

ALLES NINTENDO
ALLES OHNE ADAPTER
ALLES HIER DRIN

Nintendo

fun vision



**DAS SPECIAL
ZUM MEGA-HELDEN:
Mega Man 7 und
die Hitstory**

GAME GUIDES

Tim in Tibet,
Secret of Ever-
more, DKC 2,
TNG, The Mask

ULTRA 64

Shadows of
the Empire

BRANDHEISS

Donald Duck

SHOSHINKAI

Preview der
Japan-Messe



Das etwas
andere
Interview:
**David Perry über
Earthworm Jim 2**

Kostenlos für Fun-Vision-Leser im Heft:
DER DIDDY KONG-COMIC



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

Christoph beim Auswählen der Weihnachts-Comics. Auf dem Tisch hatten nicht alle Entwürfe Platz.

Warten auf Ultra Warten auf Ultra Warten auf Ultra

Nintendos 64 Bit-Superkonsole **Ultra 64** erscheint am 1. Dezember im Handel. Vorerst allerdings nur in Japan. Ausgestattet mit drei Spielen startet Nintendo in seinem Heimatland eine neue Videospiele-Ära. Ab Ostern, so hört man, sollen dann andere Länder in den Genuß des Gerätes kommen. Warum

3 NU-Spiele

nicht früher? Sind wir schlechter als Japaner? Mit Sicherheit nicht. Aber mit nur drei Spielen allein will man in Europa und Amerika nicht an den Start gehen. Nintendo will warten, bis eine zweistellige Zahl von Spielen verfügbar ist, damit der Spielspaß mit der neuen Konsole auch gleich in die vollen gehen kann. Also brauchen wir noch ein bißchen Geduld, bis sich für uns in Deutschland der 64 Bit-Himmel auftut. Aber nicht nur wir, auch die ganze Videospiele-Branche ist überzeugt, daß sich das Warten lohnt. (Über die Ultra 64-Präsentation in Japan werden wir für Euch in unserer nächsten Ausgabe berichten.) Den

Knaller hat Nintendo in diesem Sommer mit der Game Boy-Special Edition gelandet. Eine Million neue Game Boys gingen über die Ladentheken. Eine geballte Konsummacht, die nach Futter schreit. Wir jedenfalls können uns kaum vorstellen, daß damit nur „Tetris“ gespielt wird. ● Und auch für das Super Nintendo gibt es im nächsten Jahr noch genügend (Spiele-)Nachschub. Einen Blick in die nahe Zukunft werfen wir mit unserem **Shoshinkai**-Preview. Exklusiv aus Japan haben wir neue Bilder von „Super Mario RPG“, „Mega Man X“ sowie „Wario Crash“ und „Mario Cruise“ (Virtual

Shoshinkai

Boy) besorgt. ● Ein besonderer Leckerbissen für Liebhaber ist das Spaß-Interview mit **David Perry**. Es erwies sich als humorvolle Quelle interessanter Hintergrundinformationen. Das solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen.

Und darum: Viel Spaß mit diesem Heft!

Euer Fun Vision-Team

1 Mio. neue Game Boys

Shu-Building, Tokio, Stammsitz von Work House. Dort werden Screenshots und Karten für Fun Vision gemacht. ● NFV-Koordinator Ryuji Hagino beim Telefonat mit Deutschland. ● Von links unten im Uhrzeigersinn: Die Herren Yamanaka (Club Nintendo), Watanabe, Kadouchi, Kayama (NFV) und Hagino (NFV) ● Herr Yamashita, Präsident von Work House. ● Ein Blick über die MacIntosh-Computer, an denen auch die Karten für Fun Vision entstehen.



GAMES

SUPER NINTENDO

game guide

Diddy's Kong Quest.....	68
Mega Man 7.....	24
Secret of Evermore.....	52
Star Trek -	
TNG: Future's Past.....	46
The Mask.....	34
Tim in Tibet.....	12

review

Micro Machines 2.....	66
Zoop.....	50

preview

Donald Duck in Maui M.....	64
Revolution X.....	80
Weaponlords.....	80

GAME BOY

review

Pac Panic.....	78
Super Return of the Jedi.....	76

preview

FIFA Intern. Soccer.....	80
Madden'96.....	80
Micro Machines 2.....	80

NEWS

INside

Goldauge, sei wachsam!.....	6
Shoshinkai in Tokio.....	8

SPECIALS

background

Das Neuste vom Ultra 64.....	18
------------------------------	----

report

Das Beste aus '95.....	72
Das Spaß-Interview mit	
David Perry.....	48

competition

Batman Forever!.....	10
Bravo Hits 11.....	10
(K)Ein Vater gesucht.....	10
Künstler auf Reisen.....	10

... und

Glückliche Gewinner.....	32
--------------------------	----

& MORE

funny-shop /	
nachbestellung.....	74
impressum, last minute.....	82
Index aller Hefte.....	41
Leserbriefe.....	30
poster:	
Diddy's Kong Quest.....	42
Tiptime.....	39
top 5.....	38



12 Tim, der (seit 1929 gleich-)junge Reporter ist der Held seines ersten SNES-Abenteuers. Komplett in Deutsch hat Infogrames es programmiert, nur damit Ihr den Comic „Tim in Tibet“ nacherleben könnt.

18+8 Alle warten auf die neue Wunderkonsole von Nintendo. Wir haben die wichtigsten und neuesten Informationen aus Japan, Amerika und Deutschland für Euch zusammengetragen. Mit teilweise noch unveröffentlichtem Material.



24 In „Mega Man 7“ bekommt es der kleine Helden-Roboter wieder einmal mit dem bösen Dr. Wily zu tun. Eigentlich hat Mega Man den Doktor eben eingelocht. Doch der kann dank seiner gemeinen und hinterlistigen Roboter entkommen. In unserem Game Guide zeigen wir Euch, wie Ihr den verrückten Dr. Wily wieder einfängt.



48 „Earthworm Jim“ ist sicher eines der witzigsten Nintendo-Spiele des Jahres '95. Doch der zweite Teil verspricht für '96 noch mehr. Dies sagt jedenfalls David Perry von Shiny Entertainment. Überzeugt Euch selbst von seinen Worten und dem Spiel.

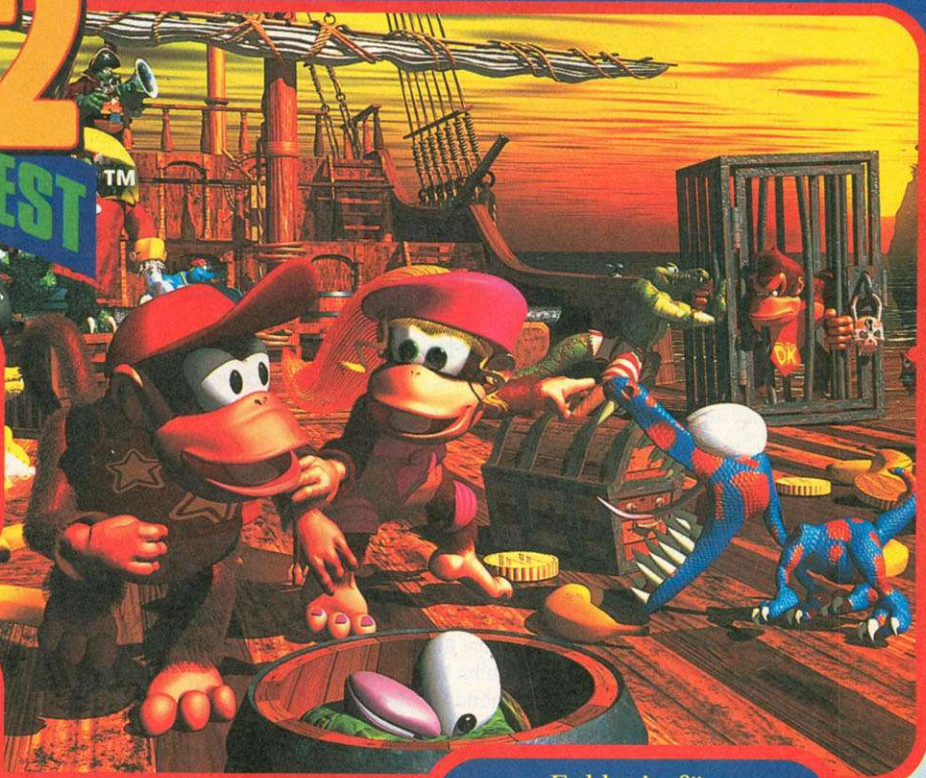


Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUEST



Exklusiv für
Super Nintendo

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

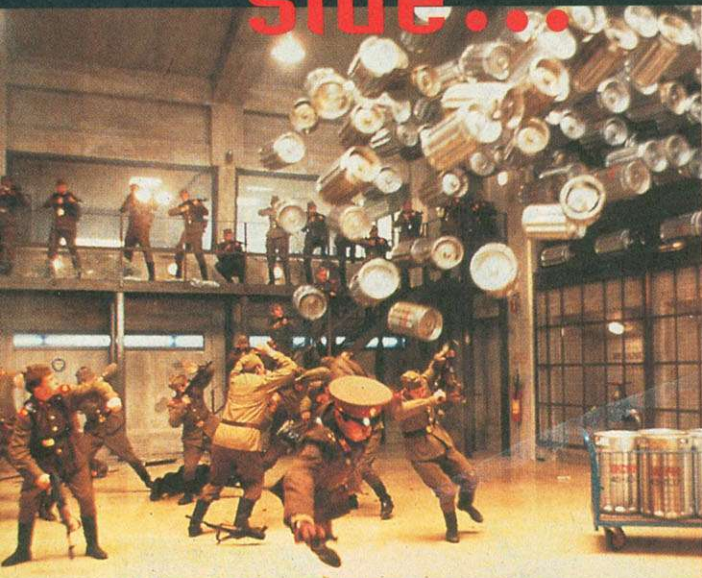
Neu!



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



GOLDAUGE, SEI WACHSAM!

Goldeneye ab Dezember im Kino - und 96 auf Ultra 64!

x +++ Telex

+++ Die **E3** zieht es nach Japan: Zusammen mit Tokuma Shoten (Ex-Fun Vision-Verlag), Asahi Shimbun (Asahi-Zeitung) und TV Asahi wird IDG in Tokio vom 19. zum 21. September eine Messe starten lassen. In Europa soll es auch eine geben. +++

Virgin/Avalon hat **CentreGold**-Spiele in den Vertrieb aufgenommen. Das bedeutet, daß Ihr für „Fever Pitch Soccer“ jetzt bei der Virgin-Hotline anrufen könnt. +++ **Tim in Tibet** wird es wahrscheinlich auch auf dem Game Boy geben. Eine Lizenz zur Umsetzung von **Lucky Luke** ist ebenfalls in den Händen von Infogrammes. Vive la France!

+++ **Cosmo** hat Konkurs angemeldet. Die Firmen, die ihre Produkte von Cosmo vertrieben liessen, suchen sich jetzt neue Partner. THQ ist bereits bei Acclaim untergekommen. Außerdem hat Acclaim große Teile des Cosmo-Personals übernommen. +++

+ Telex +++

Sein Name ist Bond, James Bond, und im 17. Bond-Film schlüpft Pierce Brosnan („Noble House“, „Remington Steele“) in seine Rolle. Begleitet wird der Super-Agent von Alexander Trevelyan (006), alias Sean Bean („Die Scharfschützen“). Story-mäßig geht es um einen Arm der russischen Mafia, die nach dem Kalten Krieg die russische Regierung unterwandert hat. Selbstverständlich geht es auch wieder um Gefahr aus dem Weltraum, schöne Mädchen (Famke Janssen und Izabella Scorupco) etc. Die Mission führt Bond ins „neue“ Rußland und erneut um die halbe Welt. Wir freuen uns besonders auf Desmond Llewelyn, bekannter unter dem Namen „Q“ (unten rechts mit Gipsbein!) ...

Rares „Goldeneye“, das Spiel zum James Bond-Film, ist jetzt übrigens Ultra 64-Titel bestätigt. „Goldeneye (...)“ wurde während der Entwicklung vom 16-Bit-Titel zum Ultra-Spiel umgearbeitet. Das klingt zwar wie eine radikale Neuentwicklung, jedoch passen Rares vorläufigen Designs und ursprünglichen Arbeiten, die 3D-Charaktere und Grafiken, perfekt zum neuen 64-Bit-System. Natürlich bedeuten diese Änderungen eine Zeitverzögerung. Das Super Nintendo-Spiel war für einen Termin im Winter geplant, aber für das Ultra 64 wird es wohl nicht vor dem Frühjahr erscheinen.“ Rare wird die

Musik, den BMW Roadster und Q's tolle „Spielzeuge“ übernehmen. Dieses Modul könnte (wie „Akira“) erstes einer Serie von Spielen sein, die ursprünglich für das SNES geplant waren, nun aber erst auf dem Ultra 64 erscheinen. Auch die Entwicklung von Oceans „Mission Impossible“ ist für das SNES erst einmal ausgesetzt. Weitere Informationen über Ultra 64 auf Seite 18. Nix wie hin!



Raubzug à la Acclaim

Acclains Beutezug ist lange nicht beendet. Iguana Entertainment („Aero the AcroBat“, „NBA Jam T. E.“) machte den Anfang zu Beginn des Jahres. Jetzt gehören Probe („Stargate“, siehe NFV 8+9/95) und Sculptured Software („seaQuest DSV“ sowie die Software-Vorlagen für „Mortal Kombat – The Movie“) zum schlagkräftigen Verbund. Rund 180 Millionen

Mark sind damit umgeschlagen worden. Dazu gehören auch der Schritt in die Welt der Comics (in den USA) und Spielautomaten. Rod Cousins, President Europe, sagte: „Wir bauen die Stärke der Organisation aus. Probe zum Beispiel wurde zu einem Hauptfaktor in einigen unserer bemerkenswertesten Herausgabeerfolge. Sie haben einen beneidenswerten Ruf

der Zuverlässigkeit und Qualität ...“ Den Kampf um Probe foht auch Electronic Arts. Die Croydoner werden für EA erst „FIFA International Soccer '96“ beenden, worüber sich Acclaim in Form von Gewinnbeteiligung freut. Dann wird Probe hauptsächlich für die neue Mutterfirma tätig sein. Acclaim selbst fuhr im letzten Jahr 55 Millionen Dollar Profit ein.

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt	79.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aladdin	dt	109.00
Animonics	dt	125.00
Art of Fighting	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Bombberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Break thru!	us	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	99.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Champ. World Class S.	dt	79.00
Chaos Engine	dt	79.00
Chrono Trigger	us	149.00



Clay Fighter 2	dt	79.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Daffy Duck	dt	99.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Dirty Racer FX	dt	119.00
Dirtrax FX	dt	114.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00

Donkey Kong Count. 2

Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Earthbound-Spiele	us	129.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fieral Mauswanderer	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	79.00

Fifa Soccer 96

Fighting History	us	99.00
Final Fight 2	dt	119.00
Flinstones - Movie	dt	109.00
Foreman Jr. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hebereke 2	dt	89.00
High Impact	us	109.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Hurricanes	dt	79.00

Illusion of Time

Illusion of Gaia	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	99.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
J. Madden Football 96	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00

Judge Dredd

Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00

Killer Instinct

Killer Instinct	dt	139.00
-----------------	----	--------



Kirbys Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Labo	dt	129.00

Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Mathäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00

Mario World 2

Mario World 2	dt	109.00
---------------	----	--------



Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man 7

Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00
NBA Live 95	dt	89.00
Newman-Hoas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

NHL Hockey 96

NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	79.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	119.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	109.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Rap Man	us	119.00
RealM	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	dt	114.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Sim City	dt	89.00
Sky Blazer	dt	99.00
Slim Master (24 Meg)	dt	129.00
Spawn	dt	114.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	109.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	79.00
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
Timecop	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turbo Toons	dt	99.00
Turrican 2	dt	99.00
Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Venom: Spider-Man	dt	114.00
Warlock	dt	89.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Where I. World i.C.	dt	99.00
Whizz	dt	119.00
Wild Snake	us	89.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00

WWF Wrestl. Arcade

WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00
--------------------	----	--------

Super NES-Sonderangebote



Beavis and Butthead	dt	39.00
Acht Real Monster	dt	59.00

Adams Family Values	dt	69.00
Aero der Akrobat	dt	59.00
Aero der Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	69.00
Beauty and the Beast	dt	59.00
Blackhawk	dt	69.00
Bombberman 2	dt	59.00
Brainies	dt	69.00
Clay Mates	dt	49.00
Cool Spot	dt	69.00
Dino Dimi Soccer	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	49.00
Hebereke Popoon	dt	49.00
Humans	dt	69.00
Incredible Hulk	dt	49.00

Indiana Jones

Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lord of the Rings	dt	69.00
Magic Boy	dt	59.00
Magic Sword	uk	69.00

Mario All Star Clas.

Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Mario's Magic Footb.	dt	49.00
Mechwarrior	dt	59.00
Mega Man X	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	49.00
Morph	dt	49.00
Mr. Nutz	dt	59.00
Operation Starfish	dt	69.00
Pac Attack	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	45.00
Pows of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Punch Out!	dt	69.00
Putty Squad	dt	69.00

Rise of the Robots

Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Smash Tennis	dt	69.00
Soul Blazer	dt	69.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00

Stargate

Stargate	dt	39.00
----------	----	-------

Street Racer

Street Racer	dt	39.00
--------------	----	-------

Stunt Race FX

Stunt Race FX	dt	49.00
Super Tennis	dt	39.00

Syndicate

Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
Virtual Bart	dt	49.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	69.00
World Heroes	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	69.00
Zombies	dt	45.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	39.00
6 But. Power Joypad	dt	33.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Accorde Pro Joystick	dt	89.00
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
Aura Interactar	dt	184.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m. Scart	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Moge 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
Speilebrater Zelda	dt	24.80
SNES Speilebrater 1	dt	24.80
SNES Speilebrater 2	dt	24.80
Speilebr. Mario World	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	49.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Speileb. Donkey K.C.	dt	24.00
Speilebr. Donkey 2	dt	24.00
Speilebr. Mario Worl.2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Tecno 197 Joystick	dt	29.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top Secret Speileb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00

Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animonics	dt	59.00
Arielle - Meerjungf.	dt	59.00
Asterix	dt	59.00

Asterix & Obelix

Asterix & Obelix	dt	59.00
Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads	dt	59.00
Beethoven	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bombman 2	dt	59.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cool Spot	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00

Donkey Kong Land

Donkey Kong Land	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00

Earth Worm Jim

Earth Worm Jim	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fidgets	dt	49.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lude	dt	59.00
Madden 96	dt	64.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
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 Live 96	dt	64.00
NFL Quarterback '95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00

Pinocchio

Pinocchio	dt	59.00
Power Rangers 2	dt	64.00
Prehistorik Man	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Showdown	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battlelank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	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

Waterworld	dt	49.00
World Cup Striker	dt	49.00
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

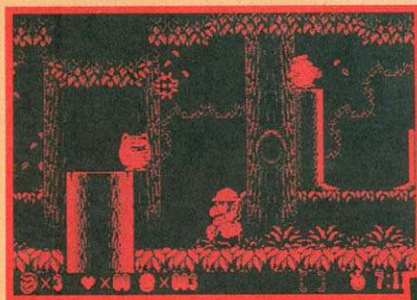
Tokio, das Paradies für Videospieler

Willkommen zu unserer Vorschau auf die Shoshinkai, die meisterwartete Messe der Spielebranche. Sie findet Ende November in Tokio statt, und die ganze Welt blickt gespannt ins Land der aufgehenden Sonne – schließlich wird dort Ultra 64 vorgestellt. Wegen unseres Redaktions-schlusses ist es leider nicht möglich, schon in diesem Heft von dem

Spektakel zu berichten, das Ryuji Hagino von Work House für Euch besuchen wird. Doch damit die Zeit nicht zu lange wird, schickte er interessante Screenshots und Informationen in die Redaktion, die wir Euch auf diesen zwei Seiten vorstellen! Viel Spaß!
(Von keinem der Spiele kennen wir den deutschen Erscheinungstermin.)

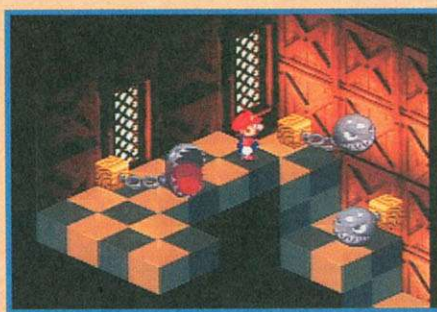
Wario Cruise (VB)

Eine harmlose Schatzkiste erweist sich als hunds-gemeine Falle, und Wario findet sich in einer un-terirdischen Welt wieder. Um den erhofften Schatz letztendlich besitzen zu können, muß sich der Ita-liener durch die zahlreichen Tunnel und Höhlen kämpfen. Außerdem gibt es einen Wald und eine Wüste. Wie beim Game Boy scheint Wario seine Rempelattacke zu benutzen. Es ist noch nicht bekannt, ob es die berühmten Spezialanzüge aus „Wario Land“ auch bei „Wario Cruise“ geben wird.



Super Mario RPG (SNES)

Das „Super Mario RPG“ schlägt in Japan bereits große Wellen. Schließlich ist es ein 32 Megabit-Riesenspektakel. Dank moderner Rendering-Technik (wie bei „Donkey Kong Country“) sind alle Charaktere und Dinge im Spiel richtig schön dreidimensional. Für die nötige Ge-schwindigkeit sorgt der SA-1-Chip. Mario be-herrscht seine üblichen Bewegungsmethoden wie das Springen oder Ren-nen. Außerdem kann er sich auf einem Truck oder dem Dino Yoshi fortbewegen. Auch Bowser hat seinen Platz im Spiel, und er hat erneut die Prinzessin gekidnappt. Jedoch be-sagen die Ge-rüchte aus Japan,



daß er diesmal mit Mario ein Team bilden kann. Ob das stimmt? Es wäre typisch für Square ...

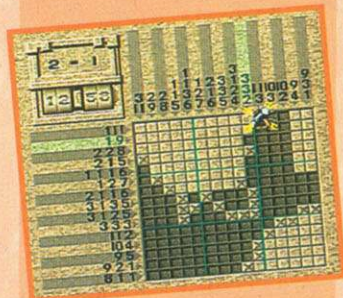
Die Prinzessin ist natürlich auch schön animiert. Sie kann jetzt richtige Emotionen zeigen. Sie weint, wird ärgerlich, wirft Euch einen Kuß zu (Schmacht!). Thema mitgehen: Bis zu zwei zusätzliche Cha-raktere sollen Mario begleiten können. Übrigens soll es neben den bisher bekannten Endgegnern ein paar neue,

extra-gemeine geben. Wir sind sicher, Ihr seid mittlerweile genauso heiß auf das „Super Mario RPG“ wie wir. Leider ist noch nicht bekannt, wann es in Deutsch-land verfügbar sein wird. Doch wir gehen davon aus: Es kommt bestimmt 1996!



Picross

„Super Picross“ ist eine originalgetreue Umsetzung des Game Boy-Spiels für das Super Nintendo. Naja, fast. Denn immerhin ist jetzt Farbe angesagt, und es gilt über 300 Rätselbilder zu knacken. Anhand der Zahlen, die über dem Spielfeld und links davon zu sehen sind, könnt Ihr ermessen, wo ein Kreuz gesetzt werden muß. Die Kreuze ergeben zusammen ein Bild. Die Steinhauerei geschieht unter Zeitdruck, das versteht sich von selbst.



