Buzzcut holt. Geht zum Schulleiter McVicar und probiert die Wirkung der Chemikalien an ihm aus. Der Lohn ist ein weiterer Schnipsel.

Der Schnipsel auf der Straße

Geht in die Straße und steigt in die Kanalisation. Ganz am Ende davon ist ein Abfallhaufen, und dort liegt ein Knochen. Durch die Kanalisation geht es jetzt zu den Häusern, und zwar zu dem, vor dem ein Mann steht. Schießt auf den Rasenmäher und holt den Schlüssel, der dahinter liegt. Gebt dem Hund den Knochen, geht in den Schuppen und holt die Kettensäge. Fällt damit den Baum. Das kann schwer sein, aber Ihr schafft es. Das Ticket ist im Vogelnest.

Der Schnipsel in Eurem Raum

Geht zur Highschool und in den Raum mit dem Peace-Symbol über der Tür. Im Abfalleimer ist ein Kaugummi. Geht in Euren Raum und dann auf die Straße. Im Schuppen (erinnert Euch an den Rasenmäher!) ist

eine Angel. Geht zurück in Euer Schlafzimmer, kramt hinter dem Sofa und fischt dort mit dem Kaugummi als Köder. Ihr habt den Schnipsel.

Der Schnipsel am Drive-in

Holt die Kamera aus Eurem Schlafzimmer. Findet nun etwas, was im Pawn Shop für Geld tauschen könnt. (siehe Tierladen: nehmt hier die Schlange mit.) Bringt sie nach oben ins Musterungszentrum. Gebt das Kriechtier dem Soldaten und holt die Bombe vom Regal. Nun jagt Ihr die Kasse vom Drive-in in die Luft. Geht nun zu der Autoreihe und macht ein Foto von dem Wagen, der sich bewegt. Eine dicke Frau verfolgt Euch zurück zum Shop, wo sie am Saft ausrutscht. Ihr habt den Schnipsel.

Der Schnipsel im Musterungszentrum

Geht mit Geld zum Tiershop, holt die Schlange und erschreckt den Soldaten (siehe Kopfhörer und Drive-in). Solange er zittert, holt Ihr sein Ticket. Wenn es da keines gibt, müßt Ihr seine Papiere stehlen und den ganzen Vorgang wiederholen.

Geht beim Gwar-Konzert auf die Bühne

Geht zur Burger World. Beim Abfall ist ein schimmeliger Hamburger. Eßt ihn. Jetzt habt Ihr Euch den Magen verdorben und solltet ins Krankenhaus (vergeßt die TV-Fernbedienung nicht). Geht in den Untersuchungsraum und hüpf auf das Bett, wenn der Doktor es wünscht. Holt die Schere und geht in Euren Raum. Holt hinter dem Sofa ein Stück Pizza hervor. Angelt damit aus dem Fenster und holt die Katze. Nehmt das Tier und die Tickets und geht zum Gwar-Konzert. Im Gebäude könnt Ihr die Katze benutzen, um den Hund abzulenken. Schneidet mit der Schere das Seil durch und beseitigt den Rausschmeißer. Jetzt holt Ihr Euch die Kostüme und stürmt auf die Bühne. Gewonnen!

Puzzle Bobble

Super Nintendo

Paßwörter von Daniel Zumbühl, CH-Ibach:

Level 10: 7S9L#7	Level 15: TTPL7!	Level 20: W3KWFZ
Level 25: 6PN6\$P	Level 30: DOV42C	Level 35: DN!577
Level 40: 923HWZ	Level 45: 4R255NS	Level 50: \$B42K4
Level 55: RHDWH4	Level 60: V#SMT9	Level 65: 3TGGJJ
Level 70: !DR5#!	Level 75: RH955#	Level 80: W#32HW
Level 85: R2LWT\$	Level 90: T3PV#S	Level 95: QKMLM?
Level 100: %9D442		

Vielen Dank!

Putty Squad

Super Nintendo

Die Paßwörter geben sich die Ehre:

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



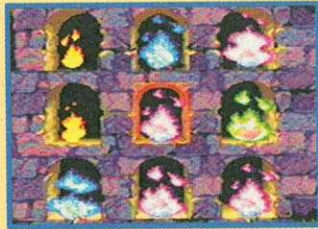
Castlevania V - Vampire's Kiss

Super Nintendo

Alle Paßwörter, die uns in die Finger kamen:



Stage 2



Stage 3



Stage 4



Stage 4'' (mit Schlüssel)



Stage 4' (ohne Schlüssel)



Stage 5



Stage 5'(mit Schlüssel)



Stage 5'' (Mädchen befreit)



Stage 6



Stage 7

Mega Man IV

NES

Jakob Schäfer aus Graben hat Codes:

A3, A5, A6, B1, D1, E3
A1, A5, B4, C1, D1, D3
A1, B4, B5, C6, D1, D3
A1, A4, B5, E2, F1, F3

A1, A3, A5, B2, D1, E3
A1, B4, B5, C6, D1, D3
A1, A4, B5, E1, E6, F3

Stargate

Super Nintendo

Codes: leicht



Findet fünf Soldaten.



Bekämpft Anubis.



Findet verkleidete Sha'Uri



Findet Daniel und Skaara.



Beseitigt sechs Verräter



Rettet Sha'Uri vor Anubis.



Findet acht Laserstäbe.



Bewaffnet acht Nagadaner.



Teleportiert und besiegt Ra.

Codes: mittel



Findet fünf Soldaten.



Bekämpft Anubis.



Findet verkleidete Sha'Uri



Findet verkleidete Sha'Uri



Beseitigt sechs Verräter



Rettet Sha'Uri vor Anubis.



Findet acht Laserstäbe.



Bewaffnet acht Nagadaner.



Teleportiert und besiegt Ra.



Findet fünf Soldaten.



Bekämpft Anubis.



Findet fünf Soldaten.



Findet verkleidete Sha'Uri



Findet verkleidete Sha'Uri



Beseitigt sechs Verräter



Rettet Sha'Uri vor Anubis.



Findet acht Laserstäbe.



Bewaffnet acht Nagadaner.



Teleportiert und besiegt Ra.

Codes: schwer



Findet fünf Soldaten.



Teleportiert und besiegt Ra.

game Boy

Mystic Quest

Super Nintendo

Hilfe von Dennis Nobbe, Sassenburg

Er kennt die Antworten auf die Fragen von Steffen Krull (7/95).

1. Wie kommt man durch die Wüste?
In einer Oase befinden sich zwei Palmen, die auffällig herumstehen. Man muß sie in Form einer Acht umlaufen, um die Höhle zu öffnen.
2. Wo befindet sich der Eiszauber?
In der Wüstenhöhle, irgendwo oben links.
3. Wie kommt man zur Vulkaninsel?
Man muß erst zur Höhle am südlichen Riff (Mit Robododo übers Meer und dann im Osten des Landes ins Landesinnere). Durchquert man die Wüste, erreicht man die Insel.

Secret of Mana

Super Nintendo

Zur Frage von Franz Vadasz aus 8+9/95 ...

... gibt es die Antwort im Teamwork von Florian Schrammel, Detlev Meier und Falk Henke. Der Vorgang ist dieser:

1. Nachdem man Tantalus besiegt hat, funktioniert Harzingers Mana Zauber wieder. Dieser ist der Schlüssel zum Erfolg.
 2. Dem Jungen muß man das Schwert geben. Nur mit dem Schwert und dem Harzinger Zauber der Mädchen bezwingt man den Drachen.
 3. Die Koboldin besitzt den Zauber Mana Yang. Dieser muß als erstes gezaubert werden. Richtet den Pfeil auf den Jungen (zuvor muß der das Schwert bekommen haben), denn nur er kann den Drachen bezwingen. Als nächstes muß man das Mädchen den Zauber Mana Yin sprechen lassen. Der Pfeil muß ebenfalls wieder auf den Jungen gerichtet werden.
 4. Nun ist das Mana Schwert aktiviert. Ein Geräusch ertönt.
 5. Wenn der Drache ganz groß auftaucht, so oft wie möglich zuschlagen. Schließlich liegen 9.999 Kraftpunkte vor einem.
 - Wichtig ist, daß während des ganzen Kampfes alle drei Recken am Leben bleiben. Das Mädchen muß alle drei Kämpfer gleichzeitig mit Frostas Kraftwasser versorgen.
 6. Das wird wiederholt, bis der Mana Drache besiegt ist.
 7. Zusätzlich kann man sich mit Laternas Energieschild schützen.
- Allgemein: Wichtig ist vor allem, daß man für das Mädchen zumindest noch eine Walnuß übrig hat und man auch während des Marsches durch die Dämonenfestung möglichst wenig Magie verbraucht, damit auch die Koboldin gut versorgt ist.

Illusion of Time

Super Nintendo

Hilfe von Mario Fritz aus Bergen

Mario glaubt, Stephan Graf helfen zu können. Wie Ihr zu Castoth kommt, wißt Ihr bestimmt. Am besten ist es, wenn Ihr als Freedan in den Kampf zieht. Dann sind die Treffer effektiver. Als erstes werden die Hände attackiert, bis sie verschwinden. Währenddessen den „Feuerschlangen“ ausweichen. Wenn seine Augen leuchten, ist er verwundbar. Schlägt auf den Kopf und weicht den „Feuerrechtecken“ aus. Wenn er mit den „Füßen“ stampft, zieht Euch in eine Ecke zurück und lauft immer gegen die Wand, bis er mit den Laserstrahlen aufhört. Dies wiederholen und Heilkräuter benutzen.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Daniel Jebautzke, Kai Patzewitz, Peter Scharfenberg, Lars Hansen, Niko Götze, Maik Baumgärtner, Daniel Zumbühl, Jakob Schäfer, Dennis Nobbe, Florian Schrammel, Detlev Meier, Falk Henke, Mario Fritz, Kerstin & Rico Albrecht. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Kai Patzewitz. Herzlichen Glückwunsch!

Blues Brothers

Super Nintendo

Hilfe von Kerstin & Rico Albrecht

Wir versuchen, Frank Knut bei „Blues Brothers“ zu helfen. In der Stage 3 kommt man weiter, indem man bis zum Pilz oben lang läuft. Man muß sich genug Schwung holen, um nach rechts auf die Baumkronen zu springen und von dort weiter zur zweiten Baumkrone. (Genau in die Mitte treffen, es wirkt wie ein Trampolin.) Hat man das geschafft, sieht man einen weiteren Pilz. Von dort aus geht es immer weiter nach links zum Ziel (Jukebox). Die Schnecken und Fallen besiegt man, wenn man ↓ drückt und dann die Schallplatte wirft.

? Notrufe:

Alle Systeme

- Familie Dofour aus Wien spielt „Equinox“ (SNES). Sie haben Galadomia, Deeso, Tori, Atwua (?), Quagmire und Afralona bewältigt. Doch wie kommen sie jetzt nach Death Island?
- Klas Tschoepe aus Recklinghausen besitzt „Super Conflict“ (SNES) und möchte gerne Flugzeugträger bauen. Bloß weiß er nicht, wie.
- Falk Henke aus Mariental las im „Secret of Mana“-Spieleberater, daß man die Waffen bis zu Level 9 aufstufen kann. Wie geht das?
- Wir hätten gerne Paßwörter zu „Mechwarrior 3050“.
- Wo bleiben die Cheatmodes von „Diddy's Kong Quest“? Na?

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



Hotlines




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

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



STARKE SEITEN



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

JETZT AM KIOSK!

MECHWARRIOR 3050

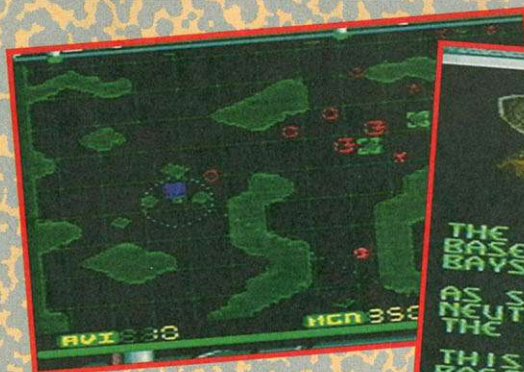


OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE

FUTURISTIC
BATTLEMECH
WARFARE

„Mechwarrior 3050“ von Activision ist das zweite Spiel, das auf der berühmten BattleTech-Buch- und Spielreihe basiert. Ihr müßt mit Eurem Kampfroboter geschickt Strategie und Kampfkünste kombinieren. Also bewahrt einen kühlen Kopf und spielt schon einmal das Joypad warm. Die Schlacht kann beginnen.

Böse Mächte bedrohen das Universum. Es ist an Euch, die Bedrohung abzuwenden. So banal die Story, so banal das Spiel — könnte man denken. Nicht so bei „Mechwarrior 3050“. Hier gilt es, eine Vielzahl von Missionen zu erfüllen. Teilweise müssen sie unter Zeitdruck durchgespielt werden. Bestimmte Missionsabschnitte müssen vor anderen gelöst werden, sonst kann es passieren, daß Euch der Planet um die Ohren fliegt. Das massig Gegner auf Euch warten steht, wohl außer Frage. Angefangen von kleineren Infanterie-Einheiten bis hin zu riesigen Kampfrobotern wird hier alles geboten.



Gegner ohne Ende. Mit Hilfe des Radars könnt Ihr die Angreifer ausmachen.



Das Inferno hat begonnen ...



Strategie ist gefragt, wenn Ihr bei „Mechwarrior 3050“ überleben wollt. Nicht einfach nur drauf ballern und fertig. Ihr solltet schon sehr genau überlegen, wie Ihr vorgeht, und welche Missionsziele Ihr zuerst erfüllt. Manchmal empfiehlt es sich, den Anweisungen nicht Folge zu leisten, sondern ein anderes Ziel zuerst aufs Korn zu nehmen. Diese Empfehlung ist aber mit Vorsicht zu genießen. Schnell hat man zum Beispiel einen Reaktor zerschossen, den man vorher abschalten mußte. Zur Belohnung verwandelt sich der Planet dann in eine Wüste und Ihr Euch zu Staub, und das will ja wohl keiner, oder?



Schnelligkeit ist auch gefragt. Gerade wenn Ihr von einem gegnerischen Kampfroboter angegriffen werdet, der viel wendiger ist als Eurer.

Mission 1 – Alshain

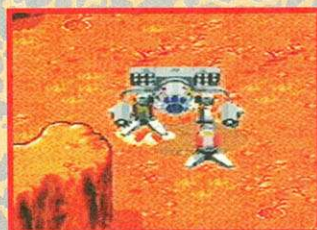


In der ersten Mission kommt es darauf an, schnell die gegnerischen Anlagen auszuschalten. Zunächst müßt Ihr Euch um die Radaranlage im Süd-Osten kümmern. Danach folgt der Flugplatz im Osten. Um

die lästigen Kampfroboter los zu werden, schaltet Ihr noch die Fabrik im Westen aus. Jetzt wird noch schnell ein Gefangener im Nord-Westen befreit und schon steht das Hauptziel auf der Abschußliste.

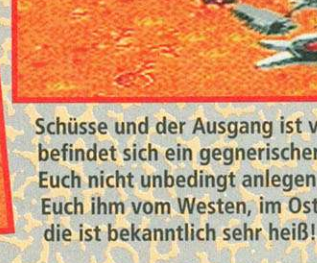
Mission 2 – Satalice

PASSWORD = 65C816



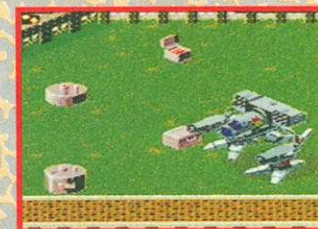
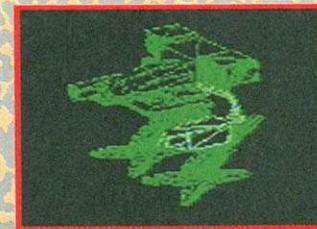
Die zweite Mission führt Euch auf einen anderen Planeten. Hier müßt Ihr ganz fix die zwei Starttrampen zerstören, bevor der Gegner von einer der beiden türmen kann. Aber wo sind sie? Kleiner Tip:

Eine ist im Nord-Osten und einem ziemlich genau im Süden. Beeilt Euch! Das nächste Missionsziel ist, alle kleineren Material-Depots zu zerstören. Hier könnt Ihr Euch ruhig Zeit lassen.