Seiken densetsu 3 (SNES)

„Seiken densetsu 3“, das wir hierzulande wohl als „Secret of Mana 2“ kennenlernen werden, ist in Japan bereits auf dem Markt. Es hat spielerisch nichts mehr mit dem Vorgänger zu tun. Ihr wählt unter sechs Charakteren zwei Begleiter. Je nachdem, wie die Wahl ausfällt, ändert sich die Geschichte. Oben rechts haben wir die Außenansicht einer Stadt, die von einer Heldengruppe besucht wird. Unten links ist der Flug mit Flammly zu sehen, der die Kanonenkugel-Sequenz ablöst, rechts stellen sich drei Recken zum Kampf.



Mario Clash (VB)

„Mario Clash“ entspricht in seinem Grundspielprinzip dem klassischen „Mario Bros.“ für das Famicom (= NES). Ihr hüpfte auf die Schildkröten, hebt sie auf und werft sie auf Euren Gegner. Doch diesmal ist alles in der dritten Dimension, und zur Action kommt die Tiefe des Raumes. Mario darf mit den Schildkröten im inneren und äußeren Teil des Spielfeldes kegeln. Ihr könnt nach rechts und links,

und nach vorne oder hinten werfen. Trifft das unfreiwillige Wurfgeschloß einen Gegner, werden Euch Punkte gutgeschrieben. In der Bonusrunde sammelt Ihr Münzen ein, während Yoshi und die Prinzessin im Publikum jubeln. Insgesamt gibt es 40 Spielrunden. Die letzte führt auf's Glatteis. Ach übrigens: Ihr spielt natürlich nicht allein. Wenn da ein Koopa aus der Röhre kommt, könntet Ihr aus derselben schauen!

1.000.000.000 Nintendo-Spiele

Das 1.000.000.000. (milliardste) Nintendo-Spiel wurde im November verkauft. Seit dem Erscheinen des ersten Mario-Moduls in den 80er Jahren sind so viele Spiele über den Ladentisch gegangen, daß theoretisch jeder Teenager der Welt eines besitzt. Legt man die Module neben-

einander, so reicht ein Ring 2,5 Mal um den Äquator. 44 % der Spiele wurden in Japan verkauft, 42 % in den USA ... und der Rest über die Welt verteilt. Mit dazu gehört auch Deutschland (Wird hierzulande eigentlich nicht gespielt?). Rund 70 der weltweit über 2.000 bisher er-

schienenen Produkte erreichten eine Welt-Auflage von über einer Million. Übrigens teilen sich die Verkäufe so auf: 50 % für das Nintendo Entertainment System, 23 % für den Game Boy und immerhin 27 % für das Super Nintendo. Congratulations!

Batman Forever!?

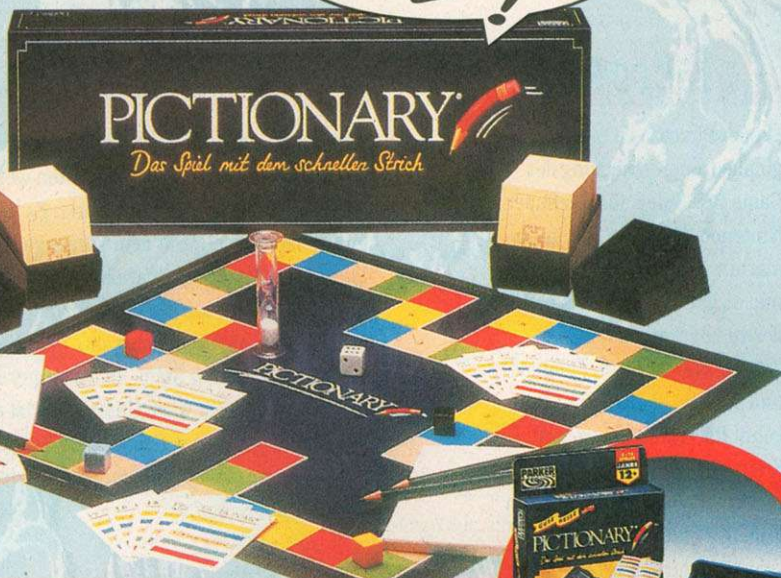
Nach Batmobil, Batwing und Batboat darf auch der Besitzer dieser Fahrzeuge in der Bausatzsammlung von Revell nicht fehlen. So entstand ein „Batman“-Bausatz, der durch übersichtliche Anleitungen sowie durch naturgetreue Bauteile glänzt. Jeder Bastler wird daran seine wahre Freude haben. Wir verlosen drei dieser tollen Bausätze im Wert von ca. 59 Mark. Schickt uns eine Postkarte mit dem Stichwort „Batman“.*



(K)Ein Vater gesucht!



VERLOSUNG!



Künstler auf Reisen!

„Pictionary“, das beliebte Ratebrettspiel, das seit 1993 für Zeichenspaß sorgt, bekommt Nachwuchs in Form einer putzigen Reiseedition. Nun kann jeder Künstler (oder solche, die es werden möchten) auch im Zug, Flugzeug, Auto oder ganz einfach zu Hause um die Wette malen. Ausgerüstet mit Papier und Bleistift geht es darum, in einer bestimmten Zeit etwas zu zeichnen, das die Mitspieler erkennen müssen. Also los! Zusammen mit Hasbro verlosen wir fünf „Pictionary“-Brettspiele und sechs Reiseeditionen. Einfach Postkarte mit dem Stichwort „Künstler“ an uns schicken.* (Parker: Brettspiel ca. DM 85; Reiseedition ca. DM 30.)



Vollgepackt mit den neuesten Hits gibt es die neue „Bravo Hits 11“ für Euren CD-Spieler. Doch neben Songs wie „Boom Boom Boom“, „I wanna be a Hippie“ und „Shy Guy“ sind auch wichtige Infos in Sachen Internet im CD-Paket zu finden. So wird zum Beispiel ausführlich erklärt, wie Ihr per Internet die Bravo findet und die dortige Benutzeroberfläche bedienen könnt. Der Silberling ist also nicht nur ein Ohrenschmaus. Wir haben fünf Bravo-Hits-CDs und ein Internet-Buch für Euch. Wer gewinnen möchte, schickt eine Postkarte mit dem Stichwort „Internet“ an uns.*

Chevy Chase spielt in der Komödie „(K)Ein Vater gesucht“ den Staatsanwalt Jack, der unerwartet in das Leben von Sandy (Farrah Fawcett) und ihren Sohn Ben (Jonathan Taylor Thomas) tritt. Jack hat sich nämlich in Sandy verliebt. Doch Ben wurde von seinem leiblichen Vater schwer enttäuscht und setzt nun alles daran, den Neuen loszuwerden. Für den Staatsanwalt ist das noch nicht genug, denn da gibt es noch einen Gangstersohn, der ihn beseitigen will. Ab dem 7.12. gibt es diese Wahnsinnskomödie in jeder Videothek zum Ausleihen. Der Knüller: Wir verlosen zusammen mit Buena Vista Homevideo zwei dieser Super-Videos – nur für Euch. Beantwortet einfach folgende Frage: In welchen Video-Knüllern spielt Chevy Chase noch mit? Schreibt drei seiner tollsten Komödien auf eine Postkarte und schickt sie unter dem Stichwort „Vater“ an uns.* Und denkt daran: Diese Kassette gibt es nirgendwo zu kaufen!

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)



Earthworm Jim 2 (Super Nintendo)



SMW 2 - Yoshi's Island (Super NES)

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189.-	PAGEMASTER	59.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-	PINOCCHIO (JAN)	129.-
DONKEY K.C.2 SPIELB.	24.80	PAC MAN 2	99.-
CONTROLLER TP517	24.-	PGA TOUR 96	114.-
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-	POP'N TWIN BEE	49.-
YOSHI'S ISLAND SPIELB.	24.80	PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
90 MINUTES PRIME GOAL	124.-	POWER RANGERS THE MOVIE ..	119.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-	PRIMAL RAGE	129.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) ..	129.-	PUTTY SQUAD	119.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	59.-	REALM	119.-
BIG SKY TROOPER	119.-	REVOLUTION X	114.-
BLACKHAWK	49.-	SECRET OF EVERMORE (JAN)	109.-
BOMBERMAN 3	119.-	SPIDERMAN VENOM	114.-
BOOGERMAN	109.-	SPIDERMAN TV	129.-
BUBSY II	129.-	SPOT GOES TO HOLLYWOOD ..	114.-
CASPER	119.-	SHAQU FU	49.-
CASTLEVANIA - VAMP. KISS	129.-	STARGATE	59.-
CIRCUIT USA	109.-	STARTREK NEXT GEN.	109.-
CUT THROAT ISLAND	114.-	STARTREK DEEP SPACE NINE ...	124.-
DEMOLITION MAN	99.-	STREETRACER	99.-
DIRT RACER	129.-	SUPER BC KID	79.-
DIRT TRAX FX	114.-	SUPER MARIO WORLD 2	109.-
DONALD IN MAUI MAL. (JAN.) ..	129.-	SUPER TURRICAN 2	119.-
DONKEY KONG CO. 2	129.-	SPAWN	114.-
EARTHWORM JIM 2 (DEZ)	119.-	TETRIS 2	114.-
F-1 CHAMPIONSHIP	79.-	THEME PARK	119.-
FIFA SOCCER 96	99.-	TIME COP	114.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-	TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-	TOTAL FOOTBALL	129.-
GREEN LATERN	119.-	TRUE LIES	79.-
HEBERKE II	99.-	TURBO TOONS	59.-
ILLUSION OF TIME	119.-	URBAN STRIKE	129.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129.-	WATERWORLD	109.-
IZZIS Q. FOR OLYM. RIN.	114.-	WORLD MASTERS GOLF	109.-
JOE & MAC 3	99.-	WORMS	119.-
JOHN MADDEN '96	99.-	WWF WRESTLEMANIA ARCADE ..	114.-
JUNGLE STRIKE	109.-	WAYNE GRETZKY NHLPA	129.-
JUSTICE LEAGUE	59.-	WEAPON LORD	119.-
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-	WHIZZ	119.-
LOST VIKINGS 2	109.-	YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109.-
MARIO BASLER FEVER PITCH ...	119.-	ZOOP	64.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-		
MECHWARRIOR 3050	114.-		
MEGAMAN VII	109.-		
MEGAMAN X2	109.-		
MICKEY & MINNIE	109.-		
MICRO MACHINES 2	119.-		
NBA GIVE'N'GO	129.-		
NBA LIVE 96	99.-		
NFL QUARTERBACK 96	114.-		

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 & MISSILE COMM.	64.-
BATMAN FOREVER	59.-
BC KID 2	59.-
BOMBERMAN 2	59.-
CASPER	59.-
EARTH WORM JIM	59.-
FIFA '96	69.-
MICKEY 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	579.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
PANZER GENERAL	89.-
RAYMAN	89.-
TEKKEN	99.-
THUNDERHAWK 2	89.-
WARHAWK	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE ..	94.-
WIPE OUT	99.-

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT ..	629.-
BUG	99.-
DAYTONA USA	109.-
DIGITAL PINBALL	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
MYSTERY MANSION DT	119.-
PANZER DRAGOON	99.-
SHINOBI X	99.-
THUNDERHAWK 2	94.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-

Angebot des Monats

Super Nintendo:	
Art of Fighting	54.-
Batman Forever	69.-
Fatal Fury 2	54.-
Samurai Shodown	54.-
World Heroes	59.-
Super Game Boy	69.-

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

Formen Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versand per NN DM 6,- zzgl. Nachnahmegebühr bei Vork (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Laden, Preisänderungen vorbehalten, UPS DM 10,-, Porto Ausland DM 18,-.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Infogrames hat sich einen neuen Comic-Charakter gesichert, den Nintendo in die Vertriebsreihe aufnimmt. Die Figur des jungen Reporters Tim tauchte 1929 erstmals im belgischen Jugendmagazin Piloté auf. In 25 Sprachen wurden die 22 Abenteuer übersetzt. Kein Wunder, daß Infogrames nach der PC-Version von „Tim auf dem Mond“ nun auch „Tim in Tibet“ (mit einem Rückblick auf „Der Blaue Lotus“) umsetzt.

Tim in Tibet

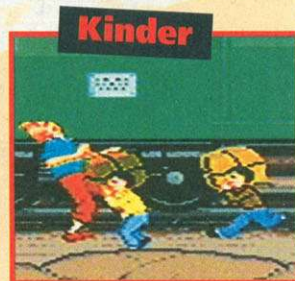
LEVEL 1: DIE EING

1 Hauptmethode: Ausweichen!

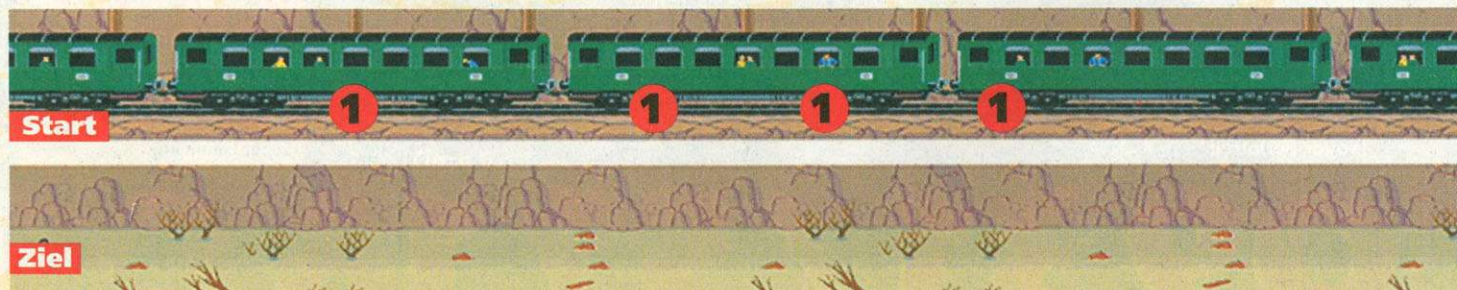
Dingen und Personen auszuweichen ist in diesem Abenteuer Tims Hauptaufgabe. Drückt Ihr ↓ auf dem Joypad, dann wechselt Tim in den vorderen Bereich des Bildes. Ist das Problem beseitigt, geht er gemächlich zurück zur Hauptstrecke.



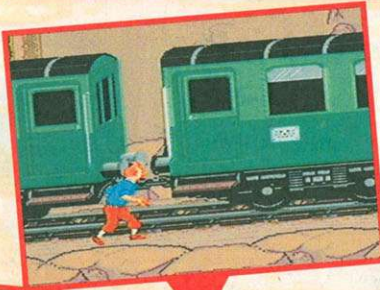
Er wirft mit Koffern nach Tim. Weicht aus und wartet, bis das Geschloß vorbei ist.



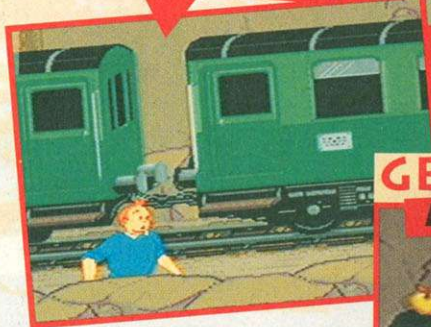
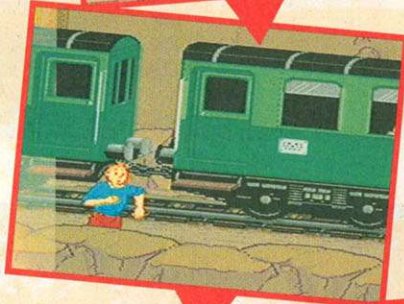
Ihr könnt nicht über die Kinder springen. Weicht ihnen aus.



VIELSEITIGE ANIMATIONEN



Tims Grundfortbewegungsarten sind das Springen und Laufen. Drückt und haltet Ihr die Y-Taste, rennt der junge Reporter. Es gibt mehr als zehn Arten der Bewegung, die alle hübsch animiert sind. Tim ist friedlich und beherrscht keine Angriffsmethode.



Ihr könnt außerdem hübschen Animationsphasen zusehen.

Aufheben!



Hebt Dinge mit ↓ auf oder legt sie ab, und werft sie mit Y.

Schwimmen



Während Tim schwimmt, steuert Ihr ihn hoch oder runter.

Auf allen Vieren



Drückt und haltet ↓ einige Zeit, dann mit ↘ oder ↙ das Kriechen beginnen.

GEGENSTAND

Es gibt drei Dinge im Spiel:

Apfel



Füllt Tims Energie.

Uhr



Addiert Extra-Zeit.

1-Up

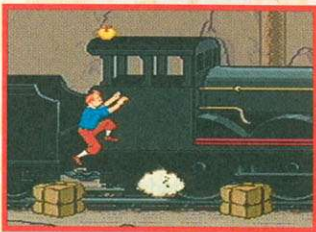


Ein Extra-Leben.

ESTÜRZTE BRÜCKE

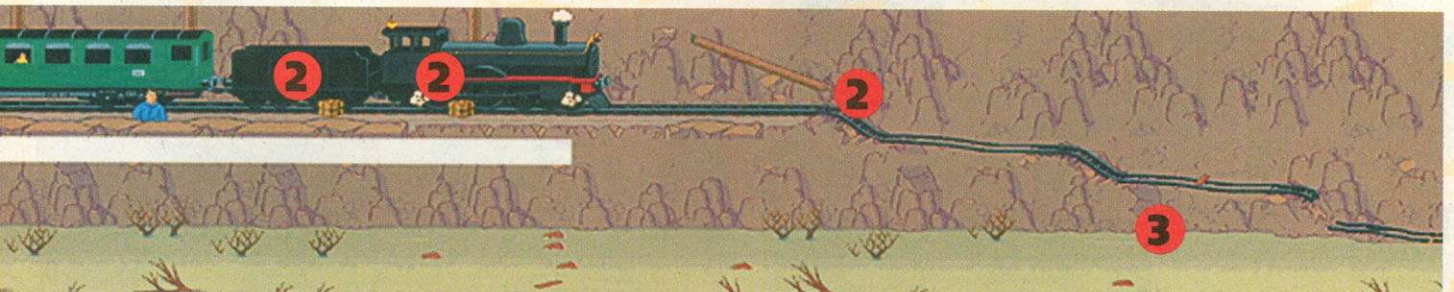
2 Baut eine Stufe

Ballen können als Stufe eingesetzt werden, um über den Dampf der Lok zu springen, oder Löcher im Bahnsteig zu füllen. Haltet Euch nur kurz darauf auf. Gleiches gilt für den Ast über der zweiten Lücke.



3 Schwimmen

Tim entdeckt, daß ein Junge im Fluß am Ertrinken ist. Springt ins Wasser und rettet ihn. Gegenständen und Strudeln weicht man nach oben oder unten aus. Haltet Euch unten, das ist ziemlich sicher.



LEVEL 2: D

1 Hauptmethode: Springen

Springt über Gepäck und Pekinesen und duckt Euch vor Kellnern. Achtung: Ihr habt nur eine Minute.



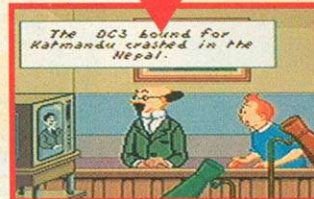
2 Sprecht mit den Leuten

Im Gespräch sammelt Ihr Informationen von Euren Freunden und dem Concierge.

Der Concierge steht im Erdgeschoss rechts.



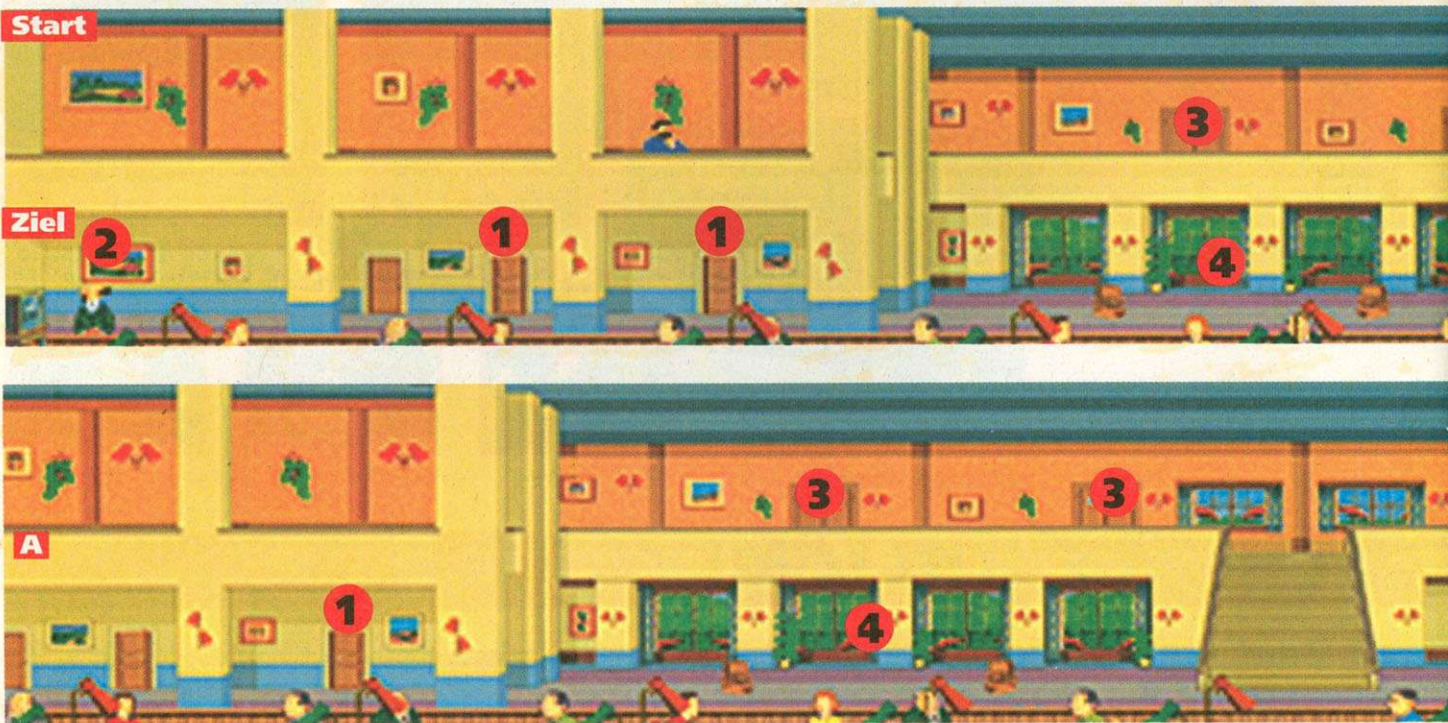
Kapitän Haddock wartet im ersten Stock rechts.



Bienlein befindet sich im Erdgeschoss links.

Start

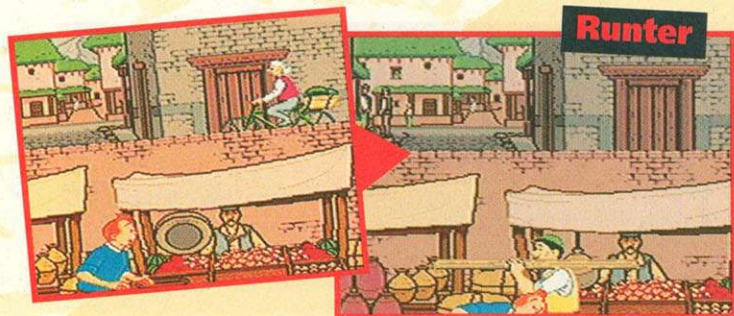
Ziel



LEVEL 3: MARKT

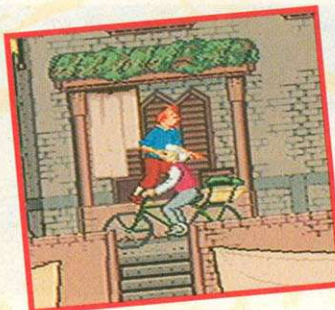
1 Hauptmethode: Ducken

Zieht den Kopf ein, wenn Ihr zu den schwingenden Glocken kommt und zu den Leuten, die Holz tragen. Nicht hudeln! Bei den Glocken ist genaues Timing nötig. Lauft los, wenn sie nach vorne schwingen.



2 Fahrrad

Ihr müßt auch den Radfahrern ausweichen. Benutzt die höhere Plattform und wartet, bis sie vorbei sind. Manche Radler kommen zurück, also aufpassen.



3 Ein Junge

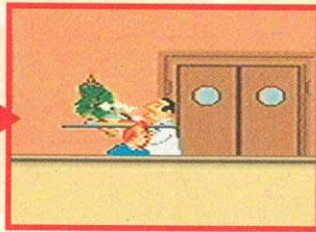
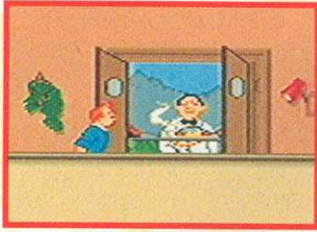
Wenn Ihr mit dem Mann unten links spricht, findet Ihr einen Jungen. Der läuft sehr schnell vorne weg. Ihr verliert ihn, findet aber seine rote Kugel. Die bringt Ihr Struppi, der den Weg erschnüffelt.



AS HOTEL

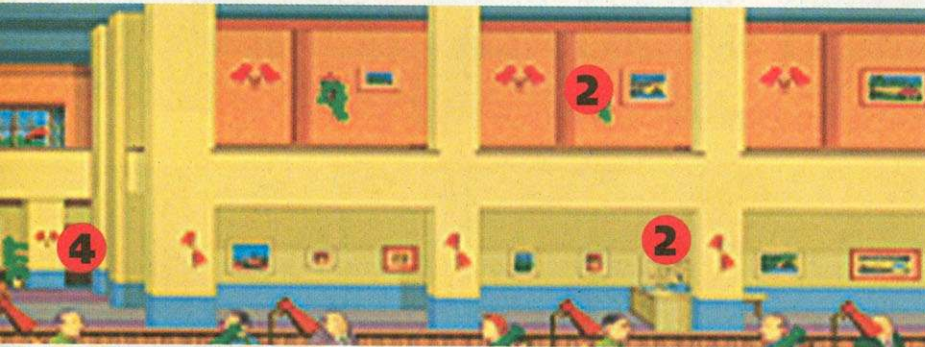
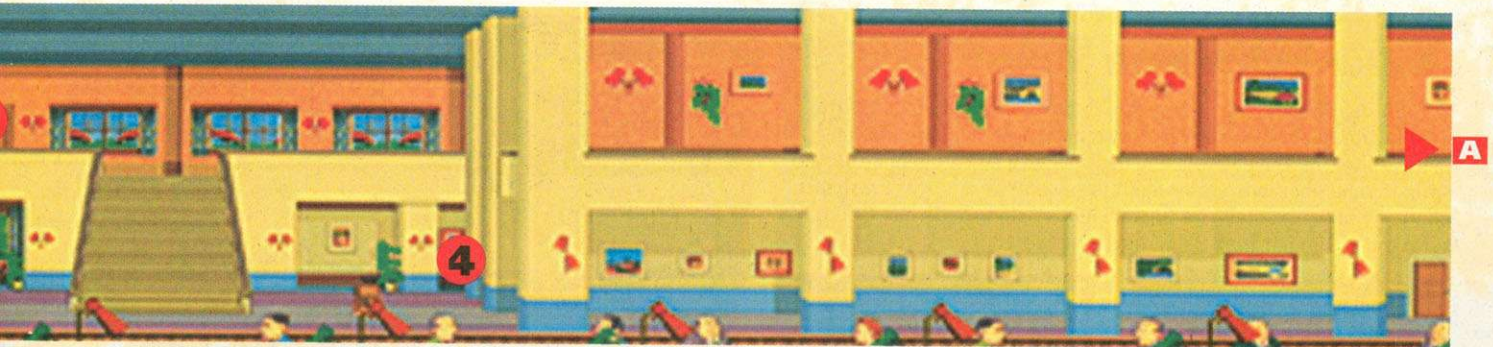
3 Ober

Ärgert die Kellner nicht, die hier herumlaufen. Wenn sie sich nähern, zieht Ihr einfach den Kopf ein. Wartet, bis sie über Euch hinwegbalanciert sind, dann geht die Hatz weiter.



4 Putzfrauen

Die Putzfrauen mit den Staubsaugern und die Pekinesen werfen manchmal die Koffer um. Springt über die Taschen und Hunde, und trickst die Putzfrauen aus.



LEVEL 4: STURM

1 Hauptmethode: Aufheben

Hebt den Kasten auf und plaziert ihn neben dem Apfel. Dann springt auf den Kasten. Er wird auch gebraucht, wenn Ihr dem Mädchen helft, über die Wasserlache zu kommen.



2 Nicht so schnell

Fledermäuse fliegen herum, während der Sturm Tonnen und Gläser tanzen läßt. Lauft langsam und haltet nach allen Hindernissen Ausschau.



LEVEL 5: BERGS

1 Hauptmethode: Springen und Sprinten

Seid vorsichtig, wenn Ihr über den Yak und die Lücken springt. Bedenkt, daß einige Stufen abbröckeln, wenn Ihr zu lange darauf steht. Das Extra-Leben könnt Ihr nur einmal sammeln.

Sprint!

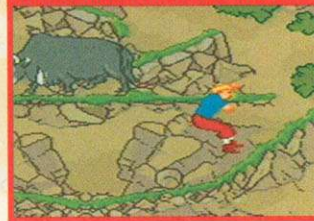


Sprung!

2 Rolling Stones!

Springt zuerst auf höhere Plattformen, wenn Ihr seht, daß Steine auf Euch zurollen. Dann hüpfst Ihr darüber, wenn sie kommen. Der Sprung funktioniert auch ohne die Zwischenstufe, ist dann aber schwerer. Manche Steine rollen auf der untersten Plattform einfach aus.

A. Auf der höheren Plattform



B. Einfach nur springen

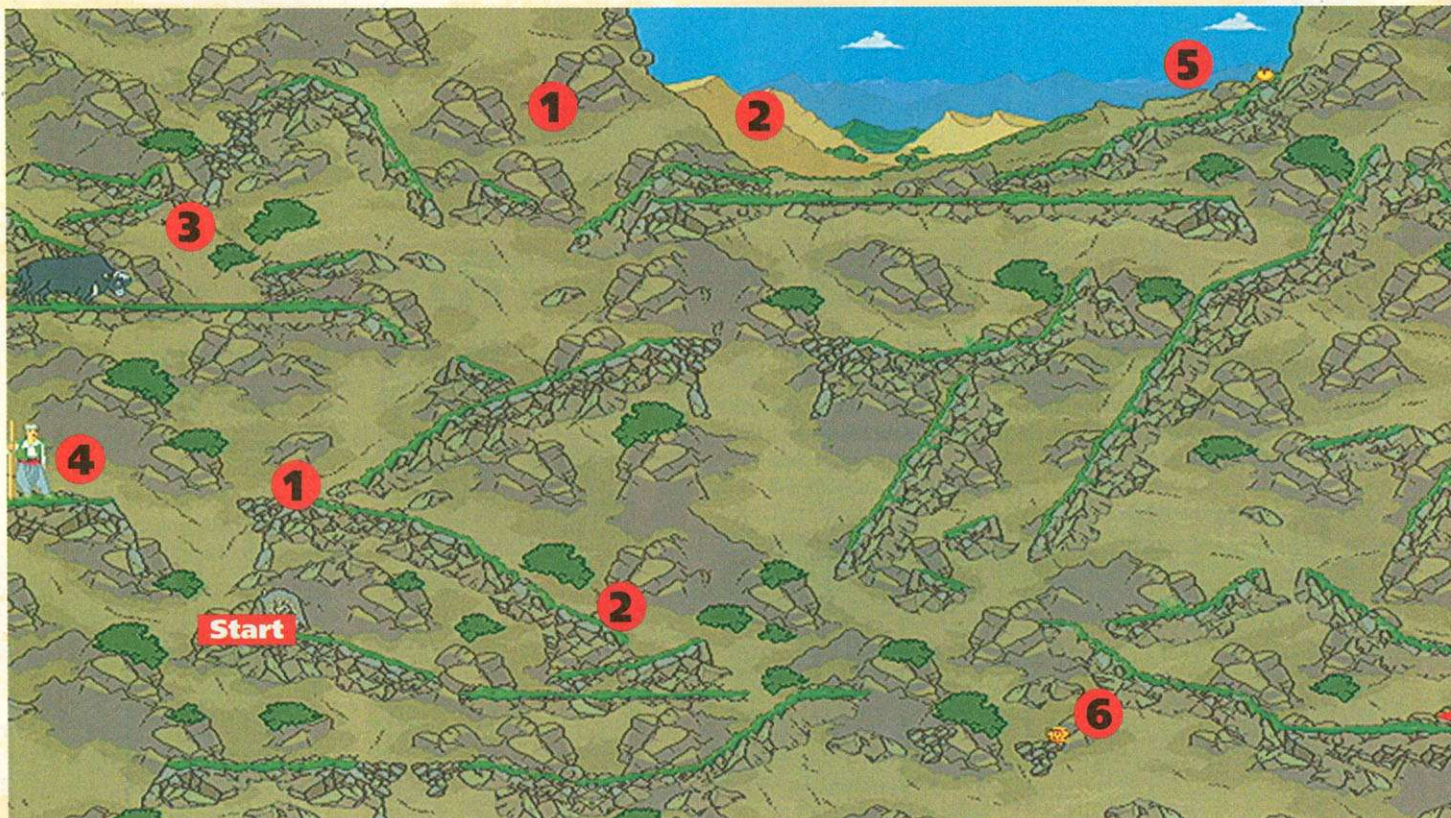
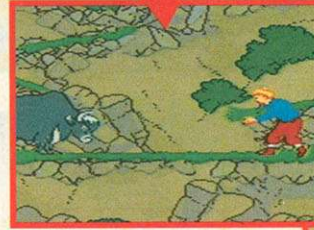


3 Der schwarze Yak

Plaziert den Grasbüschel, der rechts zu bekommen ist, in der Mitte der Plattform, auf welcher der Yak steht. Solange das Tier herumläuft, solltet Ihr ihm ausweichen. Benutzt dazu eine höhere Stufe und springt dann über ihn. Später müßt Ihr einen Yak mit dem Grasballen über eine brüchige Stelle im Gestein locken. Dann kann das Tier nicht zurück, und Tim hat freie Bahn. Auch was wert ...



Füttert den Yak!



TEIGER

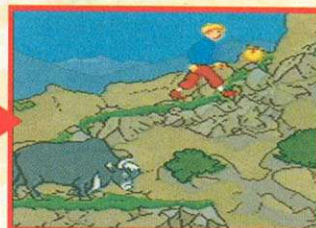
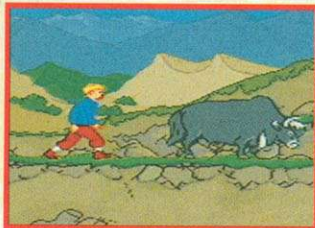
4 Der Mann

Dieser Typ gibt Euch einen Tip, aber er nicht so wichtig ist. Ihr müßt den schwierigen Weg zu ihm nicht unbedingt meistern. Holt einfach das Gras.



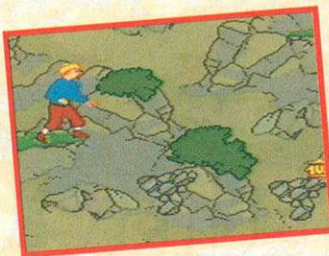
5 Holt den Apfel

Ein Apfel gibt Extra-Energie, und das ist bei dieser Runde ein willkommenes Geschenk. Laßt ihn nach rechts laufen und springt dann auf die Klippe mit dem Apfel. Wartet, bis der Yak nach links geschlendert ist, geht ein Stückchen zurück und dann weiter nach rechts.



6 Das 1-Up ist fern

Auch wenn Ihr das 1-Up mit einem Sprung von links nehmen könnt, ist das gar nicht so einfach. Geht erst links vom Start, dann zurück zum 1-Up von rechts. Wenn Ihr es habt, müßt Ihr zurück zum Ausgangspunkt dieser Aktion. Ihr könnt es nur einmal mitnehmen.



Nehmt den Rundweg und holt das 1-Up von rechts.

LEVEL 6: FLUSS

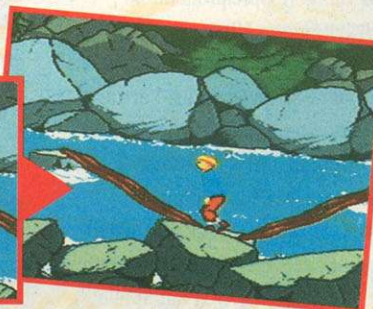
1 Hauptmethode: Schwimmen

Tims Foxterrier Struppi ist abgerutscht und in den Fluß gestürzt. Springt ins Wasser und rettet ihn aus den Fluten! Die Strudel und Gegenstände sind hier schneller als beim ersten Bad.



2 Die Holzbrücke

Benutzt Holzbrücken als Plattform. Schwimmt einfach vor die Steine, Tim zieht sich schon hoch. Über Holzbrücken und Felsen kommt Ihr an Äpfel heran. Achtet auf die Schlangen, die da herumkriechen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter, deutscher Text
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist Stim-mungsvoll mit gut pla-zierten Effekten.

Grafik

Vom Hergé-Stil inspi-riert und damit Comic-getreu, entspricht die Grafik dem Vorbild. Leider sind manche Animationen etwas hölzern – man beachte das Rennen im oberen Stock des Hotels.

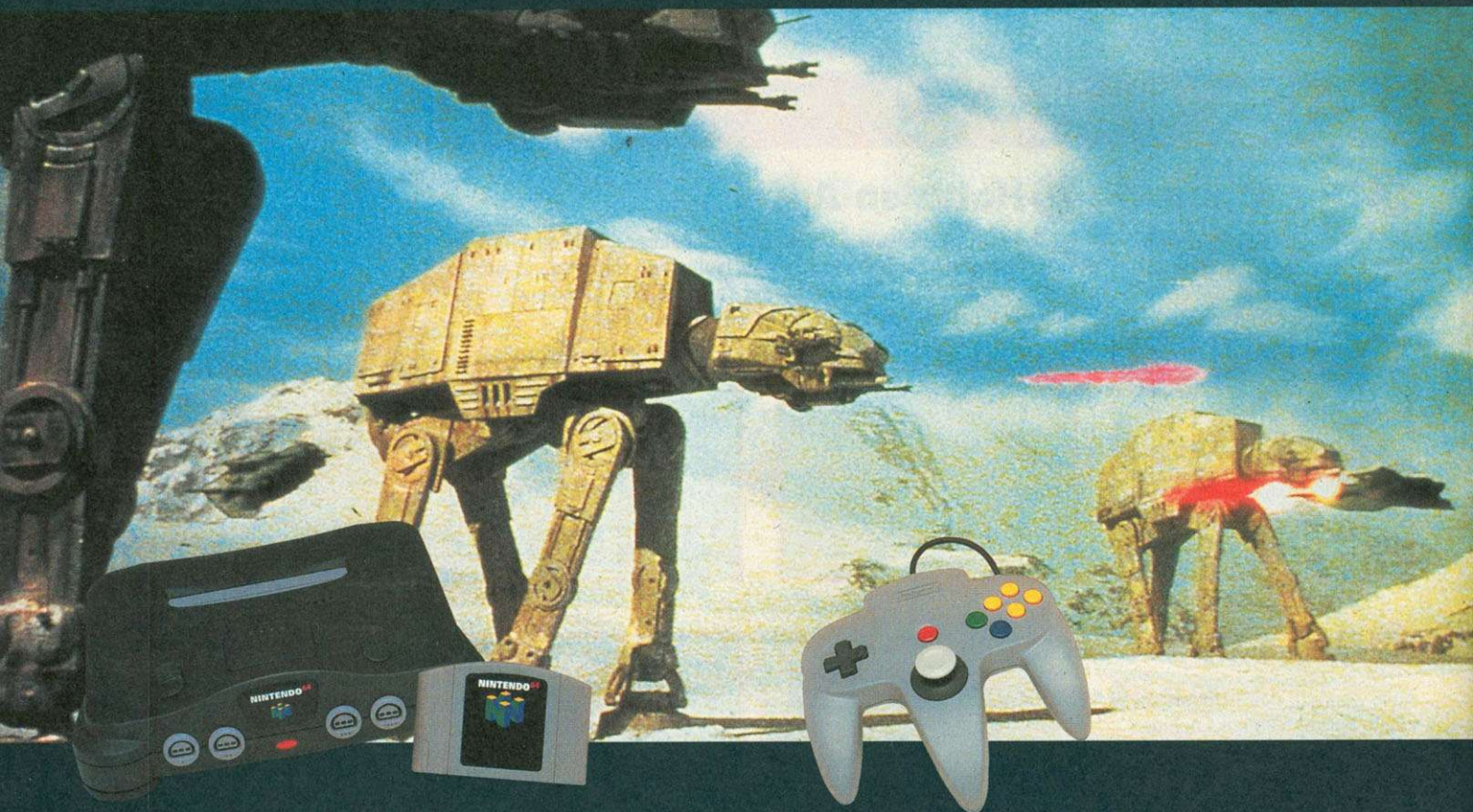
Spielbarkeit

Zu Beginn sehr schwer und teilweise unge-recht: Das beschreibt „Tim in Tibet“ gut. Man startet eine Run-de mit dem gleichen Energiepegel, mit dem man die letzte verlas-sen hat. Im Hotel öff-nen sich Türen ohne Warnung. Der Frust-faktor ist hoch, aber es gibt zum Glück immer noch die Paßwörter.

Fazit

„Tim in Tibet“ ist für Spieleprofis gemacht. Klar, Tim-Fans werden auch danach greifen. Doch wer kein erfahre-ner Hase der Spielegü-teklasse von „Hagane“ ist, muß Nerven wie Drahtseile haben. Nur dann erreicht er das Endbild.

og



Bereit für die übernächste Generation

Je näher Shoshinkai und Ultra-Premiere* kommen, desto mehr Löcher zeigen sich in der Abschirmung, die Nintendo um das 64-Bit-System gezogen hat. Neue Produkte, wohin man hört. Aber kein Journalist, der ein solches Spiel sah, konnte bisher ein Bild herausschmuggeln. Über die Premiere berichten wir im nächsten Heft, hier ist ein Update.

Auch Nintendo kann nicht länger mit allen Geheimnissen hinter dem Berg halten, die für Ultra 64 geplant sind. Die Konsole wird in Japan Nintendo 64 heißen. Ursprünglich war sie als Ultra Famicom (vom japanischen SNES, den Super Famicom) geplant. Ende Oktober gab es eine neue Compuserve-Konferenz, in der einige wichtige Fragen beantwortet wurden**:

Frage: „Wie kann Ultra gegen die anderen Plattformen Playstation und Saturn bestehen?“
Antwort: „(...) Jede Konsole hat eigene Stärken und Schwächen. Hier sind die wichtigsten Punkte: Stärken der Mitbewerber (...)

- Hohe Speicherkapazität
- Frühere Erscheinungsdaten
- Billigere Spielproduktion
- Stärken von Ultra**
- Wesentlich höhere Zugriffszeit
- Der Silicon Graphics-Vertrag bereitet auf die nächste Generation der MIPS-Chips vor.
- Stärkere Prozessoren.
- Exklusive Verträge, die bedeuten, daß man für andere Plattformen (inkl. PC) auf Spiele,

die auf Ultra 64 entstanden sind, mindestens ein Jahr warten muß.“

Frage: „Wie wird dieses System gegen den PC ankämpfen?“

Antwort: „(...) Wenn man nach reiner Grafikpower fragt, wird Ultra die meisten PCs einfach weblasen. Wenn man aber PC-Software darauf laufen lassen will, muß die Antwort sein, daß es dafür nicht geschaffen wurde. Der Hauptunterschied zwischen dem

PC und Ultra ist, daß es nicht interessiert, wie viele Spiele für den PC gemacht werden. Einige Benutzer werden immer eine Verlangsamung oder schlechte Erfahrung damit (mit PC-Programmen) verbinden (obwohl es für die Hersteller schon toll ist, mehr Pentiums 133 zu verkaufen, nicht wahr?). Da der Code aller Videospiele dazu optimiert ist, die Vorteile des jeweiligen Prozessors auszunutzen, wird kein User bis in

die letzten Betriebsstunden seines Gerätes eine Verlangsamung des Spieles merken (...). Ultra wird zukunfts-kompatibel zu den nächsten Generationen des R4300-Chips sein (...).

Frage: „Ich hörte, daß kein Spiel, das für Ultra entwickelt wurde, auf andere Systeme übertragen werden kann.“

Antwort: „Das stimmt. Wenn ein Spiel als Ultra-Version programmiert



Nintendo bittet zum Tanz: Das Einladungsposter zur Shoshinkai.