Ihr dürft auf keinen Fall die beiden Hauptdepots beschießen, bevor nicht alle anderen kleineren abgeschaltet sind, sonst ... Ihr wißt schon. Achtet auf die Tore in den Felswänden, aus ihnen kommen Massen von Panzern heraus. Einige gezielte Schüsse und der Ausgang ist verschüttet. Im Nord-Osten des Sektors befindet sich ein gegnerischer Kampfroboter. Mit ihm müßt Ihr Euch nicht unbedingt anlegen. Wollt Ihr es dennoch tun, so nähert Euch ihm vom Westen, im Osten steht nämlich Lava im Weg, und die ist bekanntlich sehr heiß!

Welche Waffe hätten Sie den gerne?



Ein anständiger Kampfroboter hat natürlich verschiedene Waffensystem zur Auswahl. Angefangen von dem klassischen Maschinengewehr, über die Laserkanone bis hin zur modernen Boden-Boden-Rakete wird Euch einiges geboten. Immerhin neun Waffen stehen zur Auswahl. Und damit Euch im

Eifer des Gefechts nicht die Munition ausgeht, findet Ihr auf dem Planeten verteilt Kisten, die Euch mit neuer versorgen. Und um Eure Schutzschilde wieder auf Vordermann zu bringen, findet Ihr ebenfalls von Zeit zu Zeit Extras, die für die nötigen Reparaturen sorgen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action-Strategie

Sound

Mal abgesehen von einigen netten Musikstücken während der Mission-Briefings, wird nicht sehr viel geboten. Die Sounds beschränken sich auf Gefechts-Geräusche.

Grafik

Die Grafik ist guter Durchschnitt, Euer eigener Roboter wirklich gut animiert. Die Gegner sind teilweise etwas pixelig und klein geraten.

Spielbarkeit

Zu Anfang ist es wirklich nicht ganz einfach. Wenn man sich allerdings einmal an die Steuerung gewöhnt hat, macht es mächtig Spaß, mit dem Ding rum zu ballern. Die Strategie-Komponente sorgt ebenfalls für lange Motivation.

Fazit

Nach kurzer Zeit läßt einen „Mechwarrior 3050“ nicht mehr los. Wer ein Actionspiel sucht, bei dem auch die Strategieseite nicht zu kurz kommt, solltet unbedingt Mal reinspielen.

ks

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 22

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 Nachnahme erhoben.

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: 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 22

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.

PHANTOM

2040

In der letzten NFV haben wir schon ein Blick auf „Phantom 2040“ geworfen. In dieser Ausgabe nehmen wir das Endzeit-Jump'n'Run von Viacom genauer unter die Lupe. Schlüpf mit uns in die Rolle des Phantoms und beschützt die Welt vor der skrupellosen und machtbesessenen Rebecca Madison.



In naher Zukunft hat der Stahl die Welt im Würgegriff. 2040 versuchen die Erbauer des Großstadtdschungels den letzten Rest Natur zu beseitigen und drohen dadurch die Welt zu übernehmen. Doch auch in dieser Zeit gibt es einen, der sich um die Belange der Menschen kümmert: Er nennt sich selbst „den wandelnden Geist“. Er ist das „Phantom“. Genauer gesagt, das 24. Phantom, denn die Maske wird von Generation zu Generation weitergereicht. So wird aus dem Studenten Kit Walker ein Superheld.

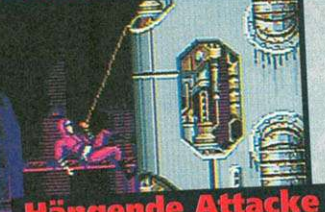
Die Action beginnt

Der Umgang mit dem Lasso

Fesselt die Gegner



Geht Wände hoch



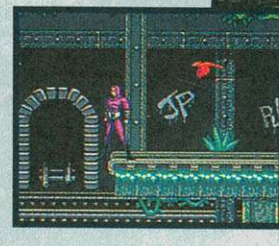
Hängende Attacke



Lernt als erstes den exakten Umgang mit Eurer Stahlseilpistole. Ihr könnt nämlich mit ihrer Hilfe zum Beispiel Wände besteigen und so versteckte Gegenstände finden. Auch im Kampf ist das Stahlseil gut zu gebrauchen: Fesselt Eure Gegner und sie greifen Euch vorerst nicht mehr an. Oder Ihr befestigt das Seil an der Decke, laßt Euch hängen und schießt von dort aus auf Eure Widersacher. Das Seil ist auch ein gutes Fortbewegungsmittel.



Schwingt hin und her. Wenn Ihr jetzt richtig springt, könnt Ihr die obere Plattform bequem erreichen.



Grundkenntnisse

Es gibt zwei verschiedene Angriffsmethoden: Das Benutzen von Waffen oder Händen. Für die Waffen müßt Ihr allerdings die passende Munition haben.

Schießen



Karate



System

Waffenschau

Das Phantom kann verschiedene Waffen benutzen. Am Anfang habt Ihr lediglich die normale Pistole. Andere Waffen könnt Ihr dann bei den einzelnen Endgegnern finden. Doch bevor Ihr sie bekommt, müßt Ihr die Bosse besiegen. Geht mit Hightech-Waffen vorsichtig um, denn die Munition reicht nicht ewig.



Flammenbombe
Diese Bombe explodiert und bildet um Euch ein Flammenmeer.



Eispistole
Diese Waffe friert Eure Gegner ein. So könnt Ihr sie schnell besiegen.



Explosive Pellets
Die explosive Pellet hat die Wirkung einer Zeitbombe.

Gegenstände

Ihr könnt sowohl die Energie als auch die Munition im Verlauf des Spiels wieder auffüllen. Es gibt zwei Munitionskanister mit unterschiedlicher Wirkung. Der eine ist portabel und Ihr könnt ihn benutzen, wann Ihr wollt. Der andere muß sofort verbraucht werden. Ihr solltet also schauen, ob Ihr ihn jetzt benötigt.

Sofort-Munition



Dieser Kasten lädt sofort einen Teil der Munition nach.

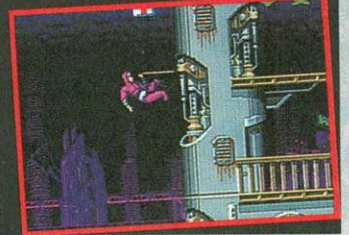
Munitionskanister



Den Kanister steckt Ihr ein und benutzt ihn im Notfall.

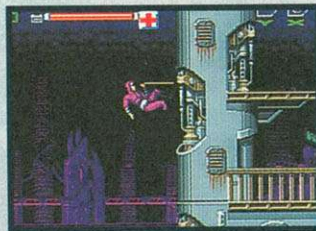
Computerarchive des Phantoms

Zwischen dem sechsten und dem siebten Level könnt Ihr den Computer im Hauptquartier benutzen. Es hat zwar keinen Einfluß auf das Spiel. Aber es macht Spaß, die Daten über die Gegner, Umgebung und das Phantom selbst zu lesen.



Level 1: University

Als erstes solltet Ihr die Universität besuchen. Hier warten bereits eine Vielzahl an Robotern auf Euch. Doch bevor Ihr durch das erste Haus geht, solltet Ihr auf alle Fälle die Wand hochlaufen. Dort wartet ein tragbarer Verbandskasten. Geht jetzt durch das Haus. Zwischen den Häusern ist ein Flugzeug, das erst einige Roboter losläßt und danach verschwindet. Besiegt die Roboter und geht zwischen den Gebäuden nach oben.



Labor

Wenn Ihr denkt, daß Ihr in eine Sackgasse geraten seid, seid Ihr auf dem Holzweg. Versucht doch einmal, gegen die Wände zu treten oder auf den Fußboden zu schießen. Ihr werdet erstaunt sein, welche Wege sich dann für Euch öffnen.



Die Wand



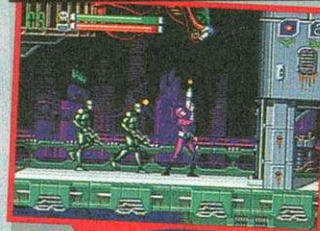
Ein Loch im Boden

Befreit den Prof.

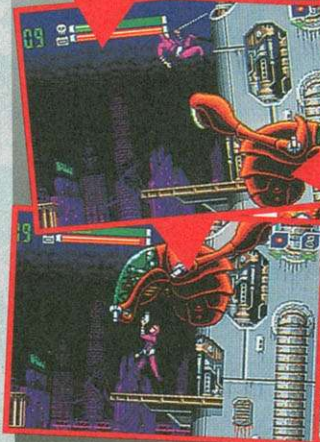
Wenn Ihr in das Labor geht, könnt Ihr im unteren Bereich den Labortechniker befreien. Doch bevor Ihr das tut, solltet Ihr alle Gegenstände in dieser Stage einsammeln. Denn wenn Ihr den Techniker berührt ist, es zu spät.



Boss: Hyper-UFO

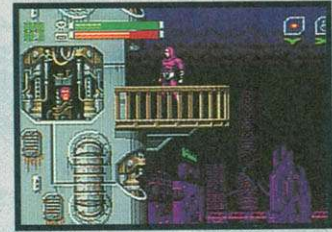


Auf dem Dach wartet bereits das Flugobjekt auf Euch. Es bewegt sich immer im gleichen Rhythmus. Fliegt es tief, solltet Ihr entweder darüberspringen oder Euch an der Wand festhalten. Fliegt es hoch, könnt Ihr es ganz einfach von unten beschießen. Achtet auf jeden Fall auf die Roboter, die aus dem Gefährt steigen. Bekämpft sie, bevor Ihr wieder auf das UFO konzentriert.



Kommt zurück

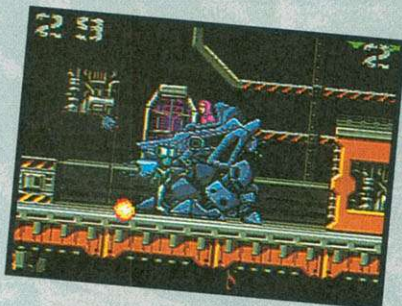
Wenn Ihr einmal die Universität besucht habt und der Endgegner besiegt ist, könnt Ihr in diesem Level einige nützliche Gegenstände finden. Geht dazu durch die ersten beiden Häuser. Klettert jetzt nach oben. Viel Spaß bei Eurem Einkaufsbummel.



Level 2: Ware House

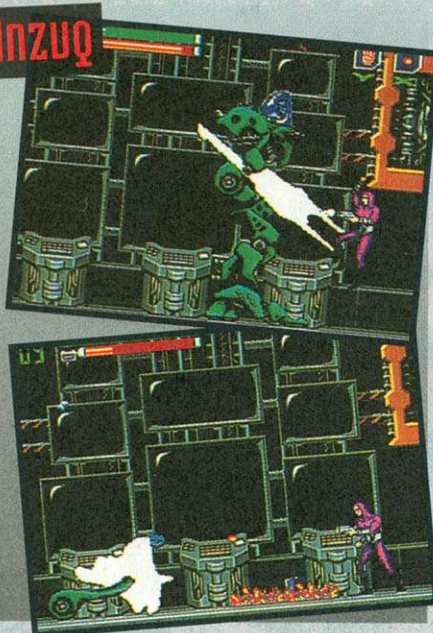
Roboter-Rodeo

Im Warenhaus steht ein einsamer Roboter herum. Steigt ein und erkundet ein wenig die Gegend. Denn auf diesem Gefährt kann Euch niemand etwas anhaben. Nur leider kann der Roboter keine Stufen steigen, so müßt Ihr ihn bald wieder verlassen und Euren eigenen Weg gehen.

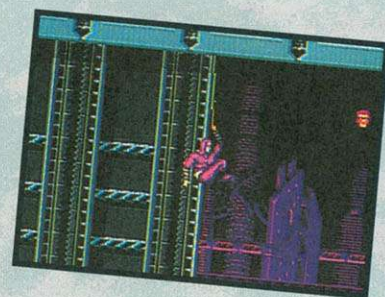


Boss: Robo-Anzug

Den überdimensionalen Roboter müßt Ihr in drei Stufen besiegen. Stufe eins: Hängt Euch an die Wand und schießt auf seine Arme. Stufe zwei: Gleitet etwas tiefer und trifft die Beine des Roboters. In der dritten Stufe müßt Ihr nur noch seinen Kopf besiegen. Trefft Ihr ihn oft genug, gibt der Fahrer dieses Roboters auf und rückt wichtige Informationen heraus. Weiter geht's bei den Docks.

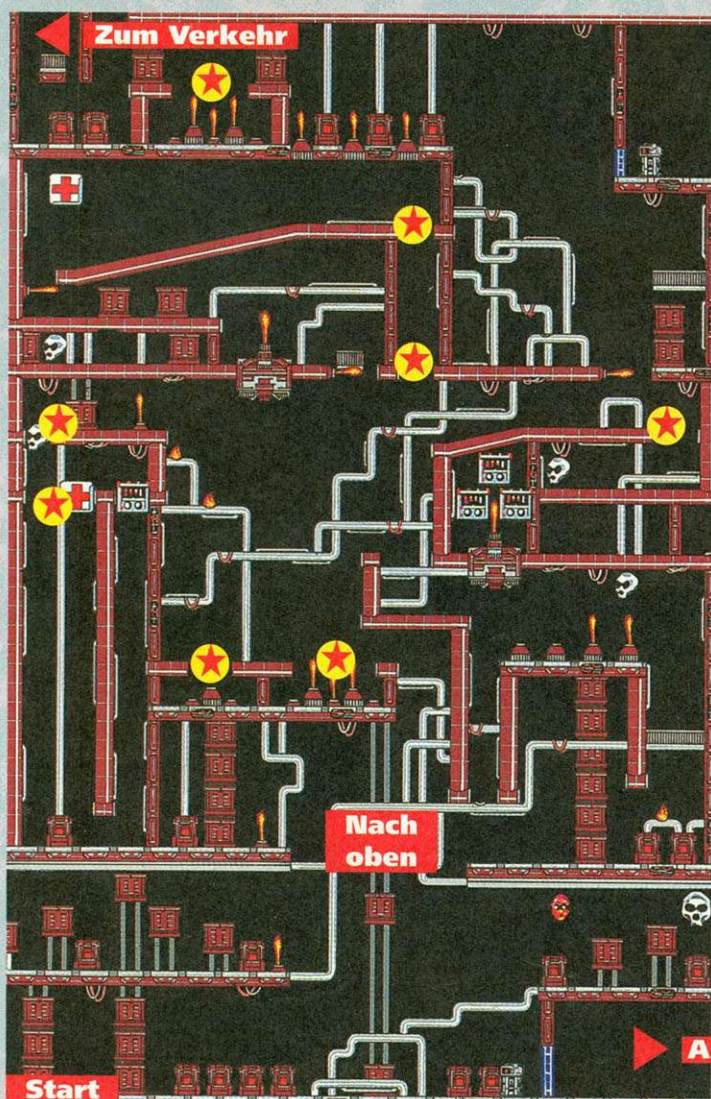


Level 3: Dock

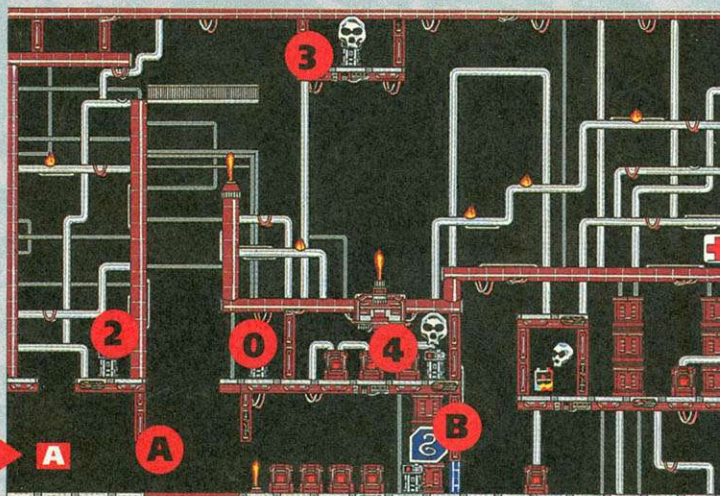


Erklimmt in diesem Level zuerst die Wand. Denn über Euch befindet sich ein Extra-Leben. Es scheinen sich unendlich viele Gegner in den Docks herumzutreiben. Ihr müßt selbst bestimmen, wann Ihr diese besiegt und wann Ihr sie links liegen laßt und einfach weiter geht. Die zweite Methode ist meistens besser, da Ihr weniger getroffen werdet und somit kaum Energie verliert.