Fortsetzung auf Seite 20 ►

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

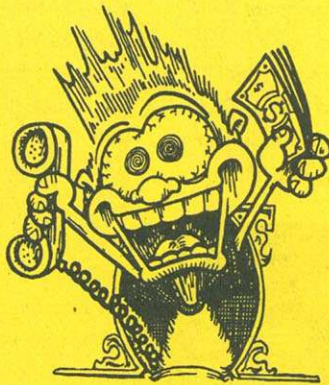
SUPER NINTENDO

Action Replay II	dt	79,00*
Actraiser I	us	49,00*
Actraiser II	dt	79,00*
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	79,00*
Aero the Acro Bat	dt	69,00*
Aerobiz	dt	99,00*
Aladdin	dt	69,00*
Asterix&Obelix	dt	129,00*
Alien III	dt	69,00*
Animaniacs	dt	99,00*
Arcana	us	79,00*
Axelay	dt	39,00*
Axelay	us	39,00*
Batman Returns	dt	59,00*
Battletech	us	139,00*
Battletoads	dt	69,00*
Battletoads	us	49,00*
Battletoads vs D.Dragon	dt	109,00*
Battletoads vs D.Dragon	dt	69,00*
Blackhawk	dt	99,00*
Blackhawk	dt	79,00*
Bonkers	us	99,00*
Brain Lord	us	129,00*
Brain Lord	us	89,00*
Brawl Brothers	dt	89,00*
Breath of Fire	us	139,00*
Breath of Fire	us	109,00*
Breath of Fire Hintbook	us	59,00*
Breath of Fire II	us	149,00*
Bugs Bunny	dt	99,00*
Bugs Bunny	dt	79,00*
Castlevania IV	dt	59,00*
Castlevania X	dt	129,00*
Casper	dt	119,00*
Championchip Pool	dt	89,00*
Congo	dt	109,00*
Champion W. C. Soccer	dt	59,00*
Choplifter III	dt	89,00*
Chrono Trigger	us	149,00*
Chrono Trigger	us	109,00*
Chrono Trigger Hintbook	us	59,00*
Clayfighter	dt	119,00*
Claymates	dt	79,00*
Congo's Capter	dt	109,00*
Cool Spot	dt	89,00*
Cybernator	dt	59,00*
Daffy Duck	dt	79,00*
Donald in Maui Malla	dt	129,00*
Demolition Man	dt	119,00*
Demon's Crest	dt	99,00*
Demon's Crest	dt	79,00*
Dino City	dt	65,00*
Dino Dini's Soccer	dt	79,00*
Donkey Kong Country	dt	139,00*
Donkey Kong Country	dt	99,00*
Double Dragon V	dt	119,00*
Dracula	dt	59,00*
Dragon	dt	69,00*
Dragon View	us	129,00*
Dragon's Lair	dt	59,00*
Dschungelbuch	dt	99,00*
Dschungelbuch	dt	79,00*
Earth Defense Force	us	59,00*
Earthbound	us	149,00*
Earthworm Jim	dt	99,00*
Earthworm Jim	dt	79,00*
EKK! The Cat	dt	69,00*
Equinox	dt	69,00*
Extra Innings	us	79,00*
Fifa 96	dt	99,00*
Foreman for Real	dt	119,00*
F-Zero	dt	39,00*
F-Zero	us	29,00*
Fatal Fury I	dt	69,00*
Fatal Fury II	dt	109,00*
Final Fantasy II	us	149,00*
Final Fantasy III	us	149,00*
Final Fantasy III	us	109,00*
Final Fantasy III Hintbook	us	59,00*
Final Fantasy III Pl. Guide	us	49,00*

Final Fight II	us	69,00*
First Samurai	dt	59,00*
Flashback	dt	69,00*
Flinstones	dt	79,00*
Gem Fire	us	99,00*
Gods	dt	59,00*
Goof Troop	dt	65,00*
Hagane	dt	129,00*
Humans	dt	99,00*
Int.Superstar Soccer II	dt	129,00*
Illusion of Time	dt	119,00*
Illusion of Time	dt	89,00*
Illusion of Time	us	89,00*
Indiana Jones	dt	79,00*
Indiana Jones	us	69,00*
Joe&Mac III	dt	129,00*
Jungle Strike	dt	109,00*
John Madden F.NFL'94	dt	79,00*
John Madden Football'95	dt	99,00*
Justice League	dt	119,00*
Ka-Bloody	us	59,00*
King of Dragons	dt	119,00*
Killer Instinct	dt/us	139,00*
Killer Instinct Hintbook	us	49,00*
König der Löwen	dt	99,00*
Krusty's S. Fun House	dt	59,00*
Krusty's S. Fun House	us	39,00*
Last Action Hero	dt	59,00*
Legend	us	59,00*
Lemmings I	dt	69,00*
Lemmings II	dt	99,00*
Lethal Weapon	dt	69,00*
Lord of Darkness	us	129,00*
Lord of Darkness	us	79,00*
Lord of the Ring's	us	99,00*
Lord of the Ring's	us	69,00*
Lufia II	us	149,00*
Magic Boy	dt	99,00*
Magical Quest	dt	75,00*
Magical Quest	us	49,00*
Major Title Golf	dt	89,00*
Maximum Carnage	dt	99,00*
Maximum Carnage	dt	89,00*
Mega Lo Mania	dt	69,00*
Mega Man X	dt	79,00*
Mechwarrior 3050	dt	119,00*
Metal Marines	dt	99,00*
Metal Marines	dt	79,00*
Michael Jordan	dt	89,00*
Mickey&Minnie	dt	109,00*
Mickey Mania	dt	99,00*
Micro Machines	dt	69,00*
Mighty Max	dt	79,00*
Mr.Nutz	dt	69,00*
Mystic Quest Legend	dt	69,00*
Mystic Quest Legend	us	49,00*
Mystical Ninja I	dt	109,00*
Mystical Ninja I	dt	79,00*
Mystical Ninja I	us	59,00*
NBA All Star Challenge	dt	69,00*
NBA Jam	dt	79,00*
NBA Live 95	dt	119,00*
NHL 95	dt	79,00*
NHL 96	dt	109,00*
NHL Hockey 94	us	65,00*
Ninja Gaiden	us	139,00*
Ninja Warriors	dt	129,00*
Nobunaga's Ambition	us	119,00*
Operation Logic Bomb	dt	59,00*
Out to Lunch	dt	59,00*
Outlander	dt	69,00*
Pinocchio	dt	129,00*
Phantom 2040	dt	129,00*
Pac Attack	dt	79,00*
Parodius	dt	59,00*
Prehistorik Man	dt	109,00*
Paws of Fury	dt	99,00*
Pinball Dreams	dt	69,00*
Pitfall	dt	99,00*
Pitfall	dt	79,00*
Power Ranger II	dt	119,00*
Plok	dt	99,00*
Plok	dt	69,00*
Pockey&Rockey	dt	59,00*
Pop'n Twinbee I	dt	59,00*
Pop'n Twinbee II	dt	89,00*

HOT PRICE

Action Replay III dt 79,00
 Batman Forever dt 79,00
 Theme Park dt 99,00
 Mechwarrior dt 79,00
 Mega Man X2 dt 99,95
 Mega Man 7 dt 99,95
 Super Mario World II dt 104,95
 Donkey Kong Country II dt 124,95
 Cut Throat Island dt 99,95
 WWF Raw dt 79,00
 Popoitto Hebereke dt 99,95
 solange der Vorrat reicht!



Adventure & Rollenspiele

US-Adapter-Fire dt 39,00
 Final Fantasy II us 149,00
 Final Fantasy III us 149,00
 Secret of Evermore dt 108,95
 Secret of Evermore us 149,00
 Chrono Trigger us 149,00
 Breath of Fire II us 149,00
 The 7th Saga II us 149,00
 Lufia II us 149,00
 Brain Lord us 129,00
 Robotrek us 139,00
 u.v.a.
 Fragen Sie uns!

Pop'n Twinbee II	dt	69,00*
Primal Rage	dt	129,00*
Push Over	dt	69,00*
Push Over	us	59,00*
Race Drivin	dt	59,00*
Revolution X	dt	119,00*
Rise of the Robots I	dt	99,00*
Rise of the Robots I	dt	89,00*
Rival Turf	dt	59,00*
Road Runner	dt	65,00*
Road Runner	us	49,00*
Robotrek	us	139,00*
Romance II	us	109,00*
Romance IV	us	159,00*
Samurai Shodown	dt	99,00*
Secret of Evermore	dt	108,95
Secret of Evermore	us	149,00*
Secret of Mana	dt	119,00*
Secret of Mana	dt	89,00*
Secret of Mana	us	69,00*
Secret of the Stars	us	129,00*
Secret of the Stars	us	99,00*
Shadowrun	dt	129,00*
Shadowrun	us	89,00*
Side Pocket	dt	119,00*
Skulljagger	us	59,00*
Skyblazer	dt	109,00*
Skyblazer	dt	75,00*
Slammaster	dt	119,00*
Slammaster	dt	89,00*
Smash Tennis	dt	99,00*
Soccer Shootout	us	99,00*
Space Ace	dt	49,00*
Spankey's Quest	dt	59,00*
Sparkster	dt	99,00*
Sparkster	dt	79,00*
Spectre	dt	69,00*
Star Trek:Deep Sp. Nine	dt	129,00*
Stargate	dt	89,00*
Stargate	dt	69,00*
Starwing	dt	59,00*
Starwing	us	49,00*
Street Fighter II	dt	49,00*
Street Fighter II	us	39,00*
Street Fighter II Turbo	us	59,00*
Street Racer	dt	79,00*
Street Racer	dt	99,00*
Striker	dt	59,00*
Star Trek: Next Gen.	dt	104,95
Stunt Race FX	dt	69,00*
Super B.C.Kid	dt	119,00*
Super Baseball 2020	us	65,00*
Super Bomberman I	dt	69,00*
Super Bomberman II	us	99,00*
Super Bomberman III	dt	119,00*
Super Dropzone	dt	79,00*
Super Dropzone	dt	59,00*
Super Ghouls'n Ghosts	dt	49,00*
Super Ghouls'n Ghosts	us	39,00*
Super Ice Hockey	dt	109,00*
Super Mario All Stars	dt	69,00*
Super Mario All Stars	dt	59,00*
Super Mario Kart	dt	69,00*
Super Mario Kart	dt	59,00*
Super Mario World I	dt	49,00*
Super Mario World II	dt	104,95
Super Off Road I	dt	69,00*
Super Pang	dt	79,00*
Super Probotector	dt	69,00*
Super Punch Out	dt	109,00*
Super Punch Out	dt	89,00*
Super Punch Out	us	79,00*
Super R-Type	dt	39,00*
Super Return of Jedi	dt	99,00*
Super Return of Jedi	dt	79,00*
Super Star Wars	dt	79,00*
Super Street Fighter II	us	109,00*
Super Swiv	dt	79,00*
Super Turrican I	dt	59,00*
Super Turrican II	dt	119,00*
Super Wrestle Mania	us	49,00*
Superman-Dead&Return	dt	119,00*
Swat Kats	us	129,00*
Syndicate	dt	69,00*
Syndicate	dt	59,00*
Tetris II	dt	109,00*

Taz Mania	dt	99,00*
The 7th Saga II	us	149,00*
The Brainies	dt	99,00*
The Lost Vikings	dt	99,00*
The Lost Vikings	dt	69,00*
The Lost Vikings	us	55,00*
The Mask	dt	129,00*
Theme Park	dt	99,00*
Time Slip	dt	69,00*
Tiny Toon	dt	49,00*
Top Gear 3000	dt	109,00*
Top Gear II	dt	89,00*
Toys	us	49,00*
Troddlers	dt	99,00*
Tim in Tibet	dt	129,00*
True Lies	dt	99,00*
Turbo Toons	dt	109,00*
Turtels IV	dt	59,00*
Turtels IV	us	33,00*
Turtels Tourn. Fighters	dt	119,00*
Turtels Tourn. Fighters	dt	79,00*
Ultima-Runes of Virtue II	us	129,00*
Unirally	dt	109,00*
Universal Adapter-Fire	dt	39,00*
Urban Strike	dt	119,00*
Utopia	dt	129,00*
Val D'Sere Championship	dt	99,00*
Val D'Sere Championship	dt	79,00*
Vortex	dt	99,00*
Vortex	dt	69,00*
Weapon Lord	dt/us	129,00*
Warlock	dt	69,00*
Wild Guns	dt	109,00*
Wing Commander	us	35,00*
Wizard of Oz	us	49,00*
Wizardry V	dt	49,00*
Wolfchild	us	49,00*
Wolverine	dt	89,00*
World Cup Striker	dt	99,00*
World Cup USA 94	dt	79,00*
World Cup USA 94	dt	99,00*
World Heros I	dt	69,00*
World Heros I	us	65,00*
World League Basketball	dt	59,00*
WWF Raw	dt	79,00*
WWF Wrestl.Arcade	dt	119,00*
Waterworld	dt	119,00*
X-Kaliber 2097	dt	99,00*
Yogi Bear's	dt	99,00*
Young Merlin	dt	129,00*
Zelda III	dt	99,00*
Zelda III	dt	69,00*
Zelda III	us	59,00*

Virtual Boy&Spiele
auf Anfrage!

Game Boy&Spiele
auf Anfrage!

NES&Spiele
auf Anfrage!

US-NES Spiele
auf Anfrage!

andere SYSTEME
auf Anfrage!

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand

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
oder Tel. 0 45 21 - 7 14 97 · Fax 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00
Sa u. So 12.00-18.00

Fortsetzung von Seite 18

wurde, dann darf ein Dream Team-Entwickler es ein Jahr auf kein anderes System oder keinen PC übertragen. Das trifft nicht auf die Spiele zu, die für die Spielhallen geschaffen sind und dann erst für Ultra erscheinen (wie „NBA Jam“), oder die zuerst auf anderen Plattformen erschienen sind. Damit will Nintendo sichern, die besten Spiele zu haben, die Ihr nicht auf anderen Plattformen findet. Auf der Gegenseite werden sich aber einige Entwickler weigern, für Ultra zu entwickeln, bevor es sich nicht genügend verkauft hat.“

Frage: „Wird es Zusatz-Chips geben, die die Firmen auf ihre Module bringen können?“

Antwort: „Möglich. Es ist schwer zu sagen, da diese Zusatzchips in der Regel dazu dienen, Unzulänglichkeiten des Systems zu beseitigen. Nintendo und SGI versuchen,

so viele Dinge wie möglich zu leisten und dabei den Preis klein zu halten. Es wird eine neue Batterie-Speicherfunktion geben, die die Lebensdauer der Batterien verlängern und den Speicherplatz vergrößern wird.“

Soweit diese Informationen. Andere interessante Nachrichten wenden sich an „Star Wars“-Jünger.

Jedi-Abenteuer

LucasArts wird „Shadows of the Empire“ („Schatten des Imperiums“) exklusiv für das Ultra 64 Mitte des Jahres '96 herausbringen. Es handelt sich dabei um ein im Star Wars-Universum angesiedeltes Produkt. „George Lucas ist begeistert davon, mit einer Technologie zu arbeiten, die richtige, nahtlose 3D-Erfahrungen bietet.“ Dies sagte Howard Lincoln, Chairman (Vorsitzender) von Nintendo of America. Das Spiel soll in der



„Die Story wird das Star Wars-Universum mit einer neuen Geschichte und neuen Charakteren erweitern. Soweit ich weiß, spielt man die Rolle eines jungen Rebellen, der das Schicksal der Jedi Ritter in seinen Händen hält.“ Howard Lincoln, Nintendo of America.

Zeit zwischen „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ angesiedelt sein. Es führt in die Welt des Verbrechens, wo sich ein neuer, gefährlicher, machthungriger Gegner präsentiert. Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader und seine Exzellenz, der Imperator persönlich, werden vorkommen. Snowspeeder treten gegen AT-ATs (Imperiale Kampfgeher) an, und Ihr könnt von jeder Seite auf sie einstürmen. „Es ist sehr, sehr real“ prophezeit Howard Lincoln. Die 3D-Technik ist bisher nur auf tierisch teuren Großrechnern möglich. „Shadows of the Empire“ ist eine wichtige Ergänzung des »Krieg der Sterne«-Universums, und ich bin stolz darauf, daß LucasArts und Nintendo diese neue Geschichte auf eine

Plattform für richtige interaktive Unterhaltung bringen können,“ so George Lucas, der Schöpfer des „Krieg der Sterne“-Mythos.

„Das Team, das »Shadows of the Empire« macht, wuchs mit der Liebe zu »Star Wars« auf und spielte Nintendo-Spiele. Sie sind perfekt dafür geeignet, das nächste Kapitel der Serie zu schreiben“ erklärt Jack Sorensen, der Präsident von LucasArts. Denn die Leute, die dafür arbeiten, sehen es aus dem Blickwinkel des Fans. Und sie haben die technische und kreative Voraussetzung dazu, die Fortsetzung zu schreiben.

Letzte Gerüchte:

- id Software, Texas, hat den Titel seines ersten Ultra-Spiels bekannt gegeben: Er lautet „Quake“. id ist für ein auf PCs indiziertes Shoot'em Up bekannt.

- Gemäß japanischer Presseberichte entwickeln der RPG-Marktführer Square Soft und eine Firma namens Just System ein Modemsystem. Damit sollen On-Line Karaoke, Spielservices, Bankgeschäfte und Teleshopping mit dem Ultra 64 möglich sein. Das System wird einzeln erhältlich sein.

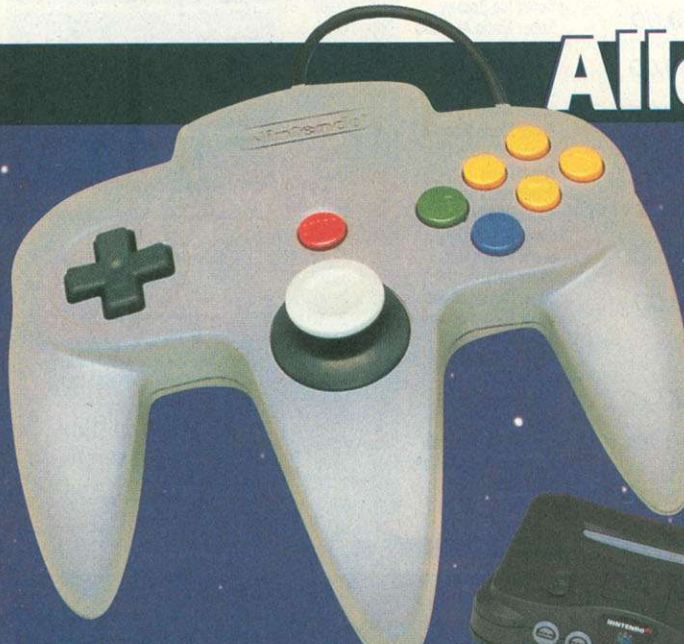
Anfang Dezember wird Ultra (alias Nintendo) 64 in Japan verfügbar sein. Im nächsten Heft berichten wir von der Premiere. Bis dahin: Gut SNES!

og



„Shadows of the Empire“ wird eine neue Multi-Media-Welle auslösen, die die Lücke zwischen den Filmen überbrückt. Das Taschenbuch (in Deutschland wohl über Heyne), das Comic und Sammelkarten sowie jede Menge anderer Merchandising-Kram werden dazu hergestellt.

Alles unter Kontrolle



Das neue Joypad des Ultra 64. Viel wurde darüber spekuliert, unmögliche Zeichnungen schwirrten durch die Presse. Dieses Pad wird von Nintendo-Freunden nicht viel Umgewöhnung verlangen. Die Grundform der Steuereinheit entspricht der des SNES, jedoch gibt es sechs Knöpfe, mit denen unmittelbar ins Spielgeschehen eingegriffen werden kann. Das entspricht modernen Spielhallen-Automaten. Das hellgraue Ding in der Mitte ist ein Joystick-ähnliches Steuermodul, dank dessen in den Raum gelenkt werden kann. Ihr legt einfach Euren Daumen darauf. Wir vermuten, daß es auch Spiele nach dem alten Jump'n'Run-Muster geben wird. Dann könnte der Daumen-Schoner auch direkt als Steuerkreuz-Ersatz dienen.



Star Wars: © 1977 Twentieth Century Fox Film Corporation (LFL). The Empire Strikes Back: © 1980 Lucasfilm Ltd. Both: © 1995 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc.

NIMM DAS, ... WENN DU DICH TRAUST!

PHANTOM 2040

DAS PHANTOM IST
WIEDER DA! GIB IHM FEUER, GIB IHM
WAFFEN, UND GIB SIE IHM SCHNELL.



**"EIN SCHÖNES UND
ABWECHSLUNGSREICHES
JUMP & RUN-ADVENTURE,
das bestimmt nicht nur Fans begeistert."**

NINTENDO FUN VISION

Im Jahr 2040 herrscht Anarchie. Du bist das Phantom und bekämpfst die teuflische Armee der gnadenlosen Rebecca Madison. Dafür hast du deine Fäuste, über 100 Waffen und 10 Leben. Bist du gut genug, um zu überleben?

- Original-Schauplätze aus Fernsehserie und Comic
- 60 Levels
- Über 100 ausgefeilte Waffenkombinationen
- 20 Möglichkeiten rauszufliegen
- Techno-Sound und geschmeidige Animationen



**VIACOM
newmedia™**
DISTRIBUTED BY CIC



Game-Urheberrechte 1995 Viacom International Inc. Alle Phantom- Figuren und damit verbundenen Rechte sind Eigentum von © & © 1995 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Handelsmarke der Hearst Corporation.



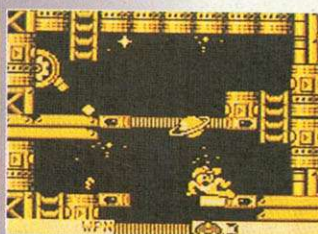
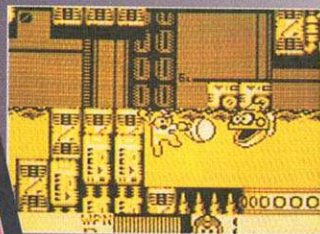
ER HAT **6 MILLIONEN** FREUNDE!

ER IST EINER DER **BELIEBTESTEN** HELDEN!

JETZT IST ER IN **GEFAHR** ...

... DOCH ER IST **ALLEIN!**

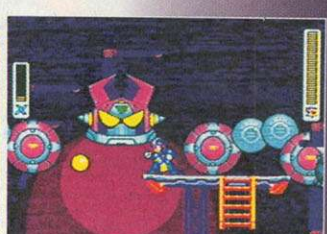
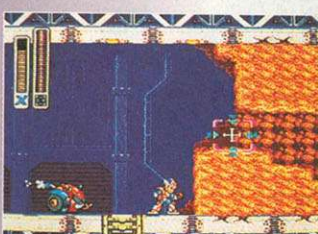
DU KANNST IHM HELFEN ...



Mega Man auf dem Game Boy ganz groß!

Der brandneue Teil der MEGA MAN-Serie ist da. Jetzt mit 4 MEG und einer Ladung hochexplosiver Action. Der wahnsinnige Dr. Wily ist zurück! Mit seiner mächtigen Superwaffe ist er in der Lage, alle Roboter der Stadt

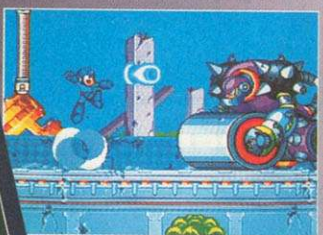
in eine willenlose und gefährliche Armee zu verwandeln. Nur einer kann ihm Einhalt gebieten: MEGA MAN. Zusammen mit seinen Freunden Rush und Beat beginnt ein Wettlauf mit der Zeit...



X ist zurück ...

...doch dieses Mal ist er noch schneller und noch gefährlicher. Dr. Light gibt MEGA MAN unglaublich neue Fähigkeiten, die in Kapseln verborgen, tief unter der Erdoberfläche vergraben sind. Mit ihnen gilt es, insge-

samt 21 X-Hunter zu besiegen, um der Erde den Frieden zurückzugeben. Dank des neuen CAPCOM C4-Chips bietet MEGA MAN X2 mehr Farbe, mehr Geschwindigkeit und mehr Spielbarkeit.



Das erste 16-MEG MEGA MAN Abenteuer!

Der Klassiker jetzt auf Deinem Super Nintendo. MEGA MANs Erzfeind, Dr. Wily, ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und will die Weltherrschaft an sich reißen. Mit Robo-Hund

Rush, Vogel Beat und dem guten alten Dr. Light liegt die Zukunft der Welt in Deinen Händen. Doch Wils Roboterschar ist tödlicher denn je, und nur Du kannst sie stoppen.

Laguna
VIDEO GAMES®

CAPCOM

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.