Level 5: Industrial Zone

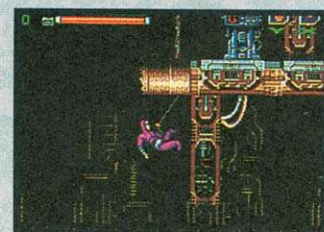


Geht nach dem Start in die zweite Zone und schaltet den Computer zwei aus. Klettert ganz nach oben, jetzt ein Stückchen nach rechts und nach unten, so kommt Ihr zum Computer mit der Nummer 0. Bedient diesen mit Eurer Waffe. Er schließt dann das fatale Loch im Boden. Laßt Euch nun nach unten fallen und trefft dort auf den ersten Computer. Hier findet Ihr auch die Verlängerungsschnur, mit der Ihr in der Zone eins ganz nach oben kommt. Geht jetzt zum dritten Computer, beschädigt ihn und holt Euch das Extra-Leben im oberen rechten Teil der zweiten Zone. Frisch gestärkt geht es jetzt zum Stau in Zone 1.



A Schließt das Loch

Am Anfang der zweiten Zone befindet sich ein riesiges Loch. Damit Ihr nicht ausversehen einmal hineinfällt, solltet Ihr es schließen. Geht zum Computer Nummer eins und schießt auf ihn. Ist er defekt, schließt sich das Loch automatisch.



Level 4: Battle Ship

Ihr steht nun vor einem schwer bewaffneten Schiff. Viele Gegner stehen auf diesem im Weg. Lauft so schnell wie möglich über das Schiff. Am anderen Ende dreht Ihr Euch um und nehmt eine Verteidigungsposition ein. Jetzt dauert es nicht mehr lang und das rettende Ufer ist in Sicht. Eilt nun in die Industrial Zone.



Level 6: Traffic Jam

Über Raumschiffe geht es nun weiter. Diese stehen nämlich in einem Stau. Springt über sie. Verpaßt dabei den Verbandskasten und das Extra-Leben nicht. Auch flitzen silberne Roboter auf ihren Bikes herum. Ihnen solltet Ihr lieber aus dem Weg gehen.



Boss: Tracker

Springt über das Netz, das der Tracker auf Euch schießt. Geht wie er von einer Seite auf die andere und schießt dabei immer. So trifft Ihr nicht nur den Boss, sondern beseitigt auch alle seine Gefährten. Achtet beim Laufen auf die Geschosse des Raumschiffes.



B

Das Verlängerungskabel

Am Computer eins befindet sich ein Zusatzseil. Sammelt Ihr es auf, verlängert sich Euer Stahlseil. Dank dieser Verlängerung könnt Ihr höhere Plattformen erreichen. Das hilft Euch zum Beispiel, um in der ersten Zone ganz nach oben zu kommen.



C

Explosiver Weg

Einige Gasleitungen sind nicht ganz so stabil, wie sie aussehen. Betretet Ihr eine solche Schwachstelle, geht sie mit einem lauten Knall in die Luft. Wir haben diese Stellen für Euch mit einem ★ markiert.



1/2 Energie



1/1 Energie



Medizin



1-Up

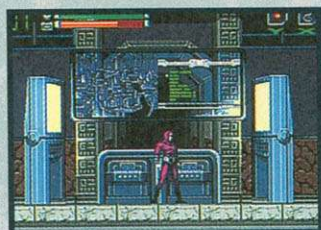


1/2 Energie



Energie-Kit

Wie geht's weiter?



Zuerst sucht Ihr eine vertrauenswürdige Person, der Ihr den Panther anvertraut. Und bevor es dann weiter geht, solltet Ihr im Dschungel nach nützlichen Gegenständen suchen. Dabei ist auch eine Waffe, die Euch im weiteren Spiel nützlich sein wird.



Auf einen Blick

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

Fazit

„Phantom 2040“ ist ein gut gemachtes Jump'n'Run/Adventure und dürfte nicht nur Comic-Fans begeistern. Ob Anfänger oder Profi, dank der einstellbaren Zahl an Leben ist das Modul für jeden eine echte Herausforderung. Leider ist der Titelheld in Deutschland nicht (mehr) besonders populär.

jvn

Jetzt kommen die langen Abende auf uns zu. Und was kann man da schon besseres machen als Videospielen – und Briefe schreiben. Wie Ihr wißt, wartet Euer Funny ja immer brav am Briefkasten. Und kennt keine Scheu beim Antworten. Aber lest am besten selbst.



ste auf dem Markt ist „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ von Blue Byte/Ubi Soft (Vertrieb: Laguna). Außerdem ist Namcos „Smash Tennis“ lustig. Wenn Du die beiden noch nicht hast, versuche es mal damit.

Philosophie

Auf die Frage „Warum ist die Banane krumm“ (NFV 10/95) hier die lustigste Antwort:

„...weil, wenn sie gerade wär, keine Banane wär.“

Jessica Schuck, Marxheim

Das mag schon stimmen, wir werden dem Hausphilosophen von Tokuma Japan (den berühmten Herrn Kubota) schreiben und das mit ihm diskutieren. In der Zwischenzeit belassen wir es bei der praktischen Lösung, „weil sie an Stauden der Sonne entgegen wächst“.

Eine lange Liste:

1. Wie teuer werden Spiele für das Ultra 64 und das System selbst sein?
2. Werden die Spiele für das Ultra 64 viel umfangreicher sein als für das Super Nintendo?
3. Wann wird VR 32 in Deutschland erscheinen, und wie teuer werden er und seine Spiele sein?
4. Warum stellt Acclaim immer noch weitere <indiziert>-Folgen her, wenn das Spiel sowieso vom Markt genommen wird?
5. Ich habe ein SNES, das hat vor kurzer Zeit angefangen zu brummen und zu knacken. Nun weiß ich nicht, ob ich mir ein neues Gerät oder bald das Ultra 64 kaufen soll. Ich hoffe, Ihr könnt mich beraten.

Kevin Schruwe, Bruchhausen

1.+2. Der Preis der Spiele steht noch nicht fest. Sie werden auf jeden Fall größer und umfangreicher als beim SNES. Bis jetzt steht der Preis von ca. 400 Mark noch für das Grundgerät. 3. Das ist noch nicht bekannt. In Amerika kostet das Gerät rund \$ 180 (250 Mark) und die Spiele je \$ 50 (70 Mark). 4. Weil aus internationaler Sicht die Produkte immer noch genug Gewinn einfahren. 5. Funktionieren Deine Spiele noch? Ruf auf jeden Fall einmal bei der Konsumentenberatung von Nintendo an (0130 / 5806, von 11 bis 19 Uhr). Die können Dir sagen, was wahrscheinlich an Deinem Gerät defekt ist und wie Du es reparieren lassen kannst.

Kein Fußball, Quark!

Aufgrund eines Reviews in Ihrem Heft kaufte ich mir das Spiel „Lothar Matthäus Super Soccer“. Dazu möchte ich folgendes anmerken:

1. Sämtliche Spielernamen sind

- bis zur Unkenntlichkeit verändert. Die Mannschaften haben nicht ihre Originalnamen, z. B. Hamburg Blau Weiss statt HSV.
2. Die Bundesliga kann man nur spielen, bis man einmal verloren hat. Danach ist die Saison beendet.
3. Die Schrift ist teilweise so klein, daß man mit einer Lupe vor dem Fernseher sitzen müßte, um etwas zu erkennen.
4. Im Spiel wird zwar erwähnt, wer die gelbe oder rote Karte erhalten hat, der Torschütze aber wird verschwiegen.
5. Die Figuren flitzen keinesfalls „mit ordentlichem Tempo“, wie von Ihnen erwähnt, sondern schleichen schneckenartig über den Platz.
6. Die im Begleitheftchen beschriebene Zeitlupe läßt sich nicht realisieren.

Sollten Sie nicht diese sechs Punkte (und womöglich noch weitere) im Sinne der Objektivität erwähnt haben? Vielleicht könnten Sie mir sozusagen als Ausgleich für Ihre in diesem Fall doch recht mißlungene Reportage verraten, wo ich ein gutes Bundesligaspiel mit Originalmannschaften und Spielern bekommen kann.

Michael Gauger, Lübeck

Eigentlich dachten wir, das unser Spieltest die Schwächen des Moduls im Actionteil und in der Grafik klar macht. Wenn's nicht so deutlich rüber-

kam, hier nochmal in Kürze:

„International Superstar Soccer“ von Konami ist immer noch top. Der Test für Teil 2 („Int. Superstar Soccer Deluxe“) ist in dieser Ausgabe. Und zum Thema Originalnamen. Das gibt es bei den wenigsten Sportmodulen, denn dafür wird in der Regel eine Menge Lizenzgebühr an die Verbände fällig. Beim Fußball kennen wir Originalnamen nur bei „FIFA International Soccer“ von EA.

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 Preisig, Arolsen

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

Tenniswunderkinder

Kommt demnächst oder überhaupt noch ein Tennisspiel für das SNES heraus? Wenn ja, welches und wann?

René Berger, Berlin

Wir wissen von keinem neuen Tennis-Modul. Das bekannte-

Wo sind die Specials?

Ihr seid meine absolute Lieblingszeitung, könnt Ihr mir ruhig glauben. Aber früher hattet Ihr öfters auch mal so „Specials“ mit Übersichten über z. B. alle Rennspiele oder alle Fußballspiele. Das solltet Ihr öfters machen. Da kann man besser vergleichen.

Kevin Mücke, Oldenburg

Stimmt, hatten wir. Und wollen wir auch weiterhin haben. Manchmal gibt es eben auf 84 Seiten zu wenig Platz für solche Specials. Das soll jetzt aber auch keine Ausrede sein. Wir geloben für das neue Jahr Besserung.

Mega Man X

Ich bin ein Fan von Mega Man und habe eine Frage an Euch. Gibt es „Mega Man X“ schon auf dem Markt? Und wenn ja, könnt Ihr bitte in der nächsten Ausgabe darüber berichten?

Waldemar Giebler, Ransbach

Lieber Waldemar, über „Mega Man X“ hatten wir einen Game Guide in der Ausgabe 6/94 – ja, so alt ist das Spiel schon. Jetzt stehen „Mega Man X“ und „Mega Man 7“ für das SNES auf der Erscheinungsliste. Sie kommen beide noch vor Weih-

Japanisch für Anfänger – 20

„Japanisch für Anfänger“ – und keine komplizierten Schriftzeichen? „lie“, wie wir Fast-Japaner zu sagen pflegen, denn diesmal lernen wir die Zahlen: zero (0), ichi, ni, san, yon, go, roku, nana, hachi, kyū (9). Auch das Zusammensetzen ist einfach: zehn heißt jū (sprich: tschuh!), elf ist zehn-eins, also jūni (sprich: tschuh-nie!), jūsan, jūyon ... Und 20 wird wieder zusammengesetzt: zwei-zehn (nijū), zwei-zehn-eins (nijūni), etc. So geht das weiter bis 100 (hyaku). Kompliziert? Nö. Bis zum nächsten Heft (da dann mit Euren Vorschlägen!).

nachten. Für alle, die einen bestimmten Test suchen, werden wir im nächsten Heft eine Liste machen.

Katalog

Gibt es einen Katalog über Nintendo-Spiele? Ich suche Module, die ich im Handel nicht mehr bekomme, wie z. B. „Super Battle Tank“ und „Super Air Diver“.

Dirk Cornelissen, Oberhausen

Ein Gesamtkatalog aller Spiele ist uns nicht bekannt. Du solltest es bei Versandhändlern versuchen, die haben wahrscheinlich noch Restbestände. (Das von Dir gesuchte Hub-schrauber-Spiel dürfte „Chop-lifter 3“ von Ocean sein.)

Rollenspieler

Da ich ein RPG-Fan bin, hätte ich natürlich nichts gegen ein neues Spiel dieses Genres einzuwenden. Wenn es da nicht ein Problem gäbe: Ich stehe nämlich auf solche Rollenspiele, in denen

man nach dem Schachprinzip spielt. Da kann man anwählen, ob man kämpfen, fliehen oder Magie einsetzen will. Ein Spiel habe ich davon, nämlich „Mystic Quest Legend“. Könntet Ihr mir vielleicht einige solche RPGs nennen? Ich war in jedem Spielwarengeschäfts Deutschlands, aber ich fand in keinem Regal „Might & Magic 2“. Könntet Ihr mir vielleicht sagen, wo ich es kaufen kann?

Lukas Maluga, Adelsheim

„Might & Magic 2“ bekommst Du nur noch gebraucht: Es ist ausverkauft. Rollenspiele mit dem „Active Time Battle System“, wie es von Square mit „Chrono Trigger“ (USA) und „Final Fantasy VI“ (Japan), aber auch „Mystic Quest Legend“ (BRD) berühmt gemacht wurde, sind in Deutschland selten. Ein Vertreter davon ist „Breath of Fire 2“, das leider nur in englischer Sprache erscheint. Sonst wirst Du auf Schwert- und Zaubereigemetzel von Enix („Soul Blazer“, „Illusion of Time“) und Square Soft („Secret of Evermore“, „Secret of Mana“) oder End-

zeitstimmung à la Laserbeam („Shadowrun“, wieder lieferbar) zurückgreifen müssen. Mehr gibt es im Moment leider nicht in Deutschland. Aber das muß ja nicht immer so bleiben.

Brieffreundschaft

● Welches nette Mädchen will Marc Kayser schreiben? Seine Hobbies sind: Schwimmen gehen, Computer spielen (C64, Game Boy, SNES). Schreibt an Marc Kayser, Wittekamp 9, 30177 Hannover.

● Wir machen eine Zeitschrift namens „Game Land“. Wer Fragen dazu hat, schickt einen Brief mit frankiertem Rückumschlag an Fathi Tosunlu, Geleitstraße 17, 63085 Offenbach.

Vielversprechend

Hallo, Ihr Lieben! Wo bleibt den „Whizz“ von Titus, das Ihr schon vor ewigen Zeiten im Preview hattet? Auch wüßte ich gerne, was aus „Izzy's Quest“ (US Gold) und „Realm“ (ebenfalls Titus)

geworden ist. Vor einer halben Ewigkeit habt Ihr bereits ein Japan-Monster-Special angekündigt? Was wurde daraus? Habt Ihr Alpträume beim Korrekturlesen bekommen?

Frank Richter, Hamburg

Hallo, Du Lieber. „Whizz“ und „Realm“ sind noch nicht durch die Nintendo-Prüfung. Das kann noch dauern. „Izzy“ sollte es bis Januar geschafft haben. Und die Tanukis lassen wir diesmal los. Schau auf Seite 68.

Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Fragen, Anregungen und Ideen gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbrieife
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

Der Parker-Wettbewerb: Das Deluxe-Fußball geht an Rudi Grabusic aus Weinsberg. Je eine normale Ausgabe von „Pro Action Football“ bekommen Claudius Brauer, Berlin; Gerald Laner, A-Volders; Florian Stempin, Hannover; Tino Noldin, Archersleben. Je eine „Jungle Strike“-Jacke geht an Christian Helms, Pennewitz; Frank Schell Köln; Frank Wuttke, Frankfurt; Martin Schulz, Klagenfurt; Rene Browarzik Essen. Über die zehn T-Shirts dürfen sich Bertram Lennard,

Papenburg; Björn Tessnow, Blomberg/Höntrup; Christian Stöhr, Dötzlau; Dirk Burghard, Kempen; Enrico Wunderlich, Mühlberg/Elbe; Jörg-Michael Holz, Essen; Manuela Salvamoser, Hohenkammern; Martin Selmann, Erbdorf; Sandro Stefansky, Bannwitz und Tobias Köhler, Reinheim freuen. Die Module wurden verschickt, die Lösung war „Comanche“. Bei unserem „DKC 2“-Wettbewerb (Bananen wachsen an Stauden zur Sonne gerichtet –

also krumm) gewannen Aydin Can, Frankfurt; Andre Krähling, Remscheid; Beate Amon, Erlangen; Ingo Manier, Weilrod Mauloff; Jasmin Klein, Bremerhaven; Jonas Buntenbruch, Baunatal; Markus Maedler, Surberg; Nick Holthaus, Mülheim an der Ruhr; Petra Thalmann, Kamen und Sascha Apsel, Winnenbergl. Die Gewinner der Wettbewerbe um „König der Löwen“, „Batman“ und „Asterix“ wurden direkt benachrichtigt.