Die Geschichte von Mega Man ist fast so alt wie die von Super Mario. Doch es wird nie langweilig, sie zu hören oder zu spielen. Jetzt bringt Capcom rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft einen neuen Teil der Mega Man-Saga heraus. Wir zeigen Euch in dieser Ausgabe die ersten vier Endgegner von „Mega Man 7“ und beschreiben den Weg dorthin.

Die Welt von Mega Man

20XX nach Christus. Mega Man hat die Jagd nach Dr. Wily erfolgreich beendet und bringt ihn endlich hinter Gitter. Doch der Doktor hat vorgeplant und in weiser Voraussicht Roboter konstruiert, die ihn da wieder herausholen. Stoppt diese Blechbüchsen, bevor es zu spät ist.



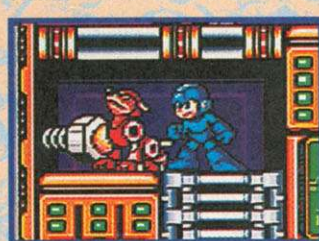
Kaum hat Mega Man den bösen Dr. Wily eingesperrt, kommen ...



... des Doktors Roboter und demonstrieren Mega Mans Stadt.

Neue Fähigkeit: Rush, der Spürhund

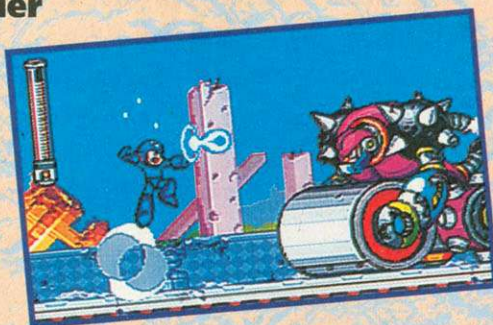
In diesem Mega Man-Abenteuer steht Euch wieder Euer Schoßhündchen Rush zur Seite. Er kann geheime Wege und versteckte Gegenstände finden. Hier hat er z. B. den Big Bolt gefunden.



Das Eröffnungs-Level

Mad Grinder

Der Boss versucht, Euch mit seinem schweren Motorrad zu überfahren. Manchmal wirft er auch seinen Klingenhelm. Stellt Euch vor das Vorderrad und ballert!



Forte

Um diesen Boss braucht Ihr Euch keine Gedanken zu machen. Er jagt Mega Man nur Angst ein und verschwindet dann wieder.



Start

Mad Grinder

Forte + Ziel

1. Robo Bomb Bomber Bombest

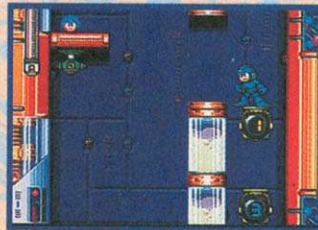
Wir haben den Burst Man deshalb als ersten Punkt genommen, weil wir der Meinung sind, daß er der schwächste von allen vieren ist. Trotzdem solltet Ihr

das Level nicht unterschätzen. Denn der Burst Man selbst mag relativ einfach sein, doch der Weg zu ihm ist etwas schwieriger.

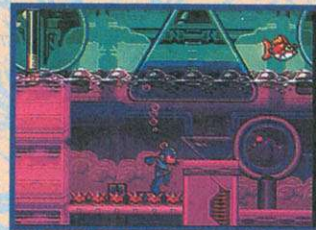


Akt 1 Zeitbomben

Burst Man ist der Herr der Bomben und Explosionen. So dürft Ihr Euch nicht wundern, wenn die Zahlen-Plattformen drei Sekunden nach dem Betreten in die Luft gehen. Macht Euch diese Eigenart zu Nutzen und sprengt den Weg frei.



Akt 2 Schwimmt um die Wette



Nach einigen Metern steht Euch das Wasser bis zum Hals. Hier müßt Ihr besonders auf Eure Sprünge aufpassen. Wenn Ihr zu hoch springt, kann es passieren, daß Mega Man in die Spikes an der Decke gerät. Dann müßt Ihr noch einmal anfangen.

Boss Burst Man



Befreit Euch so schnell wie möglich, wenn Ihr in eine Blasenbombe hineingelangt. Denn sie schweben mit Euch langsam aber sicher an die Nadeldecke. Wie das dann ausgeht, könnt Ihr Euch bestimmt denken. Beschießt Burst Man immer wieder.



Mit dem Danger Warp könnt Ihr Gegner in eine Blase sperren.



2. Robo Watch Your Step

Als zweites schlagen wir Euch den Cloud Man vor. Hier befindet Ihr Euch jenseits der Wolkengrenze. Paßt auf, wo Ihr hinlauft. Wenn eine Plattform ver-

fehlt wird, geht es für Euch gnadenlos abwärts. Denn es gibt über den Wolken kein Fangnetz oder sonstige doppelte Böden.



Akt 1 Regenmacher



Um ohne Schaden durch den Parcours zu kommen, müßt Ihr den kleinen putzigen Wetterroboter abschießen. Ist er getroffen, beginnt es zu regnen, und er stürzt ab. Beseitigt Ihr ihn nicht, verliert Ihr bei den Versuchen, vorbeizukommen, unnötig Energie.

Akt 2 Kein Weg da?

Später gibt es in diesem Level scheinbar keinen Weg mehr. Achtet auf den Regen. Er läßt für Euch den unsichtbaren Weg sichtbar werden. Allerdings nur in Mega Mans Umkreis. So ist es keine Seltenheit, wenn Ihr mal ins Ungewisse springen müßt.

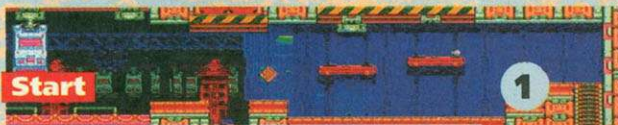


Boss Cloud Man

Springt hoch, um den Blitzen auszuweichen. Bewaffnet Euch mit dem Danger Warp und beschießt Cloud Man. Ihr werdet sehen, daß diese Waffe die Beste ist, um ihn zu besiegen. Wenn Euch Cloudy zu nahe kommt, könnt Ihr ihm mit einem Schlittenschritt ausweichen.

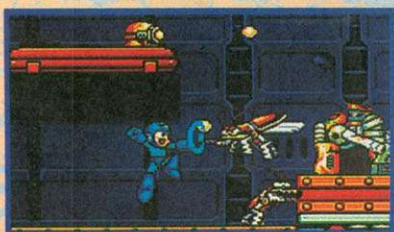


3. Robo ▶ Forgotten Factory



Tretet ein in die Müllfabrik. Neben verrückten Schrottmaschinen, die Euch jagen, gibt es auch noch jede Menge Kakerlaken. Außerdem existiert ein Untergeschoß, doch in dieses kommt Ihr erst, wenn Ihr den Freeze Beam besitzt.

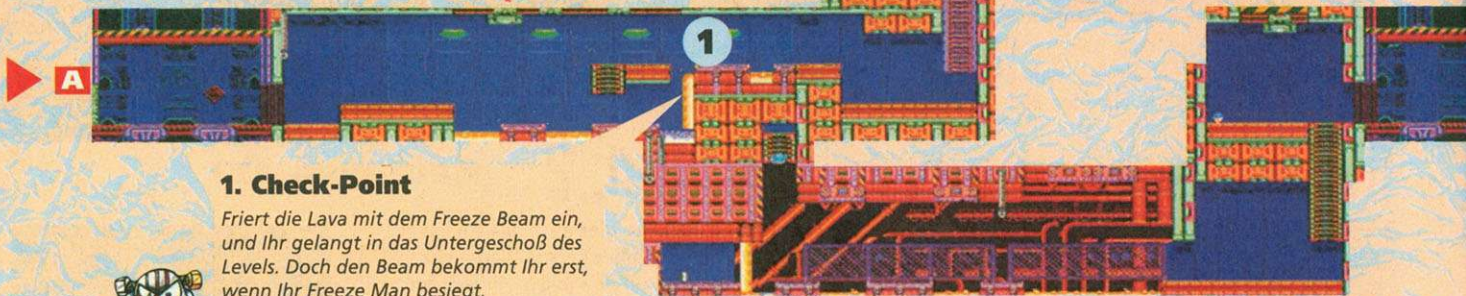
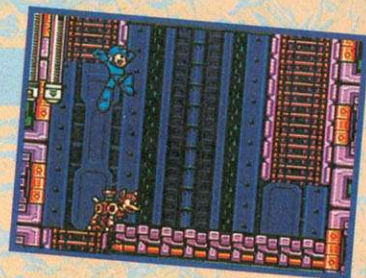
Act 1 ▶ Ihhh, Kakerlaken!



Immer wieder trifft Ihr auf Kakerlaken-Nester. Aus diesen kommen endlos viele dieser Ekelpakete heraus. Zerschießt als erstes das Nest und nehmt dann den Kampf mit den übriggebliebenen Kriechtieren auf.

Act 2 ▶ Rush Jet

Wenn Ihr an diesem Punkt angekommen seid, müßt Ihr versuchen, die hohe kurze Leiter zu erreichen. Ruft dazu Rush und benutzt diesen als Sprungbrett. Oben angekommen, findet Ihr den Rush Jet.



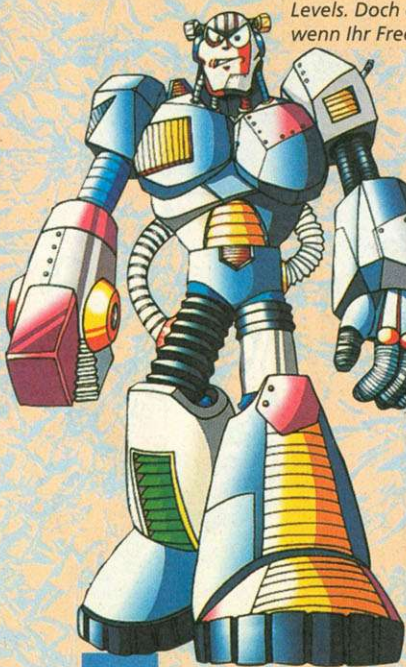
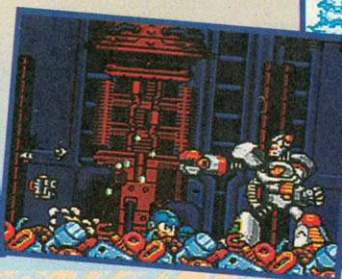
1. Check-Point

Friert die Lava mit dem Freeze Beam ein, und Ihr gelangt in das Untergeschoß des Levels. Doch den Beam bekommt Ihr erst, wenn Ihr Freeze Man besiegt.

BOSS ▶ Junk Man

Der Junk Man ist Meister in Erdbebenverursachen und Müllwerfen. Springt hoch, um seinen Erdbeben auszuweichen, und schießt auf ihn. Wenn er Müll wirft, könnt Ihr auch ganz locker drüberspringen. Geht dem Müllmann mit einem Gleiten aus dem Weg. Ein Tip: Junky ist allergisch gegen die Thunder Strike-Angriffe.

Neue Waffe ▶ Junk Shield





2. Check-Point

Springt von einer Treppe zur anderen. Achtet dabei auf den Müll, der von der Decke herunterfällt. Schießt ihn einfach ab.

3. Check-Point

Die Kugeln, die der kleine Panzer abschießt, werden von der Decke reflektiert. Schießt erst auf die Kugeln und wendet Euch dann dem Panzerroboter zu.

Ziel

4. Robo Don't Slip

Ihr findet Euch in einer Winterlandschaft wieder. Der Untergrund ist glatt, aber er sollte Euch kaum zu schaffen machen. Auch die Gegner sind einfach.



Act 1

Eisbären-Kegeln

Der Eisbär bildet Schneekristalle und läßt sie dann in Eure Richtung schlittern. Springt drüber und laßt dabei Eure Waffe aufladen. Wenn Ihr schnell blinkt, könnt Ihr dann den Eisbär mit einem Superschuß attackieren. Nach ein paar Treffern ist er erledigt.



Act 2

Sucht Rushs verlorenen Spürsinn



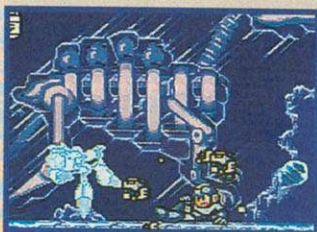
Wenn Ihr an diese Stelle kommt, solltet Ihr unbedingt die obere Route nehmen. Fallt Ihr herunter, könnt Ihr mit Rushs Hilfe wieder nach oben springen. Am Ende dieser Route wartet dann übrigens ein Bausatz auf Euch, der Rush mit Spürsinn ausstattet.



BOSS

Freeze Man

Der Freeze Man schießt tiefe und hohe Freeze Beams in Eure Richtung. Dabei fallen einige Eiszapfen auf Euch nieder. Benutzt das Junk Shield, um Euch zu schützen und Freezy zu bekämpfen.



Neue Waffe

Freeze Beam



Wenn Ihr die ersten vier Gegner besiegt habt, erscheinen vier weitere Rotobergegner.

Auf einen Blick

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



Sound

Der Sound paßt zu den verschiedenen Ebenen und ist relativ abwechslungsreich.

Grafik

Die einzelnen Level sind sehr schön gestaltet. Ob Hintergrund oder Vordergrund, die Grafik ist einfach gut. Auch Mega Man und seine Gegner sind wunderbar gezeichnet und animiert.

Spielbarkeit

Es gibt nur eine Schwierigkeitsstufe, doch wenn man sich näher mit dem Modul befaßt, ist das Spiel gar nicht mal so schwer. Außerdem bietet es viele Paßwörter und unendliche Continues. So kommt man schnell zu ersten Erfolgen. Außerdem gibt es viele Verstecke, die man bestimmt nicht auf Anhieb findet.

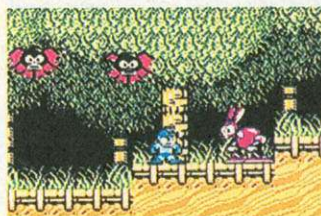
Fazit

„Mega Man 7“ ist ein tolles Jump'n'Run. Es wird der Mega Man-Reihe vollkommen gerecht und ist sogar noch ein bißchen besser. Wir waren von diesem Spiel so ange-
tan, daß wir ihm gleich einen Gold-Funny verliehen haben.

jvn



Capcoms Superstar Mega Man ist schon lange kein Unbekannter mehr. Seit Jahren verschönt er die Nintendo-Spielwelt mit tollen und spannenden Spielen. Genau gesagt schon seit 1987*. Denn in diesem Jahr erblickte der megastarke Held das Licht der Videospielwelt. Die Spiel-designer von Capcom schufen damals das erste Jump'n'Run mit ihm in der Hauptrolle. Schon nach kürzester Zeit eroberte der Superheld die Herzen der japanischen Videospiele-Fans. In Deutschland war es allerdings keine Liebe auf den ersten Blick, der Durchbruch kam hier erst mit dem zweiten Teil. Mittlerweile ist der Megastar weltweit bei Videospielern ein Be-



Im Wald sind Hasen und Vampire: „Mega Man 2“ (NES).

griff. Er gehört neben Mario und Donkey Kong wohl zu den bekanntesten und beliebtesten Spielfiguren der Szene.

Vom Comic zum Videospiel

In Japan kannte man Mega Man (dort übrigens Rockman genannt)



Ein Elefant mit langem Sauger: „Mega Man X“ (SNES).

bereits aus zahlreichen Comic-Abenteuern. Auch als TV-Star machte der Capcom-Held in der Zeichentrickserie „Captain N“ eine gute Figur. Mittlerweile ist Mega Man in Amerika und Japan sogar als Spielfigur erhältlich.

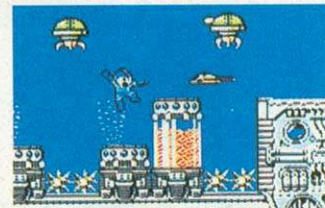
Immer höher auf der Erfolgsleiter

Das Debüt-Videospiel Mega Mans für das NES hatte ein ganzes Megabit. Vor allem faszinierte die neue Idee, Extrawaffen aufzusammeln. (In Deutschland kam das Spiel erst 1990 auf den Markt und wurde von den Mario-treuen NES-Spielern kaum beachtet. Vielleicht war es ihnen auch einfach zu schwer.) In Japan und in den USA jedenfalls waren die Jump'n'Run-Fans begeistert. Mit dem zweiten Teil seiner Serie gelang es ihm dann, endlich auch die deutschen Videospieler zu überzeugen. Von da an ging es nur noch aufwärts. 1990 folgte der dritte Teil, in dem erstmals der Robo-Hund Flitz dem

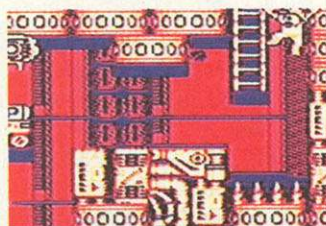
blauen Helden zur Seite stand. Mit seiner Hilfe lernte Mega Man das Fliegen und Schwimmen. Ein Jahr später erblickte der Robokämpfer dann zum erstenmal das LCD-Display eines Game Boys. Insgesamt fünf Game Boy- und ganze



Ein Hund als Sprungbrett: „Mega Man 3“ (NES).



Ins Wasser zieht es den Helden regelmäßig: „Mega Man 4“.



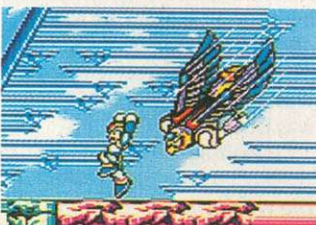
Jetzt nur nicht gerade runter fallen: „Mega Man 4“ (GB).

* Die erwähnten Daten beziehen sich auf Japan und USA. Erscheinungsdaten in Deutschland: MM 1: 90, MM 2: 91, MM 3: 92, MM 4: 93, MM 5: 95 (NES)
MM: Dr. Wily's Rache: 92, MM 2: 93, MM 3 + 4: 95 (GB)
MM X: 94, MM X2 + 7: 95 (SNES)



Sind die Augen offen, habt Ihr Probleme: „Mega Man“ (GB).

sechs NES-Abenteuer konnte die Mega Man-Fan-Gemeinde bis heute durchspielen. „Mega Man X“ war schließlich 1993 das erste Super Nintendo-Modul. Hier fehlten zwar neue Extras, und einige alte Bekannte suchte man auch vergebens (z. B. Flitz), aber insgesamt bot es doch wieder die gewohnt hohe Qualität der Saga. Ein weiteres Spiel für das Super



Bei Alfred Hitchcock geliehen? „Mega Man X“ vs. Vogel.

Nintendo ist „Mega Man's Soccer“, ein weniger rühmlicher Ableger. Es war aber kein großer Verlust, daß dieser nicht in Deutschland erschien.

1995 stürzte sich unser kühner Held gleich in zwei neue Super Nintendo-Abenteuer. „Mega Man X2“ (das wir im Heft 11/95 vorstell-



Im Dunkeln munkeln die Gräber: „Mega Man X“.

ten) und „Mega Man 7“. Über letzteres könnt Ihr in dieser Ausgabe ja einen ausführlichen Game Guide lesen.

Mega Man ist den Nintendo Konsolen treu, bis auf zwei Ausnahmen. Die eine heißt „Mega Man: The Wily Wars“ für das Mega Drive und die andere „Mega Man X“ für PCs. Außerdem soll es noch eine

Umsetzung von „Mega Man X2“ für den PC geben.

Mega Man und seine Freunde

Wer Mega Man sagt, muß auch Dr. Wily sagen. Ohne Bösewichte gäbe es schließlich keine Helden, und deshalb widmen wir den Gegenspielern diese Zeilen. Der Ober-Bösewicht ist und bleibt Dr. Wily. Er hat nur die Weltherrschaft als Ziel und gerät deshalb immer wieder mit unserem Helden aneinander. Aus dem Labor des hinterhältigen Quacksalters stammen jede Menge miese Roboter, die es zu besiegen gilt. Immer wieder greift der verrückte Wily Mega Man und seine Freunde an. Dabei macht er natürlich auch Gefangene. Allerdings gibt es auch noch einen zweiten Ober-Schurken: Sigma. In „Mega Man X“ z. B. muß der kleine Held seinen Freund Zero aus den Klauen dieses wildgewordenen Roboters befreien.

ks/jvn

MEGA MAN X3

Und nun noch ein Ausblick auf das nächste Abenteuer: „Mega Man X“. Hier werdet Ihr neben dem Helden auch die unerschrockene Zero steuern. Ausgestattet mit dem Wunderchip C4 darf man auf ein tolles Abenteuer gespannt sein. Bis es soweit ist, müßt Ihr Euch noch gedulden, den das Spiel wird erst Anfang '96 (von Laguna) zu haben sein.



Bahn frei für die junge Dame: Dies ist Zero.



Megas Standard-Waffe ist immer dabei: der geladene Strahl.

Hallo! In dieser Ausgabe zum Jahreswechsel begrüßen wir zahlreiche Neuzugänge unter unseren Lesern. Wir hoffen, Euch macht Fun Vision genauso viel Spaß wie all denen, die uns jetzt schon seit zwei Jahren die Treue halten. Wenn Ihr Fragen oder Anregungen habt, könnt Ihr sie diesem Forum stellen. Außerdem haben wir die Ehre, die Gewinner von drei Fun Vision-Spaßpaketen zu kühen. Sie haben am Weihnachtsmalwettbewerb teilgenommen und gewonnen. Wir gratulieren ganz herzlich!



Seht Ihr, es gibt kein „typisches“ Alter für Nintendo-Spieler. Wir wünschen Ihnen, liebe Ella, weiterhin viel Spaß mit dem SNES und Fun Vision.

Problem mit Star Trek

In der Fun Vision 8 + 9/95 stand bei Eurem Wettbewerb: „Beamt Eure Lösung bis zum 15. September nach Frankfurt“. Die nächste Fun Vision erschien am 13. September mit meiner Lösung (S. 64, „Trekkiologie“)! Also zwei Tage vor Einsendeschluß! Dadurch fühle ich mich zum Teil um meine Chance betrogen! Ganz schlaue haben dann einfach „USS Saratoga“ auf eine Karte geschrieben und abgeschickt. Und noch etwas: Da ackert man an der (sehr ausführlichen) Lösung und bekommt nicht einmal einen Extra-Preis. Okay, das SNES-Spiel oder die Uhr müßte es ja nicht gewesen sein, aber ein Buch oder Video wären doch nett und verdient gewesen.

Thomas Glodde, Leichlingen

Du hattest die gleiche Chance wie jeder andere Teilnehmer. Alle kamen in den großen Topf, und die Gewinner wurden ohne Schmutz daraus gezogen. Klar, Deine Lösung war umfangreicher als gefordert. Aber dann hätten wir allen Teilnehmern, die tiefer in die Star Trek-Geschichte geführt haben (ca. 20) oder Raumschiffe, Rangabzeichen u. ä. malten, einen Preis schicken müssen. Und dann wiederum würden in Zukunft mehr „Sonderpreise“ als richtige existieren. Wir freuen uns über Zeichnungen – die besten wandern an die Pinnwand. Wir müssen alle richtigen Einsendungen gleich behandeln. Alles andere wäre ungerecht.

Forum ECTS mit ACM

Ich bin elf Jahre alt und kaufe mir erst seit kurzem die NFV. Aber ich muß sagen, sie ist super. Aber nun zu meinen Fragen: Was heißt ACM und ECTS? Und was ist ein Forum?