GEWINNER!

Willkommen zur Bekanntgabe der Gewinner. Unsere Glücksfee Cornelia zog sie, und wir haben sie an dieser Stelle verewigt. Macht auch das nächste Mal wieder mit!

TOP ANGEBOTE FÜR SUPER NINTENDO!

Adventure Island 2 112,95 DM
Asterix & Obelix 134,75 DM
Big Sky Trooper 104,00 DM
Captain Commando 104,00 DM
Das Dschungelbuch 118,95 DM
Donald in Maui Malla 135,00 DM*
Donkey Kong Country 135,00 DM
Donkey Kong Country 2 139,00 DM
Earthworm Jim 118,85 DM
Feivel der Mauswanderer 99,90 DM
Hagane 112,35 DM
Judge Dredd 139,00 DM
Lion King 119,75 DM
Mario Basler (Fever P. S.) 112,35 DM

Mighty Morphin 129,00 DM
Power Rangers 129,00 DM
Nigel Mansell's Pagemaster 119,00 DM
Pinocchio 139,00 DM*
Secret of Evermore 129,00 DM*
Slam Masters 118,85 DM
Star Trek – Deep Space Nine – 112,35 DM
Super BC Kid 112,35 DM
Tetris & Dr. Mario 99,90 DM
Tetris 2 129,90 DM*
Theme Park 129,00 DM
Tim in Tibet 135,00 DM*

True Lies 119,00 DM
World Masters Golf 99,90 DM
X-Men 112,95 DM
Young Merlin 124,95 DM

* Lieferbar ab Nov./Dez. (Bei Vorbestellung bis 01.12.1995 entfallen die Versandkosten)

Kostenlose Nintendo-Preisliste anfordern!

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. 3, 55545 Bad Kreuznach

Telefon und Fax: (06 71) 6 17 50

Bestellannahme von 16-20 Uhr

Bestellannahme per Fax von 21-15 Uhr

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

1	Donkey Kong Country	(4)
2	Earthworm Jim	(1)
3	Illusion of Time	(2)
4	Secret of Mana	(5)
5	Asterix & Obelix	(-)

GAME BOY

1	Kirby's Dreamland 2	(-)
2	Wario Land Super Mario Land 3	(1)
3	König der Löwen	(2)
4	Earthworm Jim	(-)
5	Donkey Kong '94	(5)

VERKAUFSCHARTS

1	Illusion of Time	(1)
2	Donkey Kong Country	(-)
3	Secret of Mana	(-)
4	Intern. Superstar Soccer	(2)
5	FIFA International Soccer	(-)

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	(-)

EURE TOP-CHANCE

Mit Euren Lieblingsspielen könnt ihr bei uns etwas gewinnen. Tragt Eure jeweiligen fünf Topspiele in diese Tabelle ein und schickt sie an:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Top 5“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Unter allen Einsendern verlosen wir drei SNES- bzw. Game Boy-Spiele. Also dann mal los.

SUPER NINTENDO

GAME BOY

1	
2	
3	
4	
5	

1	
2	
3	
4	
5	

REDAKTIONSCHARTS



Alle Monat wieder gibt es ein großes Gerangel um den Tisch, an dem die Top 5 der Redaktion ausgewertet wird. „Ist mein Titel in der Liste?“ Hier ist das neue Exemplar, und es gab diesmal wenig Streit darüber ...

1	Yoshi's Island	(SNES)
2	Diddy's Kong Quest	(SNES)
3	Breath of Fire 2	(SNES)
4	Mechwarrior 3050	(SNES)
5	Int. Sup. Soccer Deluxe	(SNES)

() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.
Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel von Playcom GmbH Cybersoft, Komet Electronic GmbH und Leisure Soft ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

Asterix®

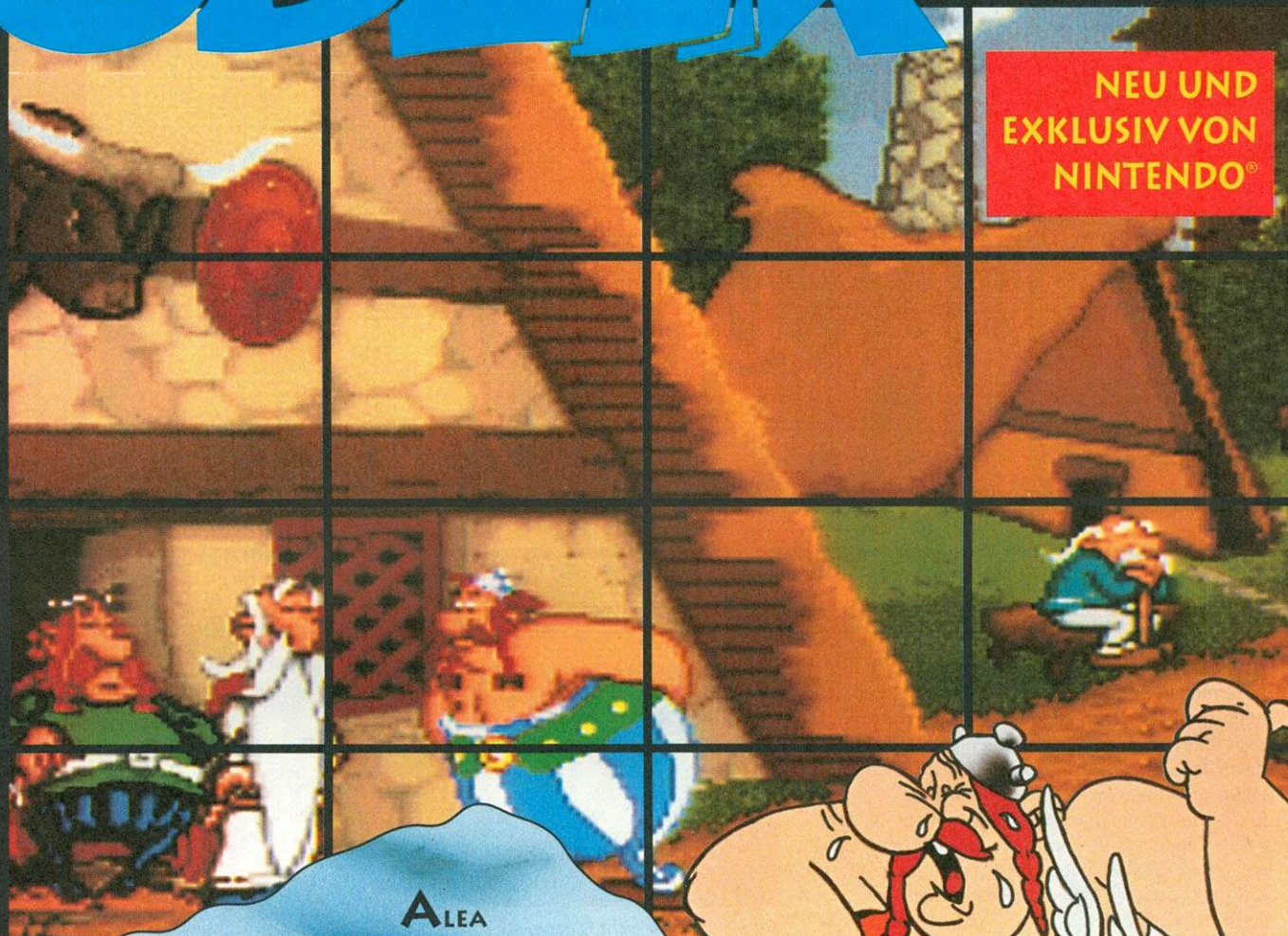
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

OBÉLIX®



NEU UND
EXKLUSIV VON
NINTENDO®

© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 1995 INFOGAMES MULTIMEDIA



ALEA

JACTA EST! JETZT KOMMEN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY™ UND DEM SUPER NINTENDO™! STEIGT IN DIE „SANDALEN“ DER WELTBERÜHMTE GALLIER, NEHMT EINEN SCHLUCK ZAUBERTRANK, UND RÄUMT UNTER

CÄSARS LEGIONEN AUF. BESUCHT DIE BEKANNTESTEN SCHAUPLÄTZE AUS DEN GOSCINNY/UDERZO-COMICS, UND SAMMELT DORT ANDENKEN, UM SIE CÄSAR HÖCHSTPERSÖNLICH IN SEINEN PALAST ZU BRINGEN,

DAMIT ER SIEHT, DASS EINEN GALLIER NICHTS UND NIEMANDEN AUFHALTEN KANN! OB ALLEINE AUF DEM GAME BOY™ ODER IM 2-SPIELER-MODUS AUF DEM SUPER NINTENDO™, DEN UNZERTRENNLICHEN GALLIERN KANN NICHTS WIDERSTEHEN! NUR FÜR NINTENDO®!



WAHLWEISE TEUTONISCHER
(DEUTSCHER) ODER GALLISCHER
(FRANZÖSISCHER) BILDSCHIRMTXT



Nintendo®
HAVE MORE FUN!

*LAT: DER WÜRFEL IST GEFALLEN.

SECRET of EVERMORE

Die üblen Jungs von Krotzkrübel

Nachdem Ihr für Feuerauge die Gefahr durch das Käfermonster beseitigt habt, ist es an der Zeit, heim zu reisen. Doch wieder nichts: Zora Zottelzopf (alias Feuerauge) will Euch nicht weglassen, bevor Ihr nicht das Geheimnis des Wärmeverlustes am Vulkan gelöst habt. Über den Friedhof (ein harter Kampf!) und über das Höhlendorf geht es zur Kuppe des Vulkanes, wo Ihr das Geheimnis der Telekinese lernt. Jetzt ist der Weg in den Berg frei. Doch einfach wird es trotzdem nicht. Am Ende steht der harte Zweikampf mit der Feuermaschine. Außerdem trifft Ihr einen Doppelgänger.



Feuerauge oder nicht Feuerauge?
Auf dem Bild rechts sprechen Taten!



Ohne Hund geht's rund

Am Strand erwacht Ihr, ohne zu wissen, wie lange Ihr da gelegen habt oder wo Hundi ist. Was tut man da? Richtig: Erkundet erst einmal die Umgebung. Rechts und links von Euch wartet Ärger in Form von neuen Gegnern. Also bleibt beim Schiff. Auch in dem aufgelaufenen Boot sind Leute, mit denen sich ein Gespräch lohnt. Krotzkrübel (so heißt die Siedlung) ist eigentlich nicht so übel, wenn da nicht der Wucherer oben rechts wäre, der für sein lausiges Amulett 10.000 Juwelen will. Ob Ihr die irgendwo findet? Ist der Ramsch das Geld wert?



Einkaufen gehen

Es gibt zahlreiche Geschäfte in dem und um das Schiff herum. Ihr könnt Euch darin gut eindecken. Es gibt auch eine Krallen-Wechselstube. Ein Hotel liegt links oben, der Rüstungsladen in der Mitte vom Schiff. Gegenstände sind rechts oben zu erwerben. Der Abschub des ganzen ist natürlich der Preis des Amulettes. Da muß neues Moos her (oder ein billiger Ersatz).



Einkauf gefällig? Für Juwelen gibt es alles zu haben.

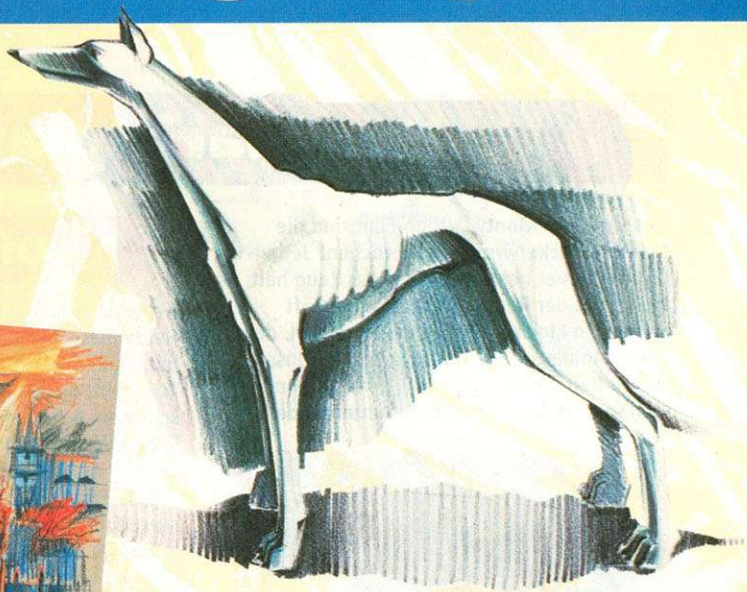
Zauberladen	
Hundekuchen	40
Nektar	35
Elixier	25

Waffenshop	
Bronzerüstung	500
Nietenhalsband	450
Schlangenarmband	450
Bronzehelm	450



Willkommen zurück, oh Ihr Abenteuer im Land Evermore. In diesem zweiten Teil unserer Lösungshilfe verspricht es Euch nach Krotzkrübel und ins ferne Allelachema. Folgt uns immer tiefer hinein zur Lösung des „Secret of Evermore“ von Square Soft. Es gibt viel zu sehen.

Zur Erinnerung: Am Anfang des Abenteuers wurdet Ihr in eine geheimnisvolle Maschine gesogen. So kamt Ihr in das Land „Evermore“, eine aus der Fantasie verschiedener Wissenschaftler entstandene Welt.



Ohne Kauderwelsch!

In nächtelanger Arbeit spendierten Claude Moyse (siehe NFV 11/95: „Der Herr der Wörter“) und Marcus Menold „Secret of Evermore“ einen deutschen Text. Eine Vorab-Version stand uns für diese Seiten zur Verfügung.



Gegner

Es gibt zahlreiche neue Gegner in der Wüste, da muß man umlernen. Der Axträger ist recht langsam, hat dafür aber einen satten Hieb. Der Kuttenträger ist, solange er seinen Stab herumwirbelt, nur von hinten oder mit einem Zauber verwundbar. Sonst kann man ihn als Lachnummer bezeichnen, da waren die Raptoren gefährlicher.



Wo bist du, Hundi?



Was wohl Hundi zugestoßen ist? Erstmal im Spiel wechselt Ihr die Hauptfigur und schlüpft in Hundis Fell.

Geht Ihr rechts von Krotzkrübel in eine Höhle, trifft Ihr David. Ihr kommt ins Grübeln und Hundis Schicksal offenbart sich.



Durch die Wüste

Der Weg durch die Wüste scheint unendlich, also verlaßt Euch nicht. Immer geradeaus heißt das Motto. Nur der nette Herr im weißen Gewand würde Euch schneller durchbringen. Doch wie sagte Chris de Burgh: Don't pay the Ferryman („Bezahlt den Fährmann nicht“), denn auf dem Hinweg ist das entsprechende Amulett noch unbezahlbar. Also lauft durch die Wüste und frischt regelmäßig Energie an den Oasen auf. Auf der anderen Seite könnt Ihr ein billiges Amulett ertauschen, also braucht Ihr das teure Schmuckstück „von Karon“ nicht, das der Wucherer im Schiff für 10.000 Juwelen loswerden will.



Singt alle: „Über diese Brücke mußt du geh'n ...“ Huch, falscher Text.



Nicht 10.000 Juwelen verjübeln, sondern einfach laufen (rechts).



Der Marktplatz der Tauscher

Aus welchem Monty Python-Film sind die Marktbestücker wohl ausgebrochen? Jedenfalls wird hier gehandelt, was das Zeug hält, bloß ist in der Regel das Tauschgeschäft Sache. Ein kleiner Tip: Geht zu dem Kerl, der Karon-Amulette hat. Habt Ihr die gewünschten 30 Reissäcke, sagt aber „nein“, wenn Ihr kaufen sollt, könnt Ihr ihn herunterhandeln.