Pierluigi Ferrari, Augsburg

Die wörtliche Übersetzung für Forum (altrömisch) ist Markt- oder Gerichtsort. In der Um-

Fortsetzung auf Seite 32 ►

Sherlock Steffen

1. Wofür sind die Anschlüsse am Bodendeckel des SNES? Kann man dort noch geheime, turboscharfe Zusatzgeräte anschließen, wie CD-ROM oder die 128 Megabit-Erweiterung?
2. Welche Bedeutung haben die Fraktale im SNES-Spiel „Jurassic Park“?

Steffen Sondermann, Wesel

1. Der verdeckte Anschluß mit der Aufschrift EXT (für „Extern“, also „von außen“) war ursprünglich wirklich für ein CD-ROM oder ähnliches gedacht. Wir können uns außerdem vorstellen, daß der Stella View-Satellitenempfänger, der in Japan populär geworden ist, ihn benutzt ... Aber eben nicht in Deutschland.
2. Sie sind (nur) hübsch.

Ein Redakteur

Eine Bitte: Wenn Ihr Preisausschreiben veranstaltet, wobei ein Coupon ausgefüllt und geschnitten werden muß, dann plazierte ihn doch auf eine Seite, deren Hinteres durch Werbung geschmückt wird. Bei dem RPG-Ausschreiben mußte ich leider das Fazit von „NHL '96“ mitherausschnipseln. Euer „Happy Birthday“-Preisrätsel war echt eine super Idee, doch hatte ich nur bei dem letzten Wort kurzzeitigen Schwierigkeiten. Ich freue mich schon jetzt auf die nächste NFV und hoffe, es werden massenweise Hintergrundberichte gedruckt (über das Ultra 64 und „Diddy's Kong Quest“).
PS: Sind die Spiele „Secret of Evermore“ und „Great Circus

Mystery“ vom gleichen Redakteur? Der Satzteil „fühlt sich gleich heimisch“ kommt in beiden Tests vor.

Philipp Vielberth, München

1. Wenn die Teilnahme-Coupons lebenswichtig sind, sorgen wir dafür, daß nichts Interessantes ausgeschnitten werden muß. Sonst reicht theoretisch auch eine Postkarte, auf der Ihr die wichtigen Punkte vermerkt. Wir werden aber mehr darauf achten, daß Ihr bei der Teilnahme an einem Wettbewerb keine wichtigen Seiten zerschneiden müßt.
2. Beim Geburtstags-Wettbewerb hatten wir so viele Teilnehmer wie noch nie. Herzlichen Dank an alle. Lediglich die Satzzeichen, die wir in der richtigen Reihenfolge wollten, haben manchen Leuten Probleme gemacht.
3. Wir bringen auch in dieser Ausgabe wieder die Menge

der Hintergrundberichte (David Perry, „Mega Man“, Shoshinkai-Preview ...). So etwas haben wir für nächstes Jahr regelmäßig auf dem Redaktionsplan.
PS: Oops, verraten.

Ella spielt mit!

Sehr geehrte Damen und Herren, ich möchte die Frage von Nikolai Müller nach dem Alter der Nintendo-Spieler beantworten. Im Mai werde ich 64 Jahre alt, und ich kann Ihnen versichern, daß ich mir schon manche Nacht um die Ohren geschlagen habe, weil ich nicht aufhören konnte. „Super Mario World“ habe ich bei einem Besuch bei meiner Schwester in Kanada kennen- und lieben gelernt. Bei meiner Rückkehr nach Deutschland habe ich es mir natürlich gleich kaufen müssen.

Ella Krauss, Leutenbach

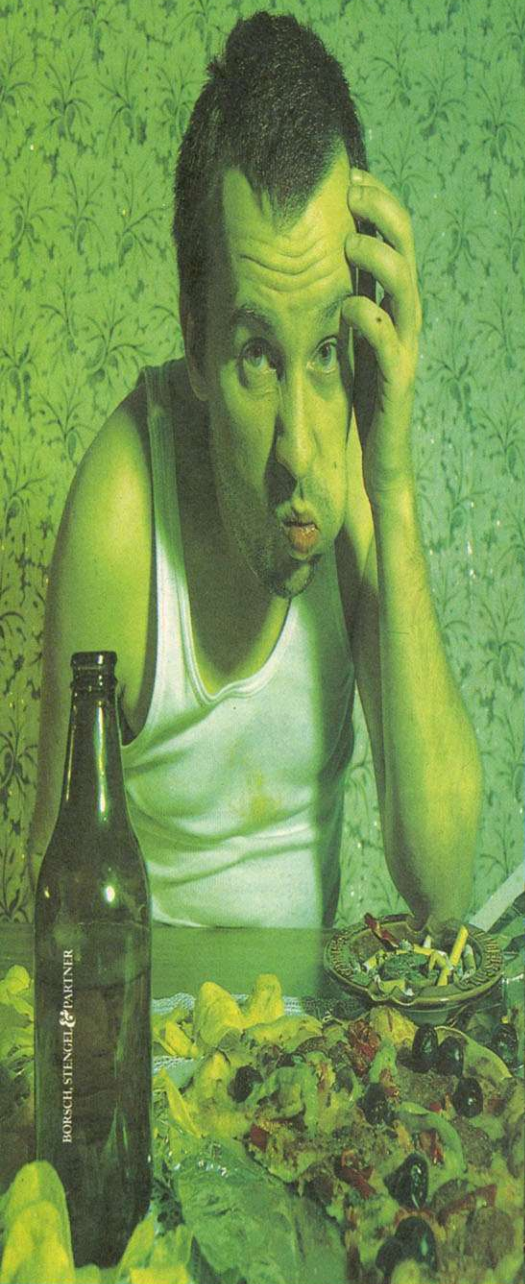
Japanisch für Anfänger — 21

Unser erstes Miso-Carepaket geht an Familie Röhle in Herdorf. Die Frage, die unheimlich zur Jahreszeit paßt, lautet: „Wie feiern Japaner Weihnachten und Silvester – und wann?“
Weihnachten wird nicht gefeiert. Dafür legt man auf das Neujahrsfest viel Wert. Am Neujahrsabend leuten die Tempelglocken, um das alte Jahr zu verabschieden und das neue zu begrüßen. „Hatsumôde“ ist der erste Besuch des Tempels oder Schreines im neuen Jahr. Dort wird, verbunden mit einer (nicht immer) kleinen Geldspende, für Glück und Gesundheit und die Erfüllung von Wünschen gebetet. So kommt es in der Neujahrsnacht und in den Tagen danach zu Völkerwanderungen. Eines der Ziele ist der Meiji-Schrein in Tokio. Allein dort ziehen von den 25 Millionen Menschen im Großraum Tokio in den drei Tagen nach Neujahr rund 3 Mio. vorbei. Der Schrein ist schon vor dem Fest mit Freibuden, Lichtmästen und Absperrgittern dafür präpariert worden. Bei den nachdrängenden Massen bleibt kaum Zeit für das Gebet und eine kurze Verbeugung.*

* Weitere Informationen zu diesem Thema in „Japanisch für Anfänger“ in NFV 11.

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 Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega 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 Begeisterungsstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:

ran
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Fortsetzung von Seite 30

gangssprache bezeichnet man damit einen Platz, an dem Nachrichten ausgetauscht werden. ECTS steht für European Computer Trade Show („Messe des europäischen Computerhandels“, grausam, nicht?). ACM bedeutet „Advanced Computer Modelling“. Das bezeichnet ein Programmiersystem, bei dem Computer zur Berechnung von Figuren und Dingen eingesetzt werden. Die bekanntesten ACM-Spiele stammen aus der „Donkey Kong“-Serie. Die beiden letzten Begriffe sind unter erfahrenen Fun Vision-Lesern bereits so bekannt, daß wir prompt vergessen haben, sie für Erstleser und Nintendo-Anfänger noch einmal aufzu-dröseln. Verzeihung.

Reinigungsset

Ihr habt in Johan Pastl in Ausgabe 11/95 (Leserbriefe) erzählt, daß es kein Reinigungsset für's SNES gibt. Aber das stimmt nicht! Es gibt das „All Nintendo Reinigungsset“ von STD. Für DM 35,- erhält man je einen Reinigungsadapter für SNES, Game Boy und NES, Flüssigreiniger sowie Reinigungsstab!

Michael Heintz, Bad Camberg

(...) Man kann aber auch Isopropylalkohol (aus der Apotheke) benutzen und die Module mit einem Wattestäbchen reinigen.

Benjamin Babud, Leinfelden

Redakteursholzauge, sei wachsam. Natürlich gibt es Isopropanol oder Isopropyl als Ersatz. Das Reinigungsset von STD war uns nicht bekannt – vielen Dank für den Hinweis.

Spielfragen

1. „Donkey Kong Country 2“ erscheint so viel ich weiß im November. Wenn das stimmt, warum steht dann in NFV 11/95 kein Test?

2. Wird es einen Nachfolger von „Rock'n'Roll Racing“ für das SNES geben?

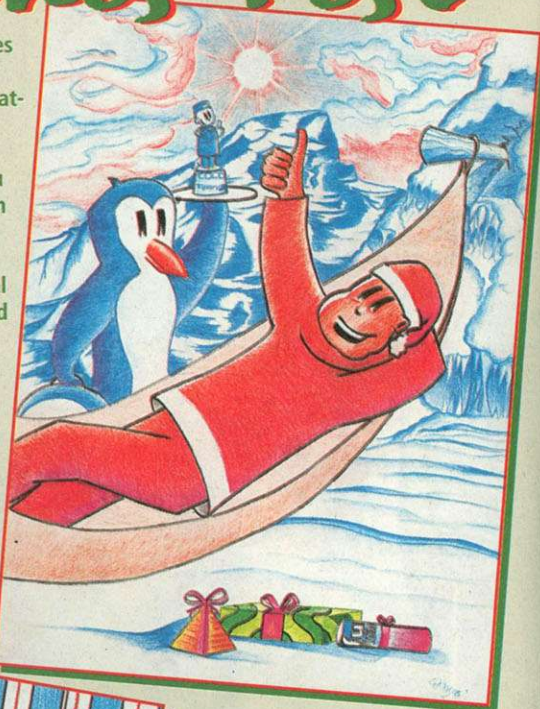
Daniel Bühler, Biberach

1. Nintendo hat in der Regel eine recht knappe Zeit-Kalkulation. Für das letzte Heft war noch keine testfähige Version verfügbar. In Ausgabe 12 hatten wir dann eine Vollversion. Da stand dann auch der Test!

2. Pläne darüber sind uns nicht bekannt.

Frohes Fest

Unser unbestechliches Auswahl-Team unter Christophs Leitung hatte viel zu tun, unter den zahlreichen Einsendern Gewinner zu bestimmen. Wie es in unserem Besprechungsraum aussah, könnt Ihr im Editorial sehen. Naja, hier sind Eure/unsere Top 3! Herzlichen Glückwunsch! Und nochmals ein Dankeschön an alle Teilnehmer. Am liebsten würden wir eine Sonderausgabe mit allen Zeichnungen machen. Naja, wer weiß ...



↑ Poster-Entwurf von Martin Beisel, Kaiserslautern.

← Ein Weihnachtsposter von Arne Bellstorf aus Göhrde.

↓ Und das Poster von Christian Fas aus CH-St. Gallen.



Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Fragen, Anregungen und Ideen gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!
Euer Fun Vision-Team.



Neben den drei oben abgedruckten Weihnachtsmalwettbewerbsgewinnern werden folgende Leute mit einem Preis bedacht: Adam Wiczorek, Berlin; David Loreek, A-Sollernau („Wo gibt es den Snowboy?“); Günther Kampff, Harburg; Jörn Kaspahl, Hollern; Marcel Richter, Recklinghausen; Marcel Schumann, Dorsten („Die Tannenbaum-Idee ist toll“); Peter Maldoner, A-Weer („Der Vater ist gut getroffen“). Je ein „3-D Krimi“ aus der MB-Serie bekommen: Andreas Lutz, München; Christian Busch, Det-

mold; Dieter Müller, Bremen; Erika Geisler, Berlin; Jens Grobmeier, Stadtlohn; Joachim Wüttger, Stockstadt; Marion Künze, Wuppertal; Markus Pfeiffer, Mannheim; Michael Fritzmann, Ludwigshafen; Nick Brackmann, Eitorf; Norbert Schellmann, Kreuztal; Pierre Wehler, Hellenhahn; Renate Ting, Kummerfeld; Robert Groß, Heidelberg und Sebastian Treber, Gernsheim. Auch die Gewinner der Star Trek-Verlosung von CIC haben wir gezogen (Übrigens das Lösungswort lautete Nexus). Je eine

„Generations“-Videokassette bekommen: Alexander Wagner, Hamburg; Franziska Adam, Friedrichsdorf und Thomas Schulz, Darmstadt. Eine von zehn „The Making of Generations“ geht an: André Raab, Leipzig; Claudia Filip, Wiesbaden; Frank Röthel, Wismar; Inge Brand, Weinheim; Julianna Wobel, Oberhausen; Markus Speth, Fronhofen; Michael Heptas, Büchenbach; Michael Panthe, Weingarten; Silvia Lange-Zimmer, Remscheid und Rudolf Meier, Mainz.

GEWINNER

Trekkies, Funny-Zeichner und Puzzle-Freunde aufgepaßt: Hier kommen die Gewinner! Aus Platzgründen stehen die Glücklichen der Playcom- und Geburtstagsverlosung im nächsten Heft.

JETZT FLIEGT BATMAN BEI FUN VISION



BM-B2



BM-B1

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

**für lächerliche
39,- DM**

BM-BR



BM-R1



BM-B3

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



BM-B4



BM-B3

**für fantastische
22,- DM**



BM-EN



BM-B5



BM-TF

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

**für sagenhafte
169,- DM**



BM-C

Auch
das pfeilschnelle
Batmobil könnt
Ihr bei uns
bekommen

BM-C



**für schlappe
99,- DM**

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

**für lausige
29,- DM**



BM-D1



BM-D2

Und
so könnt Ihr bei
uns einkaufen: Notiert
Menge, Bestellnummer
(stehen unter den Abbildun-
gen) und Preis des gewünschten
Artikels. Legt Eurer Bestellung
einen Verrechnungsscheck in
Höhe der Gesamtsumme 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. Nur solange Vorrat reicht.

Fun Vision

Im zweiten Game Guide von „The Mask“ gehen wir genauer auf das vierte und fünfte Level ein. Außerdem zeigen wir Euch, wie und wann Ihr die Special-Moves anwenden solltet.



THE

MASK

LEVEL 4

Nun kommt Ihr in den Park. Doch neben lauschigen Plätzen warten auf Euch wieder jede Menge Gegner, die Ihr besiegen müßt. Und so geht es auf der Suche nach dem Ausgang über Stock, Baum und Stein.

1 Robin Hood?

Der Mann mit dem Knüpel und dem Schild führt sich auf wie Robin Hood. Er lauert im Park und überfällt Euch aus heiterem Himmel. Nur steht dieser Räuber auf der Seite des Bösen. Er ist ziemlich schnell und schlägt sofort zu, wenn Ihr ihm zu nahe kommt. Ihr müßt also noch schneller sein als er. Das gelingt am besten mit dem Gleitangriff.



Geht in Deckung, wenn der Ersatz-Robin kommt.

Der schnelle Bösewicht kann nur mit noch schnelleren Aktionen besiegt werden. Benutzt den Gleitangriff.



2 Aufi Gehts!

An diesem Punkt kommt Euch eine Wasserfontäne zu Hilfe. Sie schießt aus dem Boden und befördert die Maske ein paar Etagen nach oben. Hier findet Ihr dann den weiteren Weg.



3 Achtung: Bombenhagel



Wartet die Explosionen ab und macht Euch dann aus dem Staub, bevor noch mehr passiert.

In den Bäumen versteckt sitzen Affen, die Bomben auf Euch fallen lassen. Wenn Ihr zu langsam durch diese Passage schleicht, treffen die Affen sogar. Also heißt es, Beine in die Hände nehmen und laufen, was das Zeug hält.



Start

STÄRKER DENN JE!

Um die letzten Level zu bestehen, bedarf es mehr als nur der einfachen Box- oder Hammerattacke. So müßt Ihr viele Ms sammeln, um immer wieder auf die Spezialattacken zurückgreifen zu können.



KNARREN!

Kosten: 100 Ms

Um mit vielen Knarren auf Eure Gegner loszugehen, betätigt Ihr einfach A, während Ihr auf dem Joypad ↑ drückt.



TRÖTE!

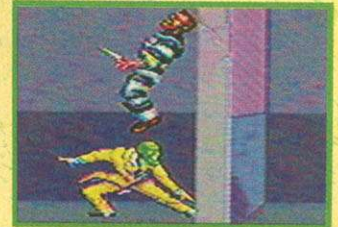
Kosten: 30 Ms

Drückt Ihr X und ↑ gleichzeitig, holt The Mask eine riesige Hupe hervor und trötet die Gegner weg.



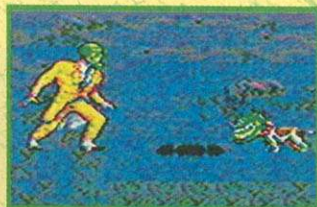
Gleiter

Aus dem Rennen heraus könnt Ihr Eure Gegner mit einem Gleiten angreifen. Ihr haltet hierfür die L- und R-Taste (so rennt Ihr) und drückt gleichzeitig entweder ↵ oder ↘.



4 Warpzone und Springanlage

Was in den Häusern die Klimaanlage, ist im Park der Mülleimer. Hier könnt Ihr Euch von einem Papierkorb zum anderen Warp. Hochsprunghilfen bieten Euch dagegen Löcher, die Ihr im Boden seht.

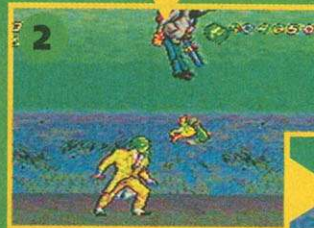


5 Über den Wipfeln



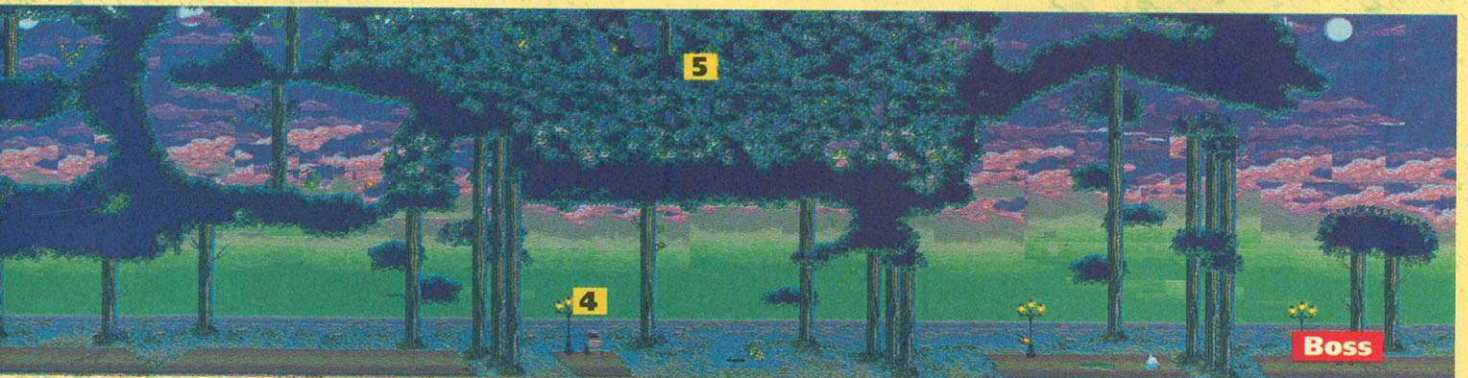
Hier geht der Weg weiter, obwohl Ihr keinen solchen erkennen könnt. Doch paßt auf die zwei Robin Hoods auf, die sich im Laub verstecken. Sammelt alle nützlichen Gegenstände und sucht den richtigen Weg nach draußen.

BOSS:



Dieser Boss springt von einer Seite zur anderen. Dabei läßt er immer wieder Bananen und leere Flaschen auf Euch fallen. Dieser Umweltsünder, wenn das mal das Umweltministerium mitbekommt, dann gibt es heiße Ohren! Versucht unter ihm durchzurennen und weicht dabei seinen Gegenständen aus. Wenn er dann wieder gelandet ist, gebt Ihr ihm ein paar auf die Schnauze, denn auch Umweltsünder müssen bestraft werden.

Seid schnell und schlagt den Waldschrat, bevor er in die Luft springt. Vergesst dabei aber nicht, seinen Geschossen auszuweichen.



LEVEL 5

Die nächste Station ist das staatliche Gefängnis. Der Big Boss hat allen Gefangenen Freigang gegeben und sie auf Euch gehetzt. Ihr müßt so schnell wie möglich durch das Gefängnis kommen, sonst sperrt man Euch selbst ein.

1 Reingegangen, mitgefangen!

Die Gefangenen haben die Kontrolle über das Gefängnis übernommen. Zwar befinden sie sich noch hinter Gittern, doch wenn Ihr in ihre Nähe kommt, brechen sie aus. Mit einem Messer bewaffnet gehen die Ganoven dann auf Euch los. Laßt sie näher an Euch herankommen und boxt sie. So haben die Verbrecher keine Möglichkeit, Euch zu verletzen.



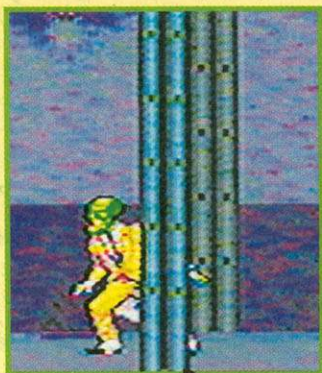
Sie brechen sofort aus, wenn Ihr in ihre Nähe kommt.



Schlagt so schnell zu, wie Ihr könnt und gebt Euren Gegnern keine Chance.

2 Kurzschluß

Im Gefängnis selbst versperren Euch einige Sicherheitstüren den Weg. Sie sind mit mehreren tausend Watt gespeist und halten jeden zurück, der hindurch will. Um trotzdem auf die andere Seite zu kommen, müßt Ihr die Stromzufuhr stoppen, indem Ihr einen Schalter betätigt.