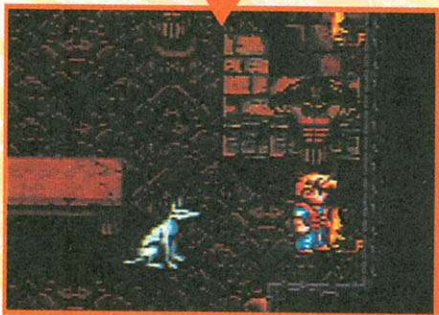


1 Ein Wiedersehen

Demokratie ist etwas schönes ... Rechts unten am Marktplatz gibt es eine Absteige. Verlaßt Ihr diese, beginnt die Versammlung. Hundi wird dort als der Heilige Hund vorgestellt, was Euch prompt Ärger macht. Er



stürmt nämlich auf Euch zu, als er den Herausforderer für einen Kampf im Kolosseum bestimmen soll. Erwin, ein Muskelprotz, begleitet Euch zum Vorbereitungsraum.



Hundeliebe in allen Ehren, aber doch nicht gerade jetzt. Nun ja, Widersprache ist wohl fatal, da geht Ihr halt mit dem netten Herrn mit den großen Muckis mit. Nehmt die Bronzerüstung aus dem Topf mit, dann geht es rund.

Die Schlacht der Schlachten

Keine angenehme Sache, der Kampf im Kolosseum. Euer Gegner hat wirklich eine wahre Heldenbeseitigungs-Maschine zusammengebastelt. Wer seinen Speer bereits aufgewertet hat, kann ihn bei 200 % Energie werfen. Wer nicht so weit ist, hat ein ziemliches Problem. Dann hilft nur, sich hinter den Streitwagen zu stellen und von dort auf den Angreifer einzuschlagen. Besonders hilfreich ist auch, daß die Zuschauer Euch unheimlich mögen und diese Sympathie mit rohen Eiern und faulen Tomaten bekunden. Treffer damit kosten ebenfalls Energie. Nun, das wäre alles. Viel Glück nun, vielleicht sehen wir uns auf Seite 65 wieder ...

Mit korrektem Timing, der Speerwurf-Fähigkeit oder einem Zauber habt eine Überlebenschance.



Zum Kolosseum

Zum Kolosseum



A

B

2 Schwarzenegger?

Was Euch fehlt, sind Muckis, wie sie nicht von schlechten, sondern von Schwarzeneggers Eltern sind. Und wie bekommt man die? Entweder man übt jahrelang oder besucht rechts vom Markt links unten die kleine Lagerhalle. Darin versteckt sich hinter einigen Kisten ein wahrer Muskelprotz. Der kennt das Geheimnis.



Ein Schwarzenegger-Spruch verleiht Muckis für Männer.

Ich habe einfach kein Glück. Schon wieder stellt sich etwas in meinen Weg. Ich muß irgendwelche Edelsteine für eine Statue besorgen. Die wiederum liegen links vom Schiff. Nur gut, daß ich jetzt zwei Amulette besitze und das Boot des Karon nehmen kann ...

Zauberladen	
Elfenstaub	125
Flügel	50
Hundekuchen	40
Elixier	30
Honig	300
Nektar	40



3 Ein Muskelmann hilft

Vor dem Eingang des Kolosseums liegt ein Stein. Wenn Ihr ihn telekinetisch bewegt, taucht ein Muskelmann auf. Er bietet Euch an, den Stein ganz weit weg zu werfen. Alles für ein Seidentuch, das Ihr ihm natürlich auch gleich besorgt. Er hebt den Stein auf und wirft ihn ... an die Stelle, an der Ihr rechts vom Schiff zwar zwei Töpfe sehen konntet, die aber nicht erreicht habt. Ob sich der Tausch gelohnt hat?



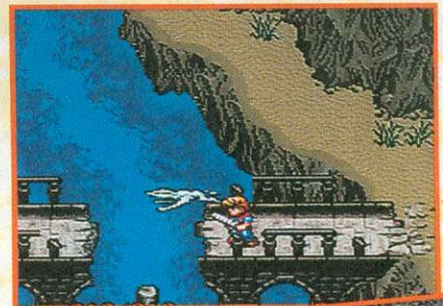
Zum Tor



Zum Landeplatz

Über den Fluß

Genug gekauft? Dann zurück zur Stadt und den Fluß überquert. Aber wie? Ganz einfach. Hundi springt über den Spalt in der Brücke und so auf die andere Seite. Dort wartet ein weiterer Lastenaufzug, der genutzt wird, um das Wasser zu überqueren. Drüben wartet Ihr selbst auf Euren treuen Gefährten.



Ausgrabungsstätte



Indianer Jones (oder so) hätte seine Freude an diesem Ort gehabt. Hier erfahrt Ihr von den dunklen Plänen des Herrschers der Oasenstadt. Keine Angst, wenn Ihr in ein Loch fällt, um hierher zu kommen. Es passiert nichts. Der Ausgrabungsleiter ist selbst Großostheimer und gibt Euch Tips, wo die Diamantenaugen zu beschaffen sind. Jetzt beginnt der schwere Teil der Aufgabe: Überlebt den Tempel!



Aua, das ist tief. Aber keine Angst, es passiert Euch nichts.



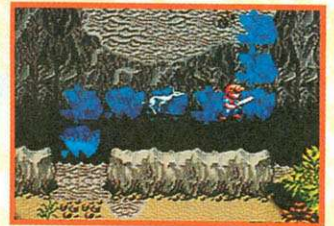
Ob alles in Ordnung ist? Was für eine Frage, wenn man sich gerade fast den Hals gebrochen hat.



Der alte Tempel



Die Brücke über den Abgrund wird sichtbar, wenn Ihr die Zauberbrücke benutzt, die es im Lager der Archäologen gibt. Vergeßt Ihr ihn, fällt Ihr wieder in den Abgrund – und damit Hektor vor die Füße. Die Gegner vor dem Tempel könnt Ihr getrost vergessen. Sie kosten Zeit, geben aber keine Extras.



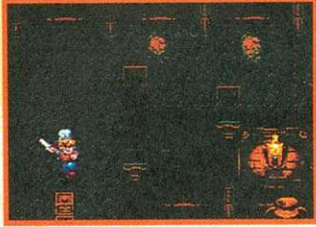
Zuerst: ●●●●●●●●●●

Schaut Euch links die Karte an. Sie zeigt den Hauptbereich des Tempels. Immer, wenn Ihr von einem der Außenbezirke in den anderen wechseln wollt, müßt Ihr hierher zurück. Lauft erst zu dem Gesichtstein oben rechts. Dort trifft Ihr eine nette Dame, bei der Ihr speichern könnt. Jetzt dürft Ihr Bereich 1 besuchen.



1 Schnell laufen

Gesichtsplatten in den Räumen öffnen Türen zu neuen Arealen. Die viereckigen Säulen lassen Brücken erscheinen, wenn Ihr sie bearbeitet. Dann sollte man aber oft die Beine in die Hand nehmen, denn die Brücken haben nicht lange Bestand. Wer zu langsam ist, darf den Weg zum Schalter noch einmal machen.

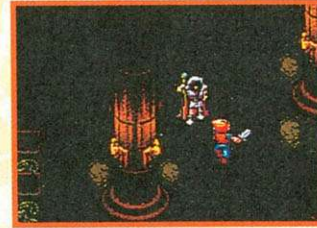


3 Die Beine in der Hand

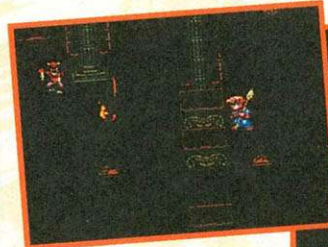
Wollt Ihr diese Brücke überqueren, müßt Ihr einen Rennrekord aufstellen. Das funktioniert nur mit der Schnellauf-Funktion. Ladet die Rennenergie auf 100 %. Wer abstürzt, muß im Norden erst die kleinen Gegner beseitigen, bevor das Tor aufgeht.



4 Mini-Boss & Geheimweg



Am Ende des Labyrinths bekommt Ihr den Feuerball. Links unten von der Stelle, an der Ihr den Mini-Boss besiegt habt, ist ein Geheimraum. Darin wartet ein alter Mann mit dem Feuerball. Außerdem solltet Ihr Euch seine Informationen nicht entgehen lassen.



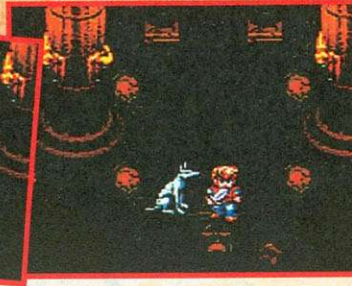
Der Feuerball heizt Gegnern kräftig ein.

Laß mich Dich mit dieser Feuerballformel ausrüsten.



2 Mini-Boss

Gleich, wenn Ihr den zweiten Bereich betretet, taucht der Mini-Boss auf. Benutzt die kräftigste verfügbare Waffe oder wendet einen Angriffsauber an. Dann taucht in der Mitte des Raumes eine Platte auf, die den Weg zum dritten Teilbereich öffnet.



Der Minotaurus

Im Labyrinth des Minos, da lebte ein Wesen, halb Mensch, halb Stier ... Und eben das hat sich Square ausgeliehen, auch wenn dieses Exemplar keine Jungfrauen mag. Der Minotaurus beherrscht viele kleine Gemeinheiten. Angriff ist die einzige Verteidigung. Dreht einfach das Joypad um, wenn er Euch verwirrt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Square Soft
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Speicher, dt. Text
Genre: Action-Adventure



Fazit

Liebe Gemeinde der Rollenspieler, lasst uns einfach sagen: „Secret of Evermore“ ist wieder ein tolles Abenteuer. Die Musik ist mal etwas anderes (viele Geräusche), die Grafik schön und das Ringmenü gut gelöst. Greift zu, sobald es da ist.

og

Die Abenteuer gehen weiter

Geschafft? Das ist wohl gerade mal die Hälfte dieses aufregenden Abenteuers. Jetzt fehlt Euch noch das zweite Kristall-Auge, dann geht es zurück zu den Archäologen. Ob die weiterhin so nett sind, wie sie tun? Auf jeden Fall warten noch zwei weitere Welten auf Euch ...
Viel Spaß, Abenteurer!



之海报
圖上列

横重画

„In dunklen Nächten schweben Tausende von geisterhaften Flammen über den Strand und huschen über die Wellen – fahle Lichter, von den Fischern »Onibi«, oder Dämonenfeuer genannt; und immer wenn der Wind sich hebt, erklingt ein Schreien und Klirren aus dem Meer. Der Lärm einer Schlacht.“ * Willkommen zu unserem „Japanisch für Anfänger“-Special!



WOVON JAPANER ALPTRÄUMEN

YUHREI

Auch im Land der aufgehenden Sonne wird es abends dunkel. Um sich in heißen Sommernächten Abkühlung zu verschaffen, erzählen sich die Japaner seit Jahrhunderten Gruselgeschichten. Da seit einiger Zeit die traditionelle Gespensterwelt auch in Videospielen von Taito, Konami, Natsume u. a. ihren Platz gefunden hat, stellen wir Euch hier einige der Geister und Dämonen Japans vor.



Der Tellergeist aus „Legend of the Mystical Ninja“ ist ein Yuhrei.

Die japanische Mythologie vermischt Sagengestalten aus dem Buddhismus, Schintoismus und den Lehren der Chinesischen Weisen zu einem unheimlichen Gebräu. Die bekanntesten Vertreter dieser vielschichtigen Sagenwelt heißen Yuhrei. Sie sind die Schloßgespenster Japans; Geister von Verstorbenen, die mit rachsüchtigen Gedanken das Zeitliche gesegnet haben. Zielloos irren diese durchsichtigen Gestalten durch verlassene Tempel und dichte Bambuswälder, oder suchen Menschen heim, die ihnen zu Lebzeiten Böses zugefügt haben.

幽霊

NYUHDOH

Nyuhdoh sind falsche Priester von riesenhafter Gestalt. In buddhistische Gewänder gehüllt, lauern sie nachts den Besuchern religiöser Stätten auf. In dem Klassiker „Act-raiser“ von Enix treibt ein Wanyuhdoh als Levelboss sein Unwesen. Dieses brennende

Rad mit dem Gesicht eines Mönchs überlebt nur, wer geistesgegenwärtig einen buddhistischen Sutra (Gebet) betet.

入道



Dieser einäugige Nyuhdoh wütet in „Pocky und Rocky“.

妖怪

YOHKAI-ERSCHEINUNGEN

Yohkai sind Hexen, Kobolde und Schreckgespenster. Die bekanntesten Vertreter heißen Oni, menschenähnliche Dämonen mit spitzen Hörnern und scharfen Klauen. Viele alte Geschichten handeln auch von Nopperaboh, gesichtslosen Kindern, die dem nächtlichen Wanderer einen gehörigen Schrecken einjagen können.



In „Pocky und Rocky 2“ kocht Sie: Canimal, eine echte Kijo.

KIJŌ

Die bösen Hexen des Ostens, die Kijo, teilen mit ihren europäischen Verwandten eine Vorliebe für unappetitliche Eintöpfe. In scheinbar verlassenen Häusern sorgen diese kannibalistischen Hexen für unangenehme Überraschungen.



YUKI-ONNA

Im Norden Japans, in den Bergen von Hokkaido, ist der Winter für Bergsteiger lebensgefährlich. Nicht nur Schneestürme, sondern auch Yuki-onna treibt dort ihr Unwesen. Die eisige Schönheit hat es auf junge Abenteurer abgesehen. Der japanische Regisseur Kurosawa baute den Stoff in seinen Film „Dreams“ ein.



Yuki-Onna zeigt Pocky die kalte Schulter.

ROKUROKUBI

Beim Nachmittagstee mit einer schönen Dame passiert das Unfaßbare: Ihr Hals wird länger und länger. Ihr Gesicht kommt immer näher. Mit einem gellenden Schrei verabschiedet sich der erschrockene Liebhaber und sucht das Weite. Der Tee war gut, der Abend hatte Längen.



Für Pocky und Rocky ist der Langhals kein Problem.



Acht Augen sehen mehr als eins. Hitotsumekozoh in „Pocky und Rocky 2“

HITOTSUMEKOZOH

Besucht man einen schintoistischen Schrein oder einen buddhistischen Tempel, erscheint manchmal ein äußerst hilfreicher junger Mann, gekleidet in der traditionell blau-weißen Kluft der Mönche. Bereitwillig erklärt er alles und erzählt und erzählt ... Blickt der gelangweilte Zuhörer nach einem Moment wieder in das Gesicht des Jungen, starrt ein einzelnes Auge zurück. Seine lange rote Zunge klagt einem in der Zwischenzeit das mitgebrachte Essen aus der Tasche. Übrigens: Einen Schrein (Jinja), errichtet für Anhänger des Schintoismus, erkennt man an den orangefarbenen Holztoren, den Torii. Buddhistische Tempel (Otera) sind oft von einer Mauer umgeben und haben verschließbare Tore mit den für Japan charakteristischen Schiefdächern.

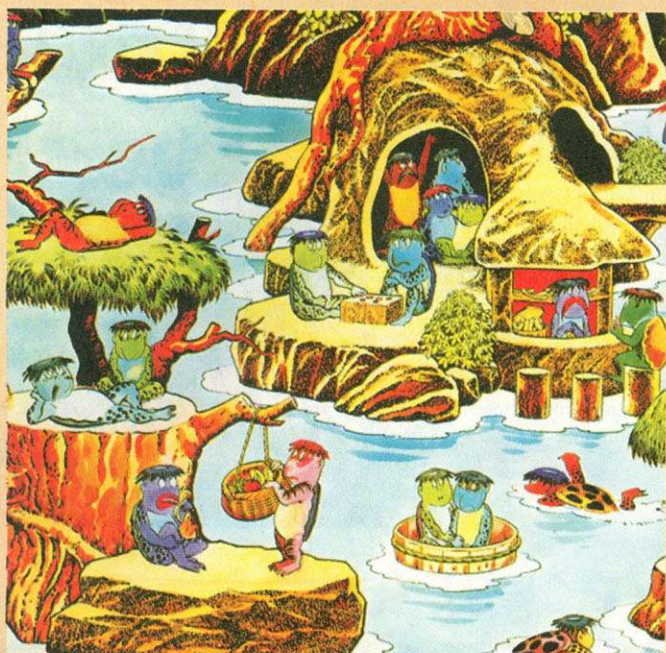
DOROTABOH

Japanische Reisbauern wissen: Wer sein Feld nicht ordentlich bestellt, hat bald Probleme. Zuviel Wasser und der Boden verwandelt sich in Matsch. Der Erdgeist, Dorotaboh, liebt Schlamm und Schlamperei über alles. Nistet er sich in einem Reisfeld ein, frißt er alle Setzlinge und Vorräte und vergraut dann auch noch die Nachbarn. Wer ihn wieder loswerden will, muß starke Nerven haben und tief graben.