3 Achtet auf die Reihenfolge

Hier in diesem Raum sind gleich eine Vielzahl von Schaltern zu finden. Um ihn erfolgreich zu durchqueren empfehlen wir folgende Reihenfolge:



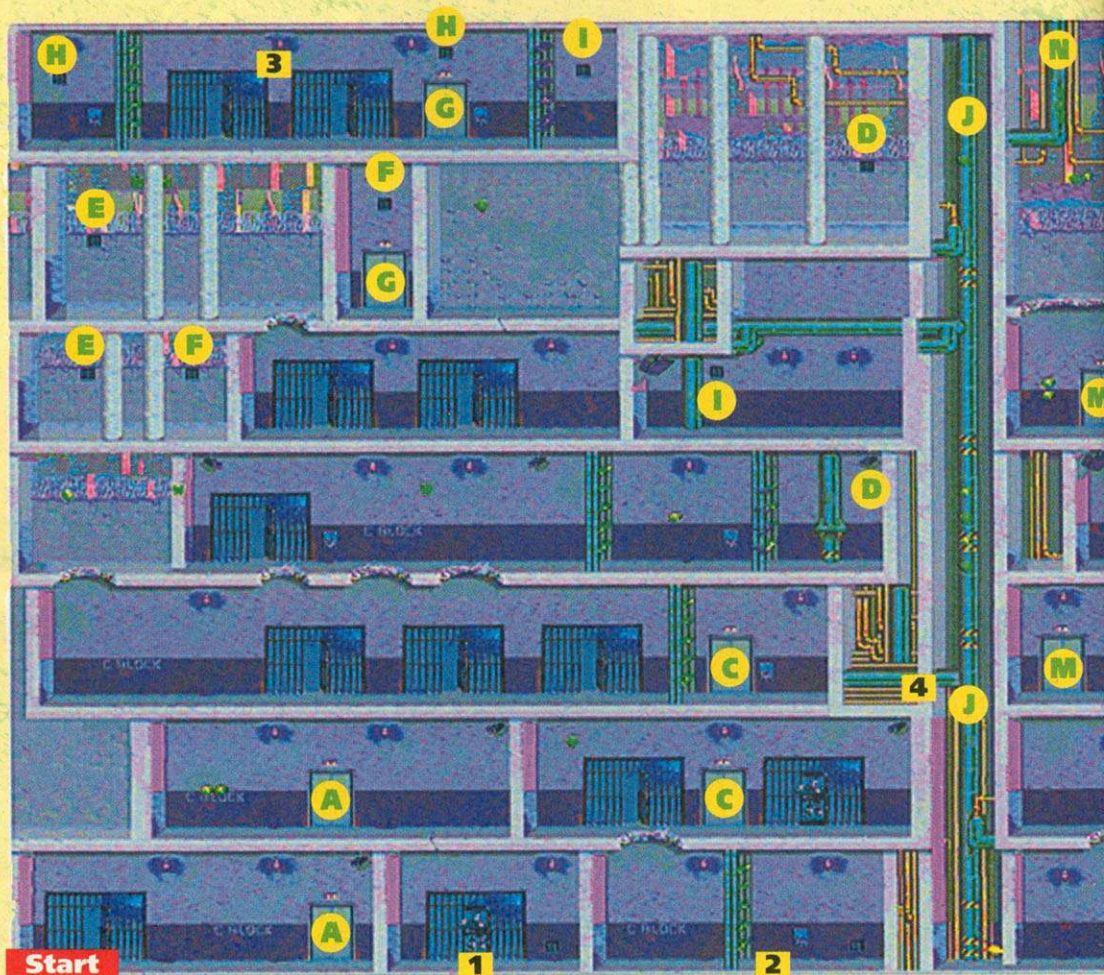
Betätigt den Schalter neben dem Aufzug und rennt nach links.



Schaltet nun mit dem linken Schalter die rechte Tür aus.



Rennt nach rechts und verschwindet durch den Schacht.



4 Verlängert den freien Fall



Während Mask den Schacht herabsegelt, solltet Ihr auf dem Joy-pad ↑ drücken. So gelangt er in das Ventilationssystem und kommt ein Stückchen weiter oben im Schacht wieder heraus. Jetzt können noch mehr Gegenstände aufgesammelt werden.

5 Vorsicht: Geheimraum!

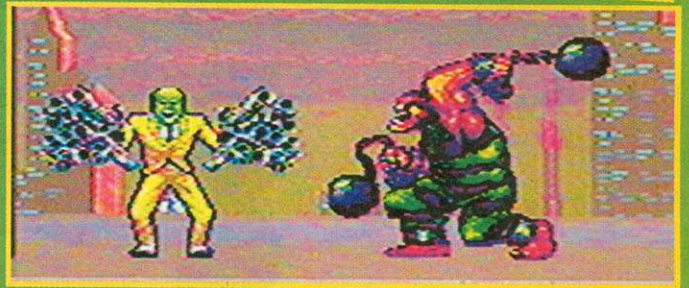
Bevor Ihr zum Endgegner geht, solltet Ihr Euch auf keinen Fall den Geheimraum entgehen lassen. Denn hier befindet sich hinter der Mauer ein Ventilationsschacht. Geht also hinter die Mauer und springt nach oben, schon befindet Ihr Euch in einem Geheimraum. Dort ist neben einem 1-Up auch ein Hund, der Euch mehr Power gibt.



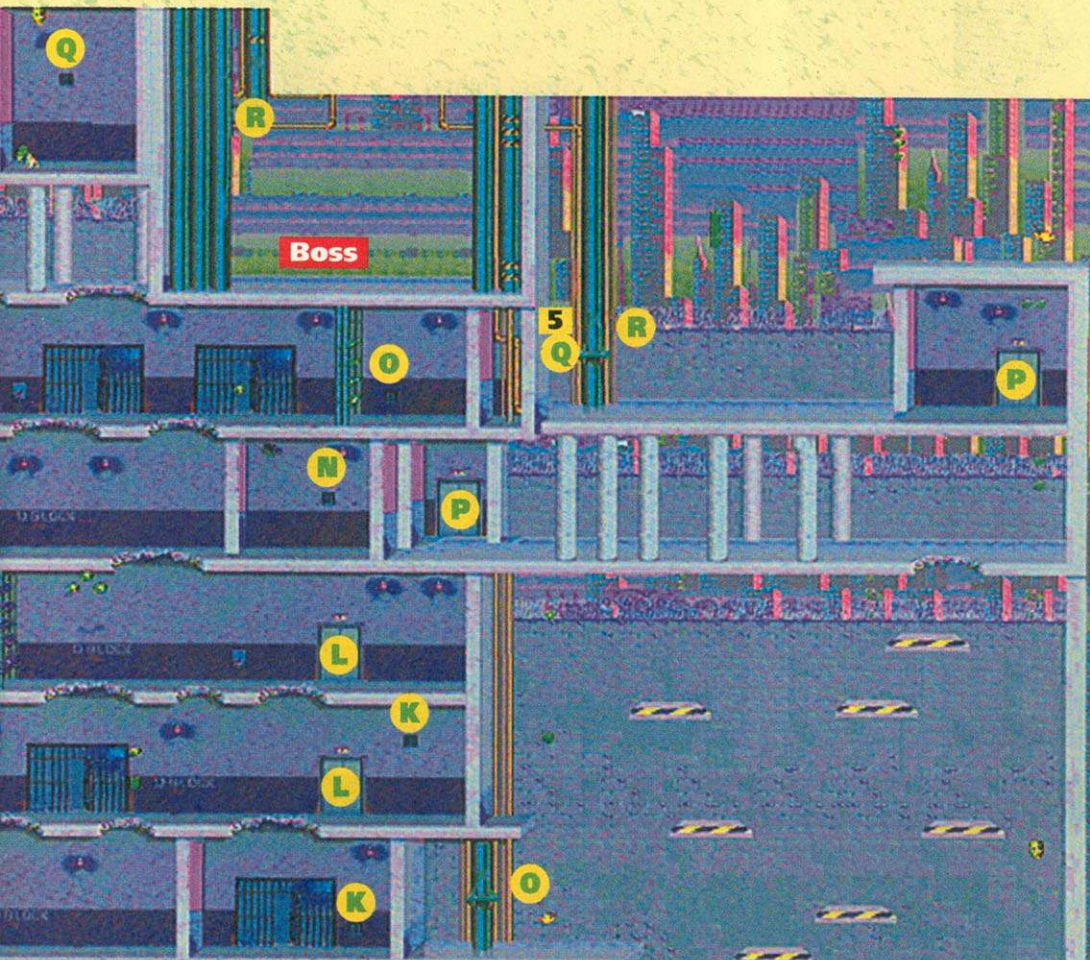
Der nächste Boss hat es wirklich in sich. Vergeßt also nicht, im Geheimraum noch einmal aufzutanken.

BOSS:

Viele Spieler werden denken, daß der Oberverbrecher zu stark ist, um ihn jemals zu besiegen. Doch mit Ausdauer und Geschick ist auch er bald kein Problem mehr. Feuert als erstes die Knarren auf ihn sooft ab, wie es Eure Energie zuläßt. Schwingt der Verbrecher seine Eisenkugeln, solltet Ihr in den Gleitangriff übergehen. Oder rennt auf die andere Seite und greift ihn von hinten mit einem Tornado an.



Benutzt die Knarren, bis Eure M-Energie verbraucht ist.



Auf einen Blick

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



Fazit

Immer wieder erfrischt „The Mask“ den Spieler mit neuen Gags, so daß man vor lauter Lachen fast vergißt weiterzuspielen.

jvn

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

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

VERKAUFSCARTS

1	Yoshi's Island Super Mario World 2	(-)	
2	Illusion of Time	(1)	
3	Theme Park	(-)	
4	Asterix & Obelix	(-)	
5	Super Mario Kart	(-)	

GAME BOY

1	Wario Land Super Mario Land 3	(2)	
2	Kirby's Dreamland 2	(1)	
3	Zelda IV Link's Awakening	(-)	
4	Donkey Kong Land	(-)	
5	Mystic Quest	(-)	

1	König der Löwen	(-)	
2	Donkey Kong Land	(1)	
3	Pac Panic	(-)	
4	Asterix & Obelix	(-)	
5	Street Fighter 2	(-)	

PLAYCOM-CHARTS

1	Yoshi's Island	(SNES)	
2	Killer Instinct	(SNES)	
3	Secret of Mana	(SNES)	
4	leider Indiziert	(SNES)	
5	Primal Rage	(SNES)	

REDAKTIONSCHARTS

1	Donald Duck in Maui Mallard	(SNES)	
2	The Mask	(SNES)	
3	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(SNES)	
4	Micro Machines 2	(SNES + GB)	
5	Tim in Tibet	(SNES)	

VERLOSUNG!

Gewinnt mit Eurer Top 5 eines von drei SNES- und GB-Spielen von Playcom.

GEWINNCHANCE

Playcom stellt für Top-5-Mitspieler drei SNES- und GB-Spiele zur Verfügung. Die Teilnahme ist ganz einfach: Schreibt Eure Top 5 (ob SNES und/oder GB) auf eine Postkarte und notiert Euer Wunschspiel (incl. zwei Ersatztitel). Ver-

gebt Euren Absender nicht. Schickt diese an:
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Top 5“
Postfach 56 01 60
60406 Frankfurt am Main

(-) = 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.

Tips & Tricks

Primal Rage

Super Nintendo

Fatality-Moves

Kämpfer	Move:	Haltet:	Drückt:
Armadon:	Gut Fling	Y, X + B	↓, ↓, ↓, ↓, ↑
	Meditation	Y, X, B + A	Hin, ↓, Weg, Hin, Hin
	Impaler	Y, X + B	↓, Weg, ↑, ↓
Blizzard:	Brain Bash	Y, X, B + A	↓, ↓, Weg, ↑, Hin
	To-Da-Moon	Y, X, B + A	↓, ↓, ↓, ↓, ↑
	Redemption	Y, X, B + A	↓, Hin, ↑, ↓, ↑
Chaos:	?	Y, X, B + A	↓, Hin, ↑, ↓-Hin
	?	Y + B	↓ und danach ...
	+	Y, X, B + A	Weg, Hin, Weg, Hin
Diabolo:	Churl	Y, X, B + A	3 x Hin, 3 x Weg
	Incinerator	Y, X, B + A	↑, Weg, ↓, ↓-Hin
	Fireball	X, B + A	5 x Hin
Sauron:	Infernal	Y, B + A	↑, ↓, ↑, ↓, ↓
	Flesh Eating	Y + B	↓, ↓ und danach ...
	+	Y, X, B + A	↑, ↑
Talon:	Carnage	Y, X, B + A	Weg, Hin, Weg, Hin, Weg
	Grape Crusher	Y, X, B + A	↑, ↓, ↑, ↓, ↓
	Heart Wrenching	Y, B + A	Hin, ↓, Weg, ↑, ↓
Vertigo:	Shredding	Y + A	Hin, ↓, Weg, ↑, Hin
	Stampede	Y, X, B + A	Hin, Weg, ↑, ↓
	Petrify	X + A	3 x Weg und danach ...
Sauron:	+	Y, X, B + A	Hin, Hin
	Shrink & Eat	X + A	3 x Weg und danach ...
	+	Y, X, B + A	↓, ↑
	La Vanche Qui Rit	Y, X, B + A	3 x Weg, ↓, Hin

Speedy Gonzales

Super Nintendo

Unendlich Continues von Jan Nickel

Um unendlich viele Continues zu bekommen, müßt Ihr, wenn das Sun-soft-Logo erscheint, folgende Tasten drücken: A, L, R, B, A, L, R, B.

Bubble Bobble

Game Boy

Paßwörter

Auch diese Paßwörter schickte uns Johannes Wolf aus Hannover:
Level 25: 4LLI Level 50: IGBF Level 75: HLB3 Level 100: KZBJ

Zen

Game Boy

Unbesiegt durch Fatih Tosunlu

Fatih Tosunlu aus Offenbach schickte uns diese Tastenkombination: ↓, B, ↑, A, Select, Select, ←, →, Start. Gebt Ihr sie im Titelbild ein, so werdet Ihr unbesiegt.

James Bond jr.

Game Boy

Paßwörter von Johannes Wolf

Level 3: 0007 Level 4: 3675 Level 5: 9025
Level 6: 18135 Level 7: 3353

Pac in Time

Game Boy

Paßwörter von Rene Bohndieck

4-1: FRGRK	4-2: JVZLB	4-3: PBZXH	4-4: XJQJL
4-5: QSKGN	4-6: BWDHD	4-7: VVGKJ	4-8: CMCSL
4-9: XPQPH	4-10: GXTJM		
5-1: ZRDQL	5-2: PPVWP	5-3: CFGVJ	5-4: NLCWT
5-5: GQCXX	5-6: KSHMH	5-7: XPRQX	5-8: BDPCQ
5-9: CVHKQ	5-10: RMZMK		
6-1: RJFVN	6-2: GRRKJ	6-3: HRFWJ	6-4: HCBBT
6-5: BVFLW	6-6: FJMZK	6-7: NZTHQ	6-8: MLLDT
6-9: SFDSW	6-10: WHSQZ		
7-1: WZLTH	7-2: QMLJF	7-3: BQMSM	7-4: SQPKJ
7-5: HHQGP	7-6: MXNQS	7-7: JNLJJ	7-8: DCTJJ
7-9: MSVXH			

Primal Rage

Game Boy

Die Special-Moves

Um die Special-Moves ausführen zu können, müßt Ihr zu den Kombinationen die A- und B-Taste gedrückt halten.

Armadon:	Bed-O-Nails	↑, ↓
	Flying Spikes	Weg, ↑
	Iron Maiden	↑, Hin
Blizzard:	Gut Gouger	Hin, Weg
	Mega Punch	↑, ↓
	Air Throw	Drückt nur A + B
Chaos:	Throw	Hin, ↓, Weg, ↑
	Freeze Breath	Weg, Hin
	Power Puke	↑, Hin
Diablo:	Grab'n'Throw	Hin, Weg
	Ground Shaker	Weg, ↑, Weg, ↓
	Battering Ram	Hin, Hin
Sauron:	Fireball	↑, Hin
	Torch	↑, ↓
	Inferno Flash	↑, ↓
Talon:	The Pulverizer	↓, ↑
	Stun Roar	Weg, Hin
	Earthquake	↓, ↑
Sauron:	Cranium Crush	↓, ↑
	Air Throw	Drückt nur A + B
	Run Forwards	Hin
Talon:	Run Backwards	Weg
	Frantic Fury	↓, Hin
	The Slasher	↓, ↑, Hin
Sauron:	Brain Basher	↑, Hin
	Face Ripper	↑, ↓

Die Fatality-Moves

Auch hier müßt Ihr zur unten stehenden Kombination die A- und B-Taste gedrückt halten:

Armadon:	Meditation	Hin, ↓, Weg, Hin, Hin
Blizzard:	To-Da-Moon	↓, ↓, ↓, ↓, ↑
Chaos:	Golden Puke	↓, Weg, Hin, ↓, Hin
Diablo:	Fireball	↑, Weg, ↓, ↓
Sauron:	Flesh Eating	↑, ↑, ↑, ↑
Talon:	Shredding	Hin, ↓, Weg, ↑

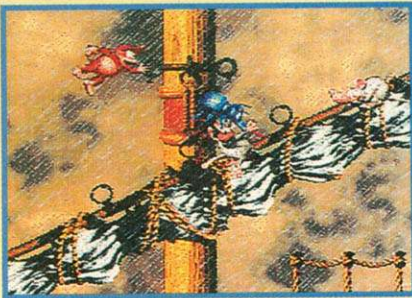
Diddy's Kong Quest - Welt 1-2 Schlotter Mast

Super Nintendo

In der letzten Fun Vision konntet Ihr Euch bereits ausführlich über die Level der ersten Welt informieren. Leider mußten wir aus Platzgründen auf die Karte von 1-2 verzichten. Die wird hiermit nachgereicht!

Vorsicht! Insekten!

Auf einige der Insekten müßt Ihr zweimal springen, um sie zu besiegen. Liegen sie auf dem Rücken, könnt Ihr die Krabbeltiere auch aufheben und mit ihnen werfen.



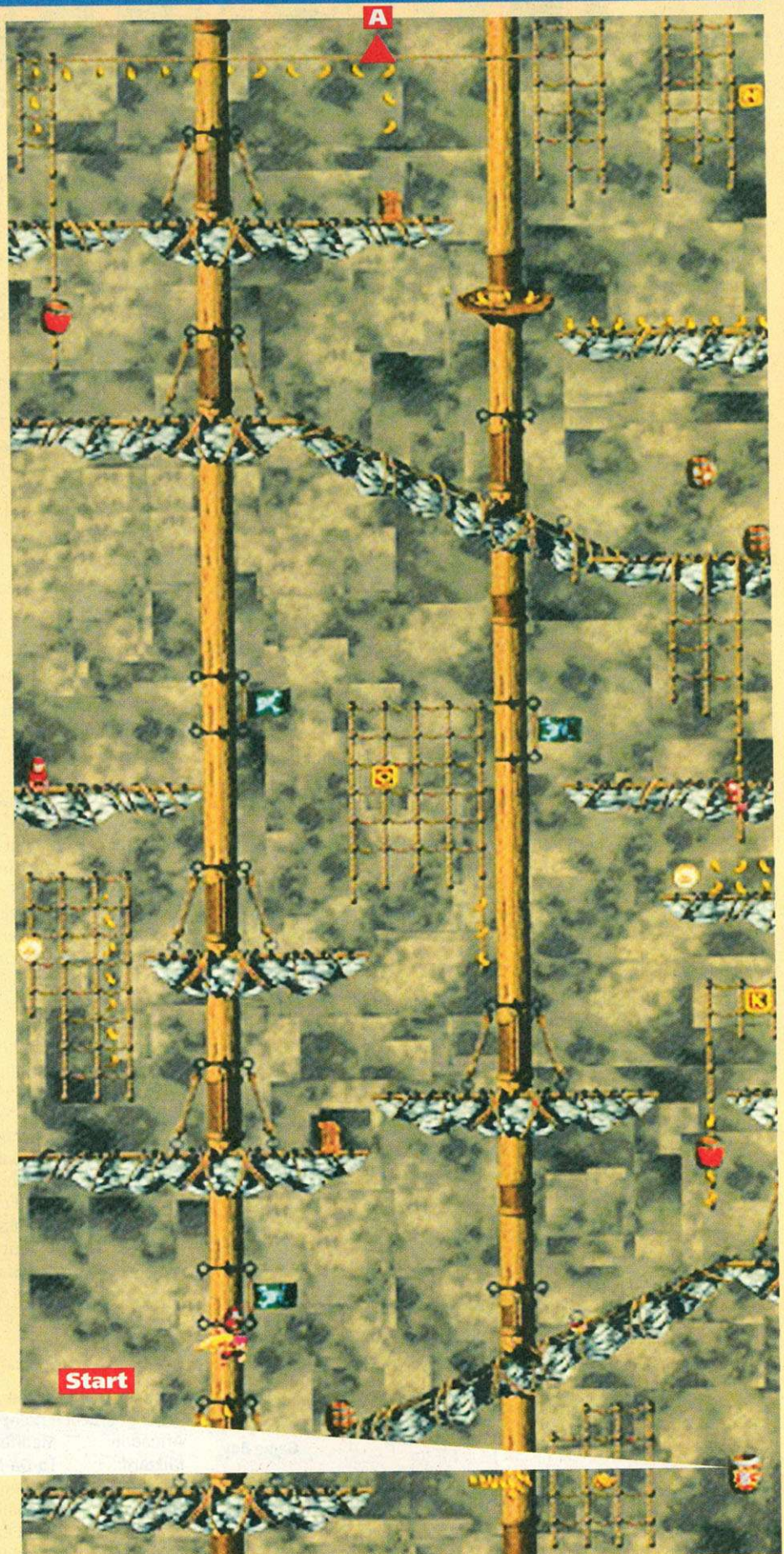
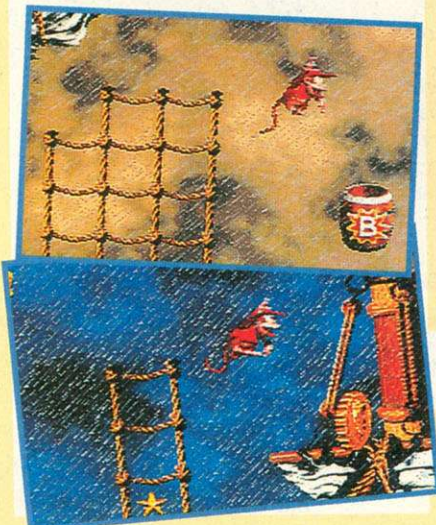
Kroko's im Netz

Diese Gesellen laßt Ihr besser links liegen. Geht weiter. Ihr könnt sie nur aus dem Netz werfen, wenn Ihr etwas auf sie werft.



Bonus-Faß

Mit etwas Geschick erreicht Ihr dieses Bonus-Faß. Findet es, indem Ihr auf der ersten Plattform versucht, auf das rechte Netz zu gelangen.



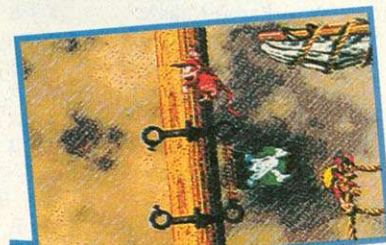
Diddy's Kong Quest - Welt 1-2 Schlotter Mast

Super Nintendo



Noch ein Bonus-Faß!

Hinein und Ihr landet schnurstracks im Bonus-Spiel. Habt Ihr dieses geschafft, startet Ihr wieder von der obersten Plattform. Nehmt jetzt nicht das Seil mit den Bananen, sondern laßt Euch auf das untere linke Netz fallen!



Bonus-Spiel



Spring Dixie!

Mit Dixie's gewagtem Weitsprung könnt Ihr versuchen, das Faß zu erreichen. Mit dessen Hilfe gelangt Ihr auf direktem Weg auf die linke Plattform. Hebt Euren Partner auf die Schultern und schon ist Euch ein 2-Up-Ballon sicher. Außerdem gibt es hier jede Menge Bananen einzusammeln.



Feuer frei!

Mit Hilfe der Kugel könnt Ihr die Kanonen aktivieren. Zudem kann man sie wunderbar auf Gegner werfen. Die Kanone befördert Euch übrigens direkt in ein Bonus-Spiel.