Auch in „Legend of the Mystical Ninja“ taucht Dorotaboh auf. Dabei hat Goemon, alias Kid Ying, doch überhaupt kein Reisfeld.





KAPPA

Kappas sind Wasserwesen mit Schildkrötenpanzern und einer eigenartigen Delle auf dem Kopf. Sie muß stets mit Wasser gefüllt sein, sonst verliert der Kappa seine Kraft. Weil er Gurken über alles liebt, nannte man sogar eine Art Sushi nach ihm: Kappa-maki (in Seetang gerollter Reis mit Gurke).



Der Konaki-Jijii in „Pocky & Rocky 2“. Ein altes Baby wartet auf seine Opfer.

KONAKI-JIJII & TENGU

„Sei auf der Hut, wenn irgendwo im tiefen Wald ein Baby schreit“, warnen alte japanische Legenden. Was aussieht wie ein Baby und klingt wie ein Baby, muß noch lange keines sein. Der Konaki-Jijii, der Geist eines ausgesetzten Kindes, klammert sich an mitleidige Wanderer und läßt nicht mehr los. Nach einer Weile wird der Kleine schwer wie ein Stein und erdrückt seinen „Retter“. Der langnasige Tengu, in Wäldern und Bergen zu Hause, spielt eher harmlose Streiche. Die kleinere Art, der Ko-Tengu, hat einen Schnabel und Flügel. Er bringt sogar manchen Menschen den Umgang mit dem Schwert bei. Tengus tragen stets einen Fächer bei sich.



Oben: Ein Tengu flattert durch den Bambus. Rechts: Der Tengu aus „First Samurai“.



神



Ein postmoderner Fukurokujuu taucht in Hagane auf.



Die sieben Glücksgötter (Shichi-Fukujin) geben Nachhilfe in „Pocky & Rocky 2“.

KAMI

Kami heißt Gottheit. Die Shichi-Fukujin sind die sieben Glücksgötter Japans. Von links nach rechts auf dem Bild unten links: Fukurokujuu sorgt für ein langes Leben; Benten, Göttin der Liebe und der Musik; Bishamon ist zuständig für Kampf und Reichtum; Daikoku und Ebisu sorgen für Wohlstand; Hotei, der Wandermönch und Freund der Kinder; schließlich Jurojin, der weise Alte. In „Mystical Ninja“ taucht eine witzige Version des Ebisu auf (von den Übersetzern in Doc Yang umbenannt). Neben diesen freundlichen und hilfreichen Gottheiten kennen die Japaner aber auch durchaus furchteinflößende Götter. Der bekannteste, Donnergott Raijin, straft den fernen Osten von Zeit zu Zeit mit Gewittern. Sein ungestümes Temperament hat ihm einen Gastauftritt in „Pocky & Rocky 2“ eingebracht. Statuen dieser Götter stehen in jedem Tempel.



物の怪

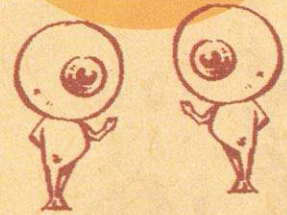
MONONOKE

Mononoke heißt: „Geist eines Gegenstandes“. In Japan gibt es zu fast jedem Gebrauchsgegenstand auch ein passendes Gespenst. Ein Stofftuch, eine Schiebetür, ein Besen, ein Wassereimer, ein Pfahl, ja sogar ein Holzpantoffel kann von einem Gespenst besessen sein. Der Bakechohchin, ein Geister-Lampion, leuchtet in vielen japanischen Videospielen sein unheimliches Licht. „Secret of Mana“-Spieler erinnern sich bestimmt auch an Nurikabe, die wandelnde Wand.

KARAKASA



Eines der gefährlichsten Mononoke sieht eher lächerlich aus. Der Karakasa, ein Regenschirm mit einer langen roten Zunge, scheint bei den Spieleprogrammierern sehr beliebt zu sein.



動物

DOHBUTSU - TIERE

KUJIRA OBAKE

Bei den abergläubischen Fischern Süd-Japans verbreitet allein sein Name Angst und Schrecken: Kujira-Obake, was schlicht und einfach „Wal-Gespenst“ heißt. In mondbeschiedenen Nächten taucht angeblich immer wieder das Skelett eines Wals aus den Tiefen des Meeres auf. Wer nicht extra nach Japan fliegen will, kann sich den Wal auch in „Parodius“ einmal anschauen.

KAMAITACHI

Kamaitachi sind böartige Wiesel mit Scherenhänden. In „Ninja Warriors“ spielt Ihr die Roboter-Version dieser unheimlichen Gesellen.



TANUKI

Der bekannteste und beliebteste Vertreter der japanischen Sagenwelt ist der Tanuki. Ihn kennt man nicht nur aus Erzählungen, sondern auch aus den dichten Wäldern Japans. Der echte Tanuki sieht aus wie eine Mischung zwischen Dachs und Waschbär. Nachts verlassen die flinken Biester schon mal den Wald, um in den Müllton-



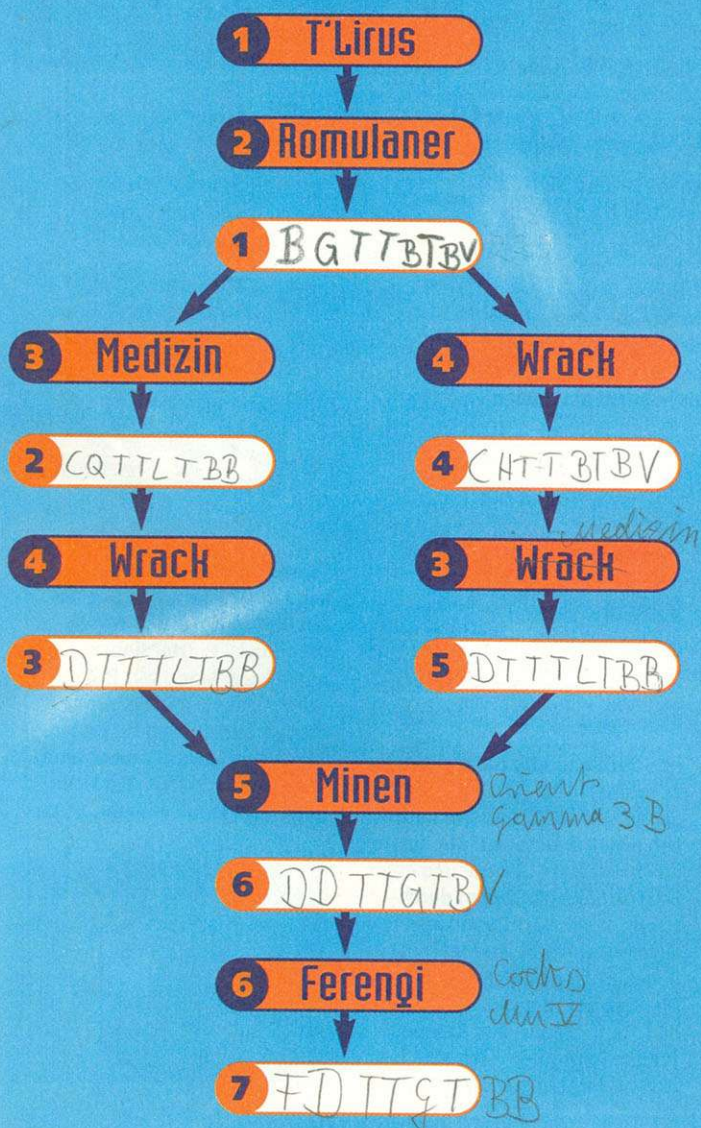
nen der Vorstädte nach Eßbarem zu kramen. Der Tanuki aus den Sagen und Märchen sieht natürlich etwas anders aus: Mit einem Strohhut, einer Laterne und einer Flasche Sake (Reiswein) durchstreift er die Nacht und sucht nach leichtgläubigen Menschen, denen er Streiche spielen kann. Da er so gerne trinkt, stehen vor den Türen japanischer Kneipen Tanuki-Tonfiguren – manche bis zu zwei Metern groß. Wenn sie

ihren Hut vergessen haben, setzen sich Tanukis übrigens ein Blatt auf den Kopf. Während Rocky Blätter lieber wirft, kann Mario mit Hilfe seines Tanuki-Anzugs sogar fliegen. Also, wenn Ihr mal in Japan seid, nehmt immer eine Flasche Sake mit in den Wald. Man kann ja nie wissen ... ps





Herzlich willkommen zu „Star Trek – The Next Generation: Future’s Past“. Das Modul ist zwar schon einige Zeit auf dem Markt, aber uns erreichten viele Briefe mit Fragen dazu. Darum haben wir hier eine Komplettlösung zusammengestellt, in der Ihr selbst Eure Paßwörter eintragen könnt. Lest nicht zu weit, sonst macht das Spielen keinen Spaß mehr!

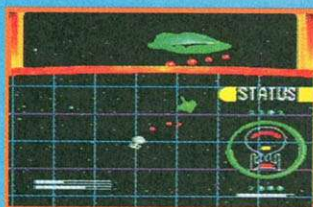


1 T'Lirus befreien



Die erste Mission ist nur zum Eingewöhnen. Sprecht mit Doktor T'Lirus und setzt dann Kurs auf Codis Mu VI. Wer nur das System oder sogar den Mond anfliegt, kann nicht herunterbeamen. Stellt eine Gruppe zusammen, in der Worf oder Riker sind, denn Ihr benötigt Feuerkraft. Legt die Schalter um und findet T'Lirus in dem Labyrinth.

2 Kampf den Romulanern



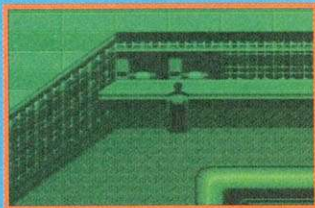
Ist Doktor T'Lirus gefunden, taucht ein Romalnischer Bird of Prey vor Euch auf. Ihr müßt auf ihn schießen. Denkt an das Star Trek-Prinzip: Konflikte müssen friedlich gelöst werden. Wenn der Angreifer aufgeben will, nehmt die Kapitulation an. Kämpfe mit Romulanern wiederholen sich häufig, mindestens zwei, jedoch sogar bis zu fünf und mehr Mal. Wenn Ihr ihnen öfter als drei Mal begegnet, solltet Ihr beim letzten Paßwort von vorne beginnen.

3 Medizin abliefern

Fliegt Orientis Alpha IV an. Ihr könnt jetzt erst die Medizin abliefern.

4 Untersucht das Wrack

Stellt ein Team aus vier Personen zusammen, in dem auch LaForge (besondere Seh-Technik) und Worf (Feuerkraft) sind. Steuert



LaForge nach oben links und öffnet die Schränke. Nehmt die Resistoren und baut sie in die



Maschine. Einige Schritte nach links blinkt der Stromschalter: Der Saft fließt! Jetzt tigert Worf los, um das Schiff zu erkunden. Er kann:

- die Roboter einzeln ausschalten. Neben jedem Generator ist

ein Schalter zum Deaktivieren der Wachroboter. Einige der Störenfriede machen Euch aber gleich das Leben schwer.

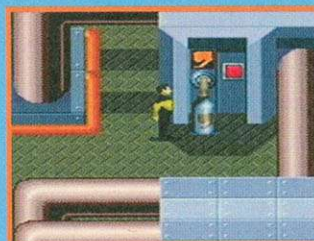
• das Hauptsicherheitssystem unterbrechen. Worf eilt zum Computerraum und von dort aus nach rechts. Unser Bild zeigt den Klingonen vor dem versteckten



Eingang. Im Geheimraum deaktiviert Geordi das System mit dem Tricorder und die Gefahr ist gebannt. Seid aber trotzdem auf der Hut. Ein paar Roboter können noch unterwegs sein, weil Worf sie zu spät ausgeschaltet hat.

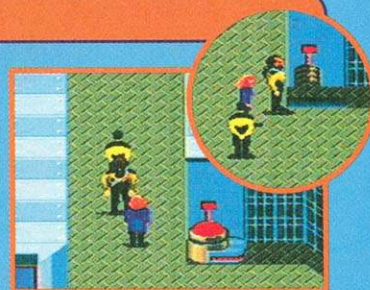
Nun ist das Arbeiten gefahrlos und Treibstoffkanister werden gesucht. Zwei sind im Medical

Centre (links unten), einer im Lagerraum (rechts unten). Sie müssen im Ingenieurbereich (also am Anfang) installiert werden. Paßt auf: Wenn Ihr falsche Kanister installiert, kann das ganze Schiff hochgehen. Schaltet



sofort den Schalter aus und vertauscht das falsche Stück. Euch sind sicher bereits die Puzzle-Stücke aufgefallen, die überall herumliegen. Sammelt sie auf, denn sie dienen dazu, den Computer zu reparieren.

Der Atmosphärenstabilisator liegt auch im Frachtbereich. Ihr benötigt ihn, um in die Kälteschlafkammer zu gelangen. Baut ihn an dieser Stelle ein. In der Kammer liegt das letzte Puzzlestück für den Hauptcomputer.



Zurück bei diesem bringt Ihr das Raumschiff dann endgültig zum Laufen. Ist all dies getan, dankt Euch ein glücklicher Eunacianer-Captain.



5 Die Minenarbeiter

Willkommen auf der Minenkolonie Orientis Gamma IIIB. Die Arbeiter hier sind in Kokons eingesponnen, die auf den Ebenen 2 und 3 versteckt sind. Da viele Gänge mit Gas gefüllt sind, solltet Ihr jemanden vorschicken, der nicht atmen muß – Data. Es gibt wieder zwei Systeme:

– Ihr schickt ein Team aus. Dieses Team wird von Data geführt. Er eilt immer gleich zu den Gasabschaltern, bevor die Kollegen vergiftet sind. Dann geht es zusammen zum Aufzug zur nächsten Ebene. Data fährt allein runter, schaltet das Gas ab, und die Kollegen kommen nach.

– Data macht die Arbeit allein. Das ist risikoreich. Sucht immer nach Phasern und Power Ups in den Labyrinthteilen. Die Ventilatoren zum Gasabsaugen sind angeschaltet, wenn sie



sich drehen. Der Aufzug zu den anderen Ebenen ist oben links. Data führt die Crew hier her. Der Androide besteigt nun den Aufzug allein und drückt B. Gleich links unter dem Aufzug ist ein Geheimgang. Schießt darauf und findet dahinter den Ventilatorschalter. Paßt beim Herumwandern auf die Würmer und die Loren auf. In diesem Teilbereich



gibt es drei Minenarbeiter. Befreit sie und geht rechts oben zum Aufzug zum dritten Stock.



Dort befindet sich oben rechts, erster Gang, der Schalter für die Umluft. Hier warten auf der oberen Hälfte drei Minenarbeiter. Geht zum linken unteren Rand der Klippe und schaltet dort die Brücke ein. Nun kommt Ihr zu zwei weiteren Arbeitern und zum

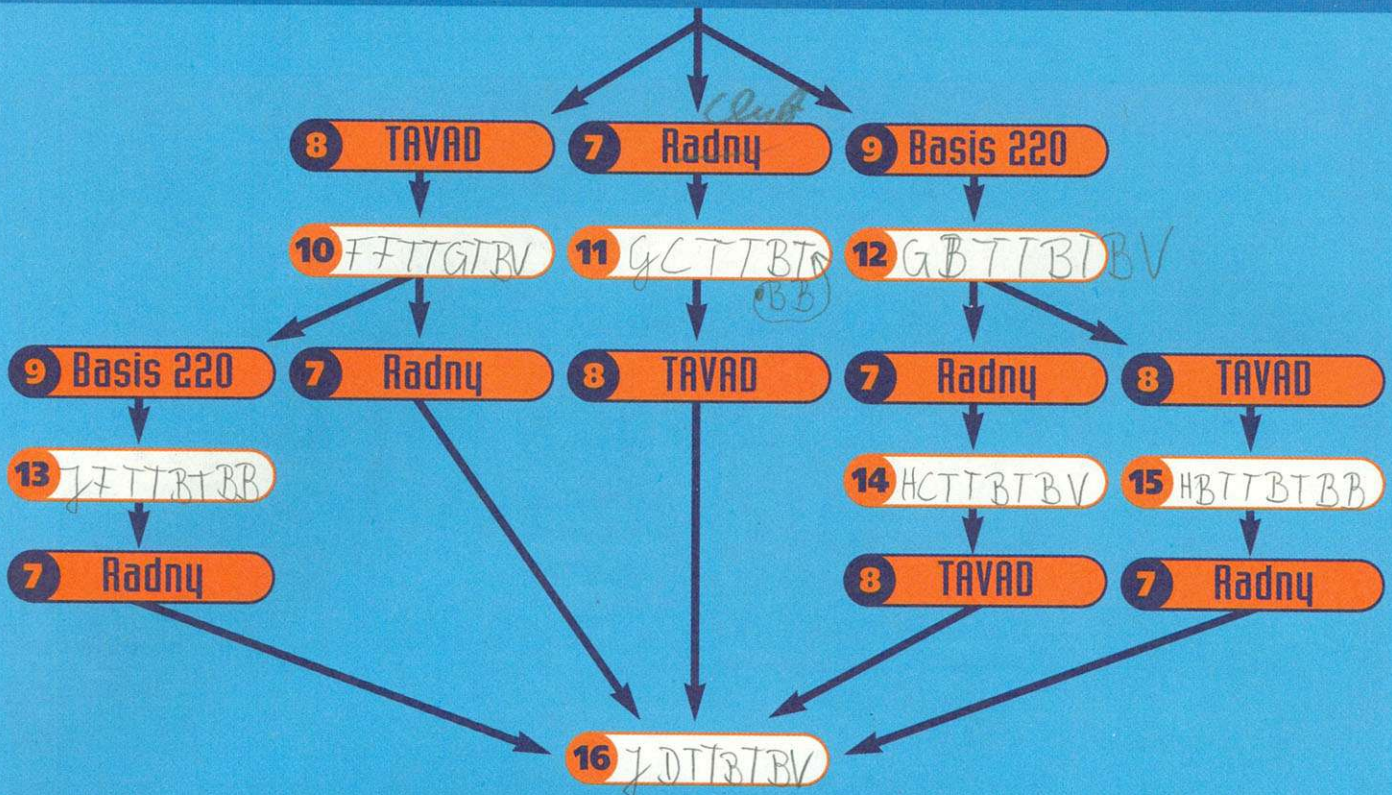
Aufzug zur unteren Hälfte der zweiten Ebene. Befreit dort die beiden letzten Arbeiter, und die Sache hat sich.



6 Verhandelt [nie] mit Ferengis

Auf dem Weg trifft Ihr auf einen Ferengi, der nach kurzer Zeit den Kampf aufgibt. Er sagt Euch, daß Radny irgendwo im Codis-System zu finden ist. Dann zieht er von dannen. Was Ihr auf unserem Bild seht, ist, was passiert, wenn „der Schirm“ defekt ist.





7 Die Bar am Rande des Universums

Der Weg führt nach Codis Zeta V. Hier sind Troi, Picard oder Riker mit Diplomatie-Kenntnissen gefragt. Sprecht mit allen Leuten, aber wichtig ist ein Tisch mit drei Ferengi oben rechts. Sprecht mit ihnen und Ihr kommt in Radny's privaten Raum.



8 Das TAVAD

Auf Codis Mu VI bekommt T'Lirus das TAVAD. Besucht den Besprechungsraum und hört Picard gut zu.

Wer beschädigte Schirme hat, kann die Nachrichten lesen, wenn er mehrmals Select drückt. Dann hört die Schrift auf zu flimmern!

9 Basis 202

Auf der Sternenbasis erfährt Ihr, wo sich DaiMon Radny aufhält. Also könnt Ihr Fizaal's Happy Haven, eine Bar am Rande des Universums, aufsuchen. Jetzt könnt Ihr gemäß Euren bisherigen Aktionen weiter vorgehen.

10 Befreiung

17 KDTTBTBB

11 TAVAD 2

18 KFTTBTBY

12 Zur Mine

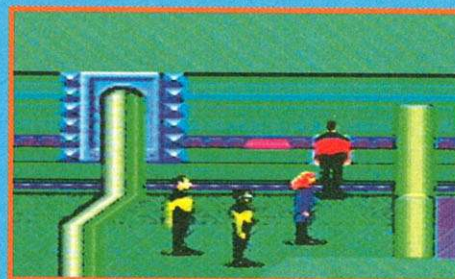
20 LRTTBTBB

13 Anomalie

19 LLTTGTBV

10 Befreit das entführte Schiff

Ein Schiff in Not, da müßt Ihr helfen. Auf nach Tytris Iota I! Die Crew ist in der Mitte des Schiffs gefangen, aber Ihr könnt nicht direkt dort hin. Riker ist der freie Mann, den Ihr mitnehmt. Ihr müßt sofort den Chodak ausschalten. Er hinterläßt einen Schlüssel. Vom Start aus gesehen gibt es zwei



Ausgänge nach links und rechts. Für die Zugänge werden Computerkarten benötigt. Jetzt wird es gefährlich. Es gibt einen Schalter

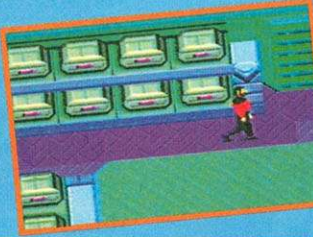
für die Laserwerfer. Damit wechseln sie die Richtung ihrer Strahlen – dorthin, wo Ihr lauft. Holt das Team einzeln und postiert an jedem Schalter eine Person. Laßt Euch nicht von den

Lasern treffen: Zwei Treffer, und die Sache beginnt von vorne. Am Ende der beiden Gänge liegen zwei ...

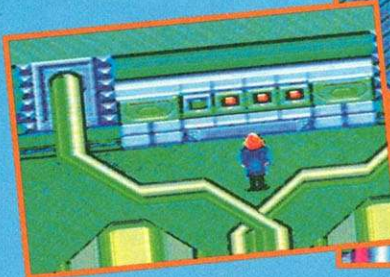


10 Befreit das entführte Schiff [2. Teil]

... Schlüsselkarten. Das Gitter rechts hat eine eigene Bedeutung. Hier versteckt sich hinter dem Luftschacht ein Geheimgang, den Ihr später betreten müßt.

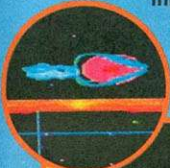


Keht zurück zum Shuttle und geht von da aus nach oben. Hinter dem riesigen Computer sind die Plätze für die Schlüsselkarten. Damit könnt Ihr die Lasersysteme auf beiden Ebenen des Raumschiffs ausschalten. Drückt einfach die Knöpfe. Das Problem ist nur, es läßt sich immer nur einer betätigen ... Es muß also jemand die Anlage steuern, während die anderen die Chodaks ausschalten. Beverly wäre dafür wohl geeignet. Im Hauptcomputerraum gibt es dann eine Karte, die alle Sperren deaktiviert.



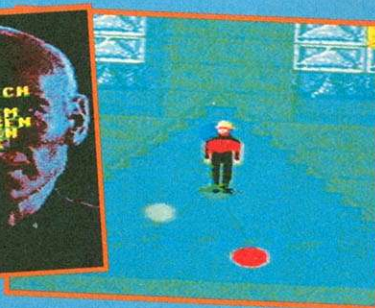
11 Holt das TAVAD zurück

Jetzt könnt Ihr nach Codis Mu VI zurück, um das TAVAD abzuholen. Dr. T'Lirus erklärt, daß Ihr zwei Erze namens Pellentium und Ravarium finden müßt, um das Gerät wieder zum Laufen zu bringen. Die Minenarbeiter von Orientis Gamma IIIB könnten mehr wissen. Auf dem Weg fangt Ihr eine Subraum-Nachricht ab, die von Kämpfen mit den Chodak berichten. Die Minenarbeiter sind Euch dankbar und schenken Euch das Erz. Beamt ein Team von Sammlern nach unten und bringt das TAVAD zum Laufen.



Auf dem Weg begegnet Ihr Chodak-Raumern. Sie sind sehr wendig und gefährlich. Die einzige Chance, sie zu bezwingen, ist sie auf Frontalkurs anzufliegen und Torpedoes loszujagen. Oder verwickelt sie in Nahkämpfe.

13 Zur Subraum-Anomalie



Captain Picard wird bei der Subraum-Anomalie direkt aus der Enterprise gebeamt. Hier lassen wir Euch jetzt endgültig allein. Im nächsten Heft

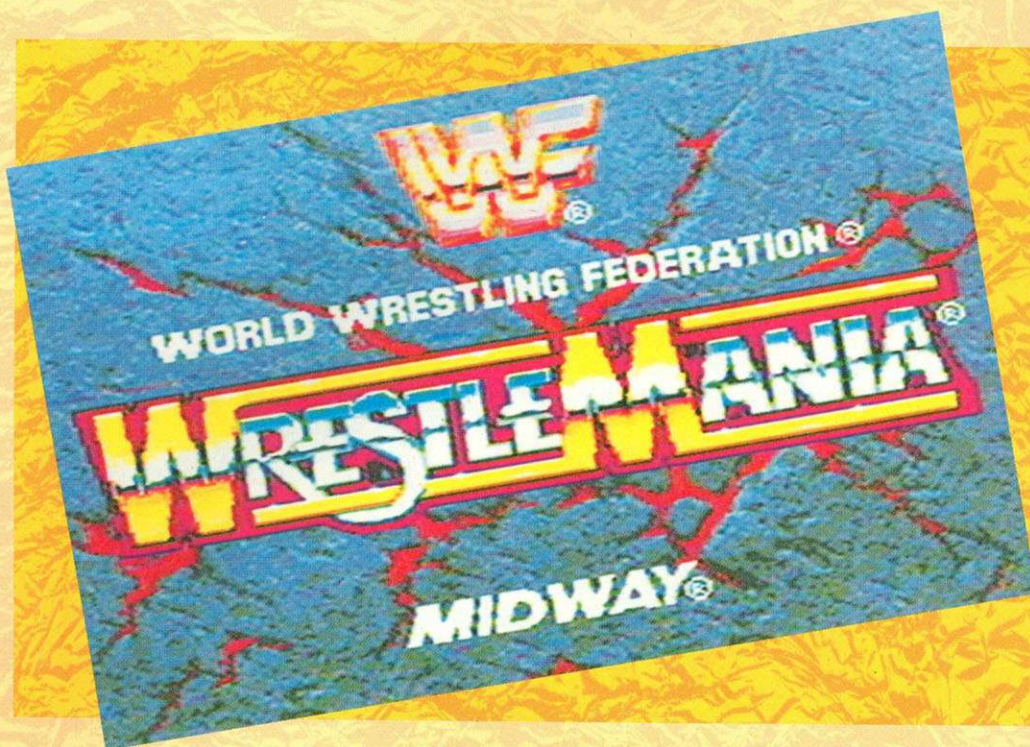
beschäftigen wir uns mit den Geheimnissen auf der Welt der drei Monde, der Eiswelt und der Schlacht mit den Robot-Schiffen. Engage!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Spectrum Holo-byte/MicroProse
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Text
Genre: Action/Adventure

Fazit

Niemand kann ein Spiel so gut beurteilen wie der, der es innerhalb von ein paar Stunden durchgezockt muß. So geschehen bei dieser Guide: „Future's Past“ ist ein schönes Spiel, aber man sollte zwischendurch speichern können. Für die übertrieben zahlreichen, schweren Kampfsequenzen gebührt den Programmierern ein Urlaub in den cardassianischen Minen. Bringt viel Zeit mit, wenn Ihr die Missionen löst.



Acclaim hat sich wieder der neuen Generation gewidmet. Zu diesem Zweck steckten sie sechs der beliebtesten Wrestler der WWF in ein 32 Megabit starkes Modul. Heraus kam: „WWF – Wrestlemania Arcade“. Das ganze basiert natürlich wieder auf einem Automaten von Midway ...

Jeder Superstar der WWF bringt wieder seine eigenen Moves mit ins Spiel. Doch das ist bei „Wrestlemania Arcade“ noch nicht genug. Außerdem gibt es „unnatürliche“ Moves, wie der Baseballschläger bei Shawn Michaels oder Doinks Hammer. Manche Angriffsvarianten verstecken sich hinter geheimen Tastenkombinationen, die man erst herausfinden muß. Immer wenn bei der Energieanzeige das Wörtchen „Combo“ aufleuchtet, ist man fähig, einen solchen Mega-Move zu vollziehen.



EINZELKÄMPFE

IC Meisterschaftskampf

Um den IC-Meisterschaftsgürtel zu bekommen, müßt Ihr eine Reihe von Matches bestehen. Es sind vier Einzelmatches, zwei gegen zwei und ein Match gegen drei Wrestler. Ein Kampf ist gewonnen, wenn Ihr die Gegner je in zwei Runden besiegt.



WWF Meisterschaftskampf

Den WWF-Meistertitel zu erreichen ist schwieriger, als den IC-Gürtel. Hier müßt Ihr erst vier Mal gegen zwei Wrestler antreten, dann zwei Mal gegen drei und zum Schluß gegen acht Gegner. Erst dann dürft Ihr Euch den begehrten Gürtel umschnallen.



ZWEI-SPIELER-MODUS

Für zwei Spieler gibt es zwei Spielvarianten: Das Mit- und das Gegeneinander. Im „Head to Head“-Modus treten Ihr gegeneinander an, um zu sehen, wer von Euch der bessere Wrestler ist. Im „Cooperative“ kämpft Ihr Seite an Seite gegen eine Wrestlingmania-Auswahl. Dabei beachtet Ihr nur die Schläge der Gegner, die des Kumpels tun nichts.



Wer ist wohl der bessere Wrestler? Schlagt Euch, dann wißt Ihr es.

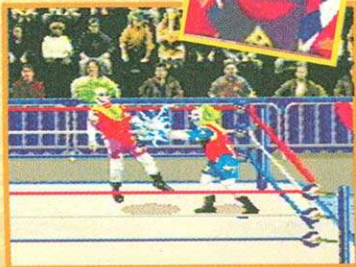


Teamwork ist gefragt: Ihr könnt Euch nichts tun, nur den Gegnern.

DIE GLADIATOREN

Doink

Der Spaßmacher der WWF ist auch in diesem Spiel mit jeder Menge lustiger Specials ausgerüstet. Da hätten wir z. B. übergroße Schuhe und einen Holzhammer.



Bret Hart

Der Hitman darf in keinem Spiel fehlen: Er ist ja der Liebling der Massen. Bret zwingt auf dem SNES seine Gegner mit Headbutts in die Knie und setzt dann seinen gefürchteten Sharpshooter an.



Shawn Michaels

Der Heartbreak Kid ist ein exzellenter Techniker. Er bringt seinen Spinning Reversekick mit ins Spiel und wirft seine Gegner mit der Kopfschere auf die Matte.



Lex Luger

Der Durchtrainierte „Made in the USA“ ist zwar nicht mehr in der Liga, hat aber trotzdem seinen Platz im Spiel gefunden. Er bearbeitet seine Gegner am liebsten mit seinem Eisenarm.



Der Undertaker

Der Herr der Finsternis darf wohl in keinem WWF-Spiel fehlen. Neben seinem berühmten Jokeslam und dem vernichtenden Tombstone, bringt er einen Grabstein mit in den Ring.



Razor Ramon

Der böse Bube ist auch mit von der Partie. Mit seinem gestreckten Bein macht er jeden Gegner fertig. Und wenn das Ende naht, lädt er seinen Gegner zum Razors Edge auf.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: –
Genre: Kampfsport

Sound

Die Einlaufmusiken der Wrestler wurden eins zu eins umgesetzt. Auch wurde an die Moderatoren der TV-Sendungen gedacht. Es sprechen Jerry The King Lawler und Vince McMahon, die Originale der US-Sendungen.

Grafik

Die Grafik kann sich sehen lassen. Ähnlich wie bei „Batman Forever“ ist auch hier die Grafik ein echter Leckerbissen.

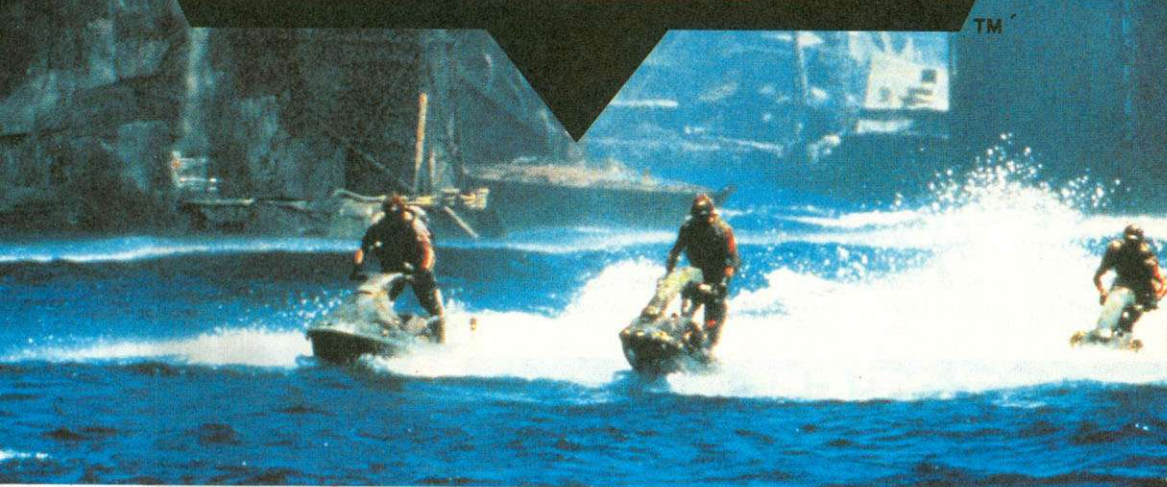
Spielbarkeit

Das Modul läßt leider nicht so viel mit sich machen. Als einzelner hat man nur zwei Möglichkeiten, die sich nicht großartig von einander unterscheiden. Es fehlen Aktionen wie das Steel-Cage-Match, die Survivor Series, das Tag-Team-Match etc.

Fazit

Für WWF-Fans ist „Wrestlemania Arcade“ bestimmt ein Riesenspaß. Die Grafik und der Sound machen das Spiel zur Fernsehshow. Einzige die geringe Auswahl an Spielvarianten ist schade.

WATERWORLD™

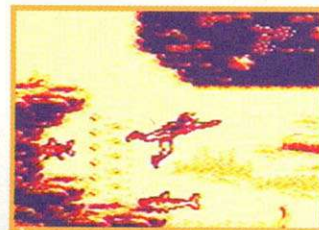


Mit diesem Game Boy-Spiel kann „Ocean“ sogar seiner eigenen SNES-Umsetzung Konkurrenz machen, denn Handlung und Spaß sind dem SNES um Einiges voraus. „Waterworld“ hält sich zwar nicht sehr an den Film, macht aber trotzdem einen gelungenen Eindruck.

Der Alptraum der Menschheit ist wahr geworden. Durch die Erwärmung der Atmosphäre schmolzen die Pole der Erde und der gesamte Planet wurde überflutet. Die Menschheit mußte sich auf das Leben auf dem Wasser einstellen und vegetiert nun auf schrottreifen Booten und selbstgebauten Inseln dahin. Der Mariner, einer der Überlebenden, bahnt sich als einziger seinen Weg durch die heimtückischen submarinen Regionen. In den einzelnen Abschnitten dieser Welten hat er viele Gefahren und Hindernisse zu meistern. Die weit verzweigten Gänge der Ebenen sind zum Teil nur schwer zu überwinden.



Euer Weg führt Euch an alten, versunkenen Booten vorbei.



Schwimmt durch enge Grotten und geheimnisvolle Höhlen.



Energie und Munition sind für schwere Passagen unverzichtbar.



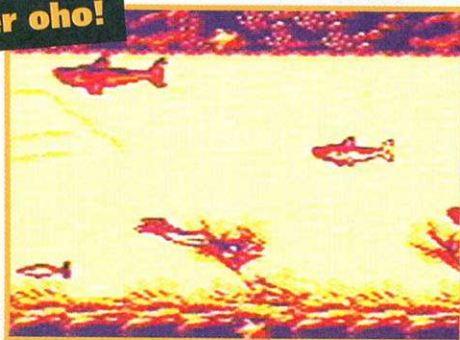
Vorsicht, große Teile der versunkenen Städte sind vermint.



Eines der Ziele ist es, möglichst viele Seesterne einzusammeln.

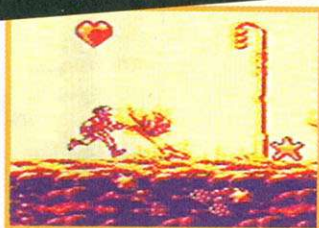
... klein, aber oho!

Hinter dem ersten kleinen Fisch verbirgt sich mehr, als man denkt. Ist er beseitigt, erwartet Euch ein Schwarm wildgewordener Haie.



Dieser Teil des Spiels ist stellenweise eine harte Nuß. Hier müßt Ihr den Hai in Windeseile besiegen, bevor Eure Zeit abgelaufen ist. Danach werdet Ihr den Attacken eines ganzen wütenden Haifischschwarms ausgesetzt. Versucht hierbei, immer in den Lücken zwischen den Haien zu bleiben. Die Tiere schwimmen immer im gleichen Muster.

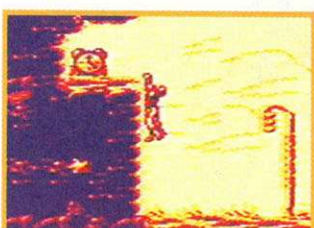
Jump'n'Run



Auch hier ist es wichtig, alles zu sammeln, was erreichbar ...



... ist. Selbst wenn Ihr nur auf Umwegen herankommt.



Auf der Jagd nach Zeit müßt Ihr Euch besonders geschickt anstellen.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Action

Fazit

„Waterworld“ ist für Game Boy-Freunde eine Bereicherung der Spielesammlung. Wer Spaß daran hat, sich in die Tiefen des Meeres zu begeben, sollte einen Blick darauf werfen. In Sachen Spiel Spaß schlägt es die SNES-Version um Längen, auch wenn es letztendlich nichts wirklich Neues bietet.

maab

AN ALLE WEIHNACHTSMÄNNER

Das ultimative
Muß für jeden
Weihnachtsmann.

Den original
Donkey Kong aus
Plüsch/Vinyl gibt es
in drei verschiede-
nen Größen – zum
Superpreis.

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 Ver-
suchung, seit es
Gorillas gibt!
Bestell-Nr.: DK10

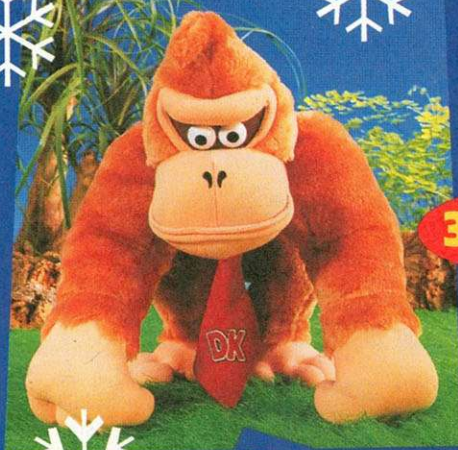


4,95 DM



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

19,95 DM



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

39,95 DM

Und so könnt Ihr bei uns ein-
kaufen: Notiert Menge, Be-
stellnummer und Preis des
gewünschten Artikels. Legt
Eurer Bestellung einen Ver-
rechnungsscheck 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

Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen. Angebot freibleibend.

50 DM

für 10 Hefte



Unser Weihnachtspaket:
Zehn NFV-Ausgaben
nach Wahl für nur
engelhafte 50 DM!!

Natürlich gibt es NFV
auch einzeln, für DM 6,80
pro Ausgabe.

Bestell-Nr. = Heft-Nr.

15 DM

(für 2 Stück)



20 DM

(für 3 Stück)

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

Donkey Kong

Donald Duck

Genau heißt das Spiel „Donald Duck in Maui Mallard“. Hergestellt hat das Modul Disney Interactive, der Computer- und Videospiele-Zweig des Unterhaltungskonzerns, der mit Zeichentrickfilmen und Comics begann. Nintendo hat sich die Vertriebsrechte für Dezember/Januar gesichert. Worum es geht? Ihr steuert Erpel Donald durch verschiedene schwierige Level mit so vielversprechenden Namen wie „Ninja Training“, „Sacrifice of Maui“ („Die Opferung von Maui“) oder „Flying Duckman“ („Fliegender Entenmann“). Ihr müßt den Weg zu einem ver-



sunkenen Schiff finden, die Urne von „Quackoo“ retten, einen Schamanen bekämpfen und vor glühender Lava fliehen. Klingt doch recht interessant, oder? Im nächsten Heft werden wir hoffentlich schon mehr wissen!

Pinocchio

Erst programmierte Virgin das Spiel „Pinocchio“ für Disney Interactive, dann zogen die Auftraggeber die Lizenz zurück, um es selbst zu vermarkten. Virgin war auf der letzten Messe jedenfalls nicht mehr gut auf den Titel zu sprechen. Nintendo darf sich aber die Hände reiben, übernimmt die

Großostheimer Firma doch den Vertrieb, voraussichtlich schon im Dezember oder Januar. Grafisch ist „Pinocchio“ ähnlich wie „König der Löwen“, da ist die Vaterschaft unbestreitbar. Aber es gibt auch neue Ideen zu entdecken. Das Spiel hält sich zudem ziemlich genau an die Trickfilmvorlage.

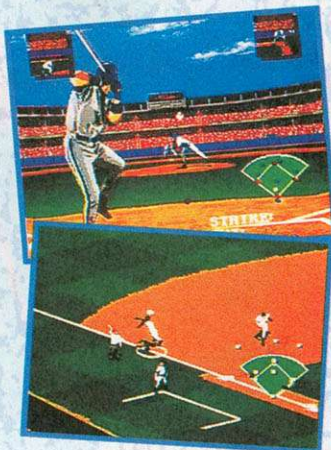


Der Zeichentrickfilm zum Mitspielen.



Frank Thomas Baseball

Noch ist Baseball in Deutschland nicht der große Hit. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Und wer einen Vorgesmack auf Pitchers, Home Runs & Co. haben will, dem kommt Acclaims „Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball“ gerade recht. „Big Hurt“ persönlich hat seine legendäre Schlagtechnik auf Film bannen lassen. Und Acclaims „Motion Capture and Blue Screen Studios“ nutzten diese Vorlage zu einem absolut realistisch animierten Gameplay für Baseball-Fans. Alle klassischen Features eines Sportspiels sind vorhanden, als Bonbon gibt es den Song „Take Me Out to the Ball Game“, geträllert auf der Stadionorgel.



Aaahh, Real Monsters



Nickelodeons Mini-Monster sind in „Aaahh! Real Monsters“ los! Nett und freundlich sehen sie zwar nicht aus, doch was ein wirklich furchterregendes Monster sein will, kommt damit nicht weit. Helft ihnen, das Examen der Monster-Akademie zu bestehen und zeigt ihnen, wie man anderen das

Fürchten lehrt. Die besonderen Fähigkeiten Eurer drei „vielversprechenden“ Schüler werden Euch helfen, alle Hindernisse im Spiel zu überwinden. Mit guter Grafik, tollen Animationen und viel Humor verspricht Viacom für November ein gewalttfreies, ideenreiches SNES-Modul.

Dirt Trax FX

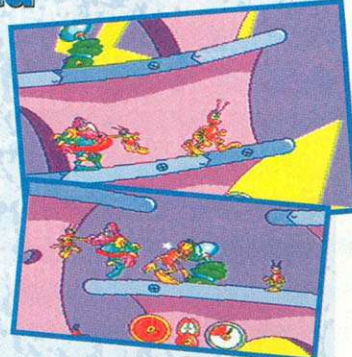


„Du mußt ein Schwein sein auf dieser Welt ...“ Frei nach den Prinzen, dürft Ihr bei Acclaims neuem Motocross-Modul „Dirt Trax FX“ auch ganz schön hinfahren. Aufgeputzt durch Nintendos FX2-Chip (bekannt von „Stunt Race FX“) bietet das Super Nintendo-Modul insgesamt 22 atemberaubende

Rennstrecken für acht unterschiedliche Rennfahrertypen. Und ehe die Fetzen fliegen, nutzt lieber den Trainingsmodus für die härtesten Kurven. Das 3 D-Rennspiel wurde von Sculptured Software entwickelt und kommt noch im November über Acclaim auf den deutschen Markt.

Frantic Flea

Frantics Heimat Fleaworld wird von den böartigen, einbeinigen Insideos besetzt. Sie hasen alles, was mehr Beine hat als sie selbst. Kein Wunder, daß sie es jetzt auf die friedlichen Flöhe abgesehen haben, die sogar vier Beine besitzen. Die Fleaworld-Bürger werden von den Insideos auf ihren Destruktokon-Schiffen festgehalten. Nur einer kann entfliehen: „Frantic Flea“. Er stößt auf ein unbesetztes Labor und entdeckt dort eine seltsame Maschine namens „Enormotron“. Frantic steigt hinein – und plötzlich ist er so groß wie ein Insideo. Nun wagt er es,



den Kampf mit den Insideos aufzunehmen. GameTek hat dieses Spiel der nordischen Firma Häus Teknika auf der ECTS aufgekauft und wird es noch vor Weihnachten herausbringen.



SUPER SOCCER!

OKTOBER '95 68 30 sfr 3,90

ALLES NEU!

DM 3,90

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, BENLICH, BREITENREITER, BAIANO, DORTMUND, FC ST. PAULI

**GO
and
get
it!**

Exklusive Interviews!

Wir sprechen mit den
Topspielern der
Bundesliga

**Massenweise
fantastische Poster!**

Ab sofort im
Zeitschriftenladen
bei Dir um die Ecke!

**Super Soccer - das wahnsinnig
coole Fußballmagazin**

Vorschau

Noch wenige
Tage, dann

liegt am **13.12. 95** die neue Fun Vision
am Kiosk. Das reicht gerade noch, um
den Wunschzettel zu Weihnachten erneut
zu ergänzen. Wir werfen auf jeden Fall

einen profunden Blick auf **Tim in Tibet**. Fortgesetzt werden unsere



Mega Man 7

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: Martin Binner (mab), Peer Schneider (ps)

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

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

Grafik: Karl-Heinz Best (Ltg.), Cornelia Becker/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH, 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. Gleichmaßen 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: „Donkey Kong Country“: © 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.

Lösungshilfen zu **Breath of Fire 2**, **Diddy's Kong Quest**, **Secret of Evermore**, **The Mask** und **Futur's Past**. Auf der Erscheinungsliste stehen noch

Pinocchio, **Aaahh! Real Monsters**, **Mega Man 7**, **Zoop** und **Donald Duck**. Für Game Boy-Spieler sollen **PGA Tour Golf '96** und **FIFA International Soccer '96** dabei sein. Natürlich haben wir

den **Funny-Malwettbewerb**

und jede Menge Weih-

nachts-Tips zu den

aktuellen Christ-

baum-Spielen.

Schaut rein!

Es lohnt sich!

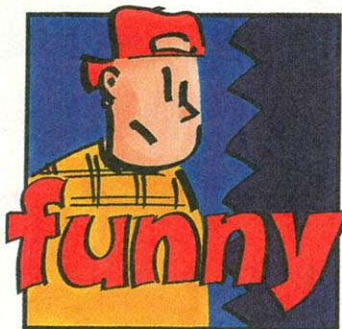
Zoop



Diddy's Kong Quest



+++ Allerletzte Top-News +++ Acclaim hat mit Probe und Sculptured Software Aktien ausgetauscht, was einem Kauf gleichkommt.
Mehr dazu im nächsten Heft ... +++



9 VON 10 MÄNNERN
STECKEN SICH GERNE
ETWAS AN.

THEME PARK. FÜR HOHES SPIEL-
FIEBER UND TOTALE ANSTECKUNG.

BORSCH, STENGEL & PARTNER



Theme Park. Vorsicht, ansteckend!



Theme Park, characters, names and all related indicia are trademarks of Ocean. Ocean is a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Prisma Seal and other marks designed or "re" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art ist strengstens verboten.

Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park: Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig Spaß, hat aber Folgen: 45° Fieber und die totale Sucht! Zitat Nintendo Fun Vision 7/95: „Wer kreativ ist, wird viele Nächte vor dem Bildschirm verbringen.“ Und Total 7/95 meint: „Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung, viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1-“



Distributed by



Bist Du reif für die Insel?



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!



HAVE MORE FUN