Angriffe



Rein mit der Kugel

Die Kugel in die Kanone und schon geht's los.

Bonus Spiel

Haut allen Krokodilen die Hücke voll, um dieses Bonus-Spiel zu gewinnen.



Primal Rage

Super Nintendo

Special-Moves

Bei allen Tastenkombinationen, die mit einem * gekennzeichnet sind, müßt Ihr in unmittelbarer Nähe des Gegners stehen. Um die Special-Moves auszuführen, die mit ** gekennzeichnet sind, haltet Ihr die angegebenen Knöpfe auch während der Tastenkombination.

Kämpfer	Move:	Haltet:	Drückt:
Armaddon:	Bed-O-Nails**	X + B	↑, ↓
	Horn-Uppercut	Y, X + B	↓-Hin, Hin, ↑-Hin
	Mega Charge	Y + B	Weg, ↓, Hin
	Spinning Death	Y + A	Weg, Hin, ↓
	Flying Spikes	X + A	Weg, ↑
	Iron Maiden	X + B	Weg, ↑, Hin
	Gut Gouger*	Y, X + B	Hin, Weg
	Eat Human	Y, X, B + A	↑, Hin, ↓
	Mega Punch (kurz)	Y + B	Weg, Hin
	Mega Punch (lang)	X + A	Weg, Hin
Blizzard:	Mega Punch (schnell)	Y, X, B + A	Weg, Hin
	Mega Punch (falsch)	Y + B	↓, ↑
	Punching Bag*	Y + A	Hin, ↓, Weg, ↑
	– Wiederholter Schlag		Y
	– versch. Kinnhaken		X, B, A
	Air Throw*	X + B	In der Luft
	Throw*	X + B	↓, Weg, ↑
	Freeze Breath	Y, X + A	Weg, Hin
	Ice Geyser	Y, X + A	↓, ↑
	Eat Human	Y, X, B + A	Weg, ↑, Hin, ↓
Chaos:	?	Y + A	↑, Hin
	?	X + B	↑, Hin
	?	X + B	↓, Hin, ↑, Weg
	*	X + A	Hin, Weg
	?	X + B	Weg, ↑, Weg, ↓-Weg
	?	Y + B	Hin, Hin
	?	X + A	↓, Hin, ↑, ↓-Hin
	?	Y, X, B + A	Hin, ↓, Weg, ↑
	Fireball (schnell)	Y + B	↓, Hin
	Fireball (langsam)	X + A	↓, Hin
Diabolo:	Torch**	Y + B	↑, Hin
	Inferno Flash	X, B + A	↑
	Hot Foot	X + A	↑-Weg, ↓-Hin
	Mega Lunge	Y + A	Weg, ↓, Hin
	Pulverizer	Y + A	↑, Hin, ↓
	Eat Human	Y, X, B + A	↓, ↑, ↓
	Primal Scream	Y + B	↓, ↑
	Stunt Roar	Y + B	Weg, Hin
	Earthquake Stomp	Y, X + A	↑, ↓
	Cranium Crusher	Y + A	↓, ↑
Sauron:	Leaping Bone Bash	X + B	↓, ↑, ↓
	Neck Throw*	X + A	Hin, Weg
	Air Throw	X + A	in der Luft
	Eat Human	Y, X, B + A	↓, ↓, ↑
	Run Forwards	Y + B	Hin
	Run Backwards	Y + B	Weg
	Frantic Fury**	Y + A	↓, Hin
	Slasher	Y, B + A	↓, Hin
	Brain Basher	X + B	Weg, ↑, Hin
	Face Ripper*	X + A	↓, Hin
Talon:	Pounce and Flip	X + B	↓, Hin, ↓-Hin
	Jugular Bite*	X + A	Weg, Hin
	Eat Human	Y, X, B + A	Hin, ↓, Weg
	Air Teleport	X + A	↓, ↑
	Teleport	X + A	↓, ↓
	Come Slither	Y + B	Weg, Weg
	Venom Spit (slow)	Y + B	Hin, Hin
	Venom Spit (fast)	X + A	Hin, Hin
	Scorpion Sting	X + B	Hin, Hin
	Hypnosis*	X + B	Weg, Weg
Vertigo:	Eat Human	Y, X, B + A	↓, Hin, ↑

Probotector 2

Game Boy

Hilfe für Steven Neuber

Andreas Danner aus Northeim hat auf Steven Neuber's Frage aus der NFV 11/95 die Antwort. Das Paßwort für unendlich Leben heißt: B32R.

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Georg Müller aus Heidelberg hat eine Frage zu „Mega Man X2“ (SNES): Wer hat eine Tastenkombination für unendlich viele Leben oder sonstige Erleichterungen für das Spiel (z. B. die Paßwörter)?
- Wir suchen alle Special- und Mega-Moves von „WWF – Arcade“ (SNES). Wo ist der große Wrestling-König?
- Wer hat alle Paßwörter zu „Phantom 2040“, „Urban Strike“ oder „Waterworld“ (alle SNES) für uns?
- Markus Weitner aus Hamburg hängt bei „Theme Park“ (SNES) fest. Er sucht nach Tastenkombinationen für unendlich viel Geld oder die Paßwörter. Wer kann helfen?
- Katja Demel aus Bonn sucht alle Paßwörter zu „Pac Panic“ (GB)

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Andreas Danner aus Northeim, Fatih Tosunlu aus Offenbach, Johannes Wolf aus Hannover, Rene Bohndieck aus Haldensleben. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Jan Nickel aus Mainz. Herzlichen Glückwunsch!

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

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

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch 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)



Asterix

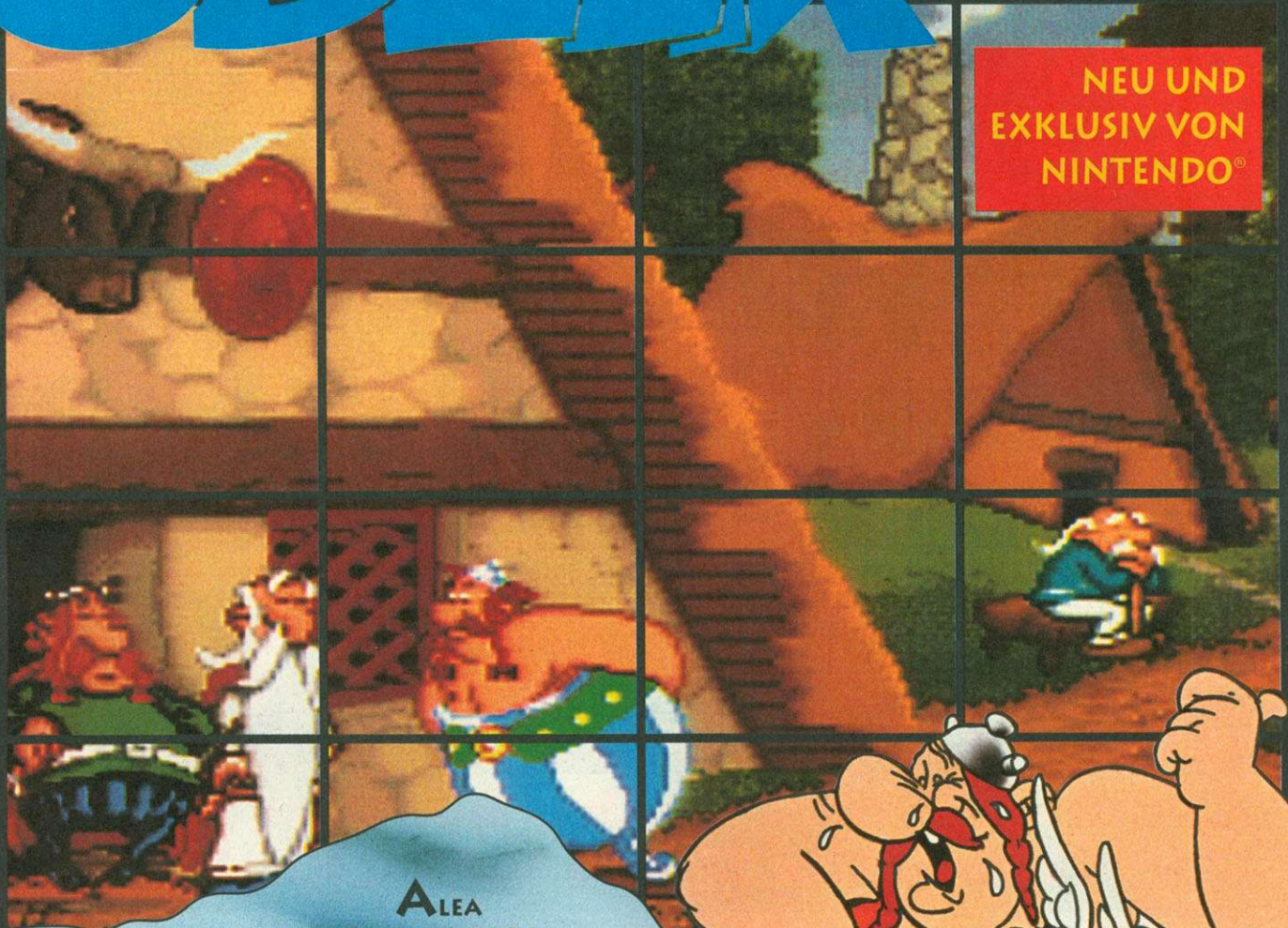
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

OBELIX



NEU UND
EXKLUSIV VON
NINTENDO®

© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 1995 INFOGRAVES 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.

Exklusiv: Das Spaß-Interview mit David Perry

Shiny Entertainment schwimmt weiterhin auf der Erfolgswelle. David Perry und seine Mannen haben „Earthworm Jim 2“ aus der Taufe gehoben, wieder einen Regenwurm-Teil, der mit Spielspaß und irren Ideen nur so um sich wirft. Wie kommt man auf solche kruden Einfälle? Lieber David, die Frage wurmt uns schon tierisch ...



Der Wurm muß dem schmecken ...

... und nicht dem Angler. Ein alter Spruch, den „Earthworm Jim 2“ voll beherzigt.

Das Fun-Interview

NFV: Hi David. Wir finden es ganz toll, daß Du uns wieder für ein Interview zur Verfügung stehst. Große Maler haben „blaue“ und „grüne Phasen“. Bei der Menge Dudelsack-Musik in „EWJ 2“, da fragen wir uns doch: Hat Shiny eine „schottische“ Phase?

David: Och eye (Wie wir in Schottland sagen).

NFV: Es gibt die Runde „ISO 9660“. Es sieht da wie auf dem Finanzamt aus. Was bedeutet ISO 9660 eigentlich?

David: Es ist die Kombination des Safes von Nick Jones (Chefprogrammierer), in der er alle seine



Finanzamt oder Safe? Wir tippen doch auf Finanzamt.

Belegexemplare von Fun Vision aufbewahrt ...

NFV: Ah so. Und ist die Pizza-Kampfszene auf traumatische Erlebnisse mit dem Pizza-Lieferservice zurückzuführen?

David: Wir bestellten Pizza zum Frühstück, Pizza zum Mittagessen, Pizza zum Abendbrot und nach

einiger Zeit hatten wir dank der Peperonis oder der Magenverstimmung unsere Inspiration. Das weiß ich nicht mehr genau ...

NFV: Unter gleichen Bedingungen entsteht Fun Vision ... Wärest Du wohl so freundlich, uns die (sicherlich tragische)



Das Pizza-Trauma-Level.



Die Oma mit passendem Schrei.

Hintergrundgeschichte zu den fliegenden Omas zu erzählen?

David: Wir mußten eine die Treppe herunterschubsen, um den „perfekten Oma-Schrei“-Soundeffekt zu bekommen.¹

NFV: Haben Shiny-Spiele eigentlich Bezug zur realen Welt? Wenn ja, wo trifft man

¹ Auf keinen Fall nachmachen!
² Ein bekanntes Steakhouse in Form eines alten Eisenbahnwaggons in Los Angeles, das unter Besuchern der Electronic Entertainment Expo (E3) beliebt ist. Man kann von einigen Plätzen aus beim Grillen zuschauen.



Shiny bei

auf fliegende Kraken mit Schrotflinten? (Es geht ja nur darum, daß wir nicht da hin fahren ...)



Angriff der fliegenden Killer-Oktopoden mit Schrotflinten.

David: Diese Idee kam beim Besuch eines neuen Sushi-Restaurants, wo sie (die Sushi-Köche) mit dem Essen jonglieren.

NFV: Woher stammt die Idee vom Fleischlevel? Ist das eine Hommage an das Pacific Dining Car?

David: Sie entstand nach unserer 5.000ten Pizza.

NFV: Glaubst Du, daß es beim zweiten Teil härter geworden ist, „Earthworm Jim“ zu spielen?

David: Bestimmt nicht. Übt!

NFV: Welches ist Dein Lieblings-Level?

David: Soil Level!



Soil Level, eine der irrsten Ideen: Als Ersatz-Termite zerbröselt Ihr das Gebälk eines Hauses. Richtige Termiten bewerfen Euch mit Babys.

NFV: Was ist an den Gerüchten dran, es würde einen „Earthworm Jim“-Spielfilm geben?

David: Es werden bestimmt ein paar Schweine mitspielen, und zum Schluß wird irgendjemand eine Kuh erschlagen.



Schwein wegtragen ...



... und rutschen lassen! Das beseitigt ein Mini-Böschchen.



Die Gabeln kommen von unten und oben. Wenn Ihr nicht aufpaßt, gibt es Wurm am Spieß!

NFV: Kurz nachdem „EWJ 1“ fertig war, habt Ihr Teil 2 angekündigt. Glaubst Du, daß es einen Teil geben kann, der die beiden ersten weiter übertrifft?

David: Wir würden die Hilfe Eurer Leser brauchen.

NFV: Solche Lesertips würden wir Dir weiterleiten. Du hast gesagt, daß Du die Shoshinkai besuchst. Was erwartest Du von Ultra 64?

David: Es wird großartig werden, aber viele Entwickler werden es wegen der hohen Kosten für Cartridges meiden. Wir mögen CDs.

NFV: Läuft Eure „EWJ“-Zeichentrickserie im Fernsehen?

David: Ja. Wenn Eure Leser sie sehen wollen, sollten sie ihrem Lieblings-TV-Sender schreiben, daß er sich mit MCA/Universal in Verbindung setzt und die Serie nach Deutschland holt. (Sonst haben sie die Franzosen früher!)

NFV: Okay, vielen Dank für das Gespräch. Übrigens wünschen wir Dir viel Spaß in Deinen Flitterwochen! (Wir sind schon gespannt, mit welchen kruden Ideen Du zurückkommst ...)

Und hier die Fakten

Natürlich sollt Ihr nicht behaupten, wir würden nur mit David hermalbern. Es gibt bei „Earthworm Jim 2“ jede Menge zu entdecken, denn die Programmierer haben nicht geschlafen ...

Alles beginnt damit, daß die Prinzessin „What's her name“ (= „Wie ist ihr Name“) im Vorspann entführt wird. Das geht natürlich nicht. Jim eilt zur Rettung vor dem grausamen Schicksal, das sie in der Gestalt von Pycrow ereilt hat. (Ob es ihr besser geht, wenn ein Regenwurm sie liebt?)

Neu für Jim ...

... sind fünf weitere Schußwaffen. Kleine Eigenheime („Home“) symbolisieren Lenkraketen („Homing Missiles“). Vermeidet das Aufsammeln der Blasenkanone, denn sie ist vollkommen nutzlos. Die 1.000-Schuß-Wumme vom ersten Teil ist natürlich auch dabei. Ein alter Bekannter im Rucksack des Wurms ist der Schleimi aus der Bungee-Sequenz vom ersten Teil (siehe Aufmacher-Bild). Er kann sich als Fallschirm oder „Turrican“-typische Liane nützlich machen, wenn Schleim von der Decke tropft. Außerdem soll er als Fallschirm dienen können. Reine Geschmackssache ist die Zwischensequenz, in der man Welpen mit einer Art Airbag in Sicherheit springen lassen muß. Fallen sie



Operation Schwebewurm. Da hält man (wahrlich) die Luft an.

nämlich daneben ... Nun, „Ihr habt das Recht, gesittet Pfui zu sagen“³. Außerdem hängt dann an Jims Hintern ein äußerst wütender, mutierter Hundevater mit spitzen Zähnen. Möglich macht das ein defektes Gen, aber die Geschichte wird Euch Jim im Spiel selbst erklären.

Die Andy-Asteroids-Zwischensequenzen wurden gestrichen. Statt dessen wird es eine Art „EWJ-Pop'n'TwinBee“ geben, in dem Ihr auf einer Rakete reitend über eine 3D-isometrische Landschaft rast und ballert. Ein weiteres Schmankele ist ein „Arkanoid“-Clone mit dem Welpen-System (aber diesmal mit dem „Arkanoid“-Ball).

Der Abschluß

Während Ihr diese Zeilen lest, ist „Earthworm Jim 2“ mit seinen 13 Leveln wahrscheinlich schon im Laden oder zumindest auf dem (See-)Weg zu Euch. Wir können nur raten, daß Ihr sofort zuschlagt. Der Gold-Funny ist dem Shiny-Team so gut wie sicher!

og



„Zoop“ zieht aus, um „Tetris“, „Dr. Mario“, „Hebereke's Popoon“ und alle anderen Grübel- und Actionspiele ins Lager der Baby-Produkte zu schicken. Junge, Junge, hier geht aber auch wirklich die Post ab. Man kann anfangs schon ziemlich ins Schwitzen kommen, muß doch auf vier Feldbereiche geachtet werden, statt nur einen wie bei „Tetris“.

Strategien gibt es viele, doch niemand hat sich so viel Gedanken über ein Produkt gemacht wie seine Programmierer. Darum baten wir Hakan Sefiloglu vom „Zoop“-Team um ein paar Tips. Er meint:

- Zuerst muß man die Steuerung, Regeln und Extras im Schlaf beherrschen. Sonst geht gar nichts.
- Bei „Zoop“ muß man sich entscheiden, ob man ums nackte Überleben oder um Punkte spielt. Letzteres bricht gerade Anfängern das Genick. Richtig viele Punkte kann man nämlich nur dann machen, wenn man die Plättchenlawinen bis ganz nahe an das Karree heranläßt, um sie dann mit einem Mal abzuräumen.
- Ein guter Spieler macht in zehn Minuten mehr Punkte als einer, der nur ums Überleben kämpft.
- Besonderes Augenmerk sollte man hierbei darauf legen, welche Sorte Plättchen an welchen Stellen neu entsteht. Soweit der Meister. Wenn Ihr die Runden durchzockt, hält irgendwann das Spiel an und der Bildschirm füllt sich mit Farbe. Wenn wieder ein Bild erscheint, spielt Ihr auf einem neuen Feld.



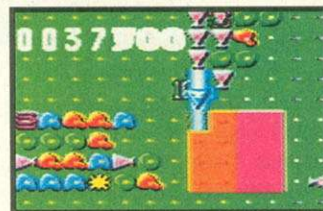
Ein „Zoop“ im Spurt geknipst: Bannt unten die lila Gefahr!



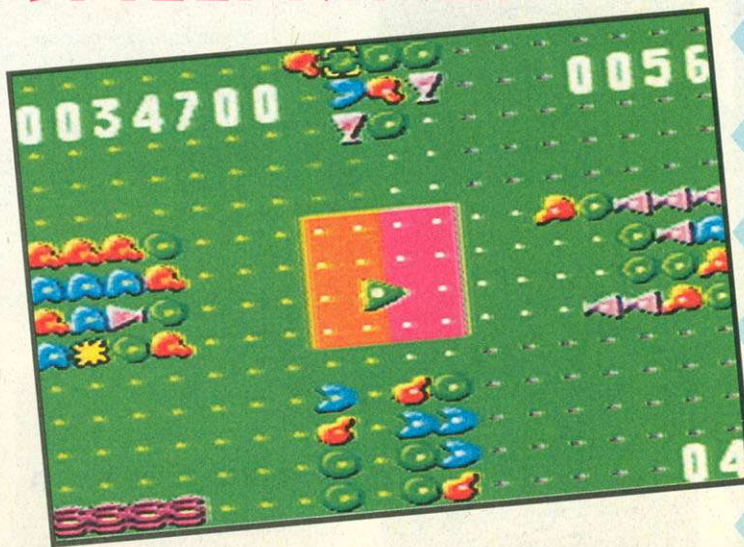
Punkteregen: Je mehr Figuren verschwinden, desto höher der Lohn.

ZOOPER SPIELPRINZIP

Ihr müßt verhindern, daß die Formen und Farben die Mitte erreichen. Zur Verfügung stehen dazu auch vier Sonderformen: Die Spirale bombt gleiche einer Farbe weg, der Stern eine ganze Reihe. Das Männchen beseitigt Farben pro Lager, fünf Bonus-Sprungfedern beseitigen alle Gegner.



Abschuß: Der nunmehr blaue Verteidiger hinterläßt eine lila Leiste.



Ein tolles Geschenk: Mit diesem Stern räumt Ihr eine ganze Zeile ab, egal, welche Farben darin warten.



Das Männchen beseitigt alle Gegner einer Farbe in einem Lager. Nehmt die orangenen im rechten Lager.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Viacom
Vertrieb: CIC
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: –
Genre: Geschicklichkeit

Fazit

„Zoop“ ist Streß im Quadrat. Es ist spielerisch hart und verzeiht weder Fehler noch Trägheit. Kurz, „Zoop“ ist cool. Grafisch bietet das Modul nur Symbole, und um das Ganze noch schwerer zu machen, sind manche Zeichen auf dem oft gleichfarbigen Hintergrund kaum erkennbar. Das tut dem Spaß trotzdem (oder gerade) keinen Abbruch. Die Musik ist okay. Wir stehen auf „Zoop“! og

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam's Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	89,90
Beavis & Buttthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bomberman 2 eu	49,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition Man d	99,90
Donkey Kong 2 d	139,90
Dragon Bruce Lee d	49,90
Dragon View us	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96 d	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Goofytrap d	69,90
Hagane eu	99,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	49,90
International Soccer 2	139,90
James Pond 3 d	49,90

John Madden '95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Kick Off 3 d	49,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby's Ghost Trap d	109,90
Lemmings	2 39,90
Lords of Darkness us	79,90
Lufia us	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko's Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mario Allstars d	59,90
Mariokart d	59,90
Mariopaint d	59,90
Megaman X d	69,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	69,90
Mickey & Minnie d	99,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NBA Live '96	109,90
NHL '95	69,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Operation Logic Bomb us	19,90
Pagemaster eu	59,90
Parodius d	49,90
Plok eu	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehistoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock'n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore d	119,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shotout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	119,90

Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Utopia us	29,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord eu	119,90
Wingcommander	49,90
Wings II eu	49,90
Wizardry V us	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi's Island	119,90

PLAYSTATION

Playstation d	589,90
Joypad d	55,90
Memory Card	45,90
Air Combat d	99,90
Cybersled d	99,90
Cyber Speed d	99,90
Destruction Derby d	99,90
Disc World d	89,90
Jumping Flash d	89,90
Kileak d	89,90
Lemmings 3d	89,90
NBA TE	79,90
Novastorm d	89,90
Panzergeneral d	99,90
Rapid Reload d	89,90
Raiden d	99,90
Rayman d	99,90
Ridgeracer d	99,90
Striker d	99,90
Viewpoint d	99,90
Wipeout d	99,90
WWF Raw Arcade d	99,90

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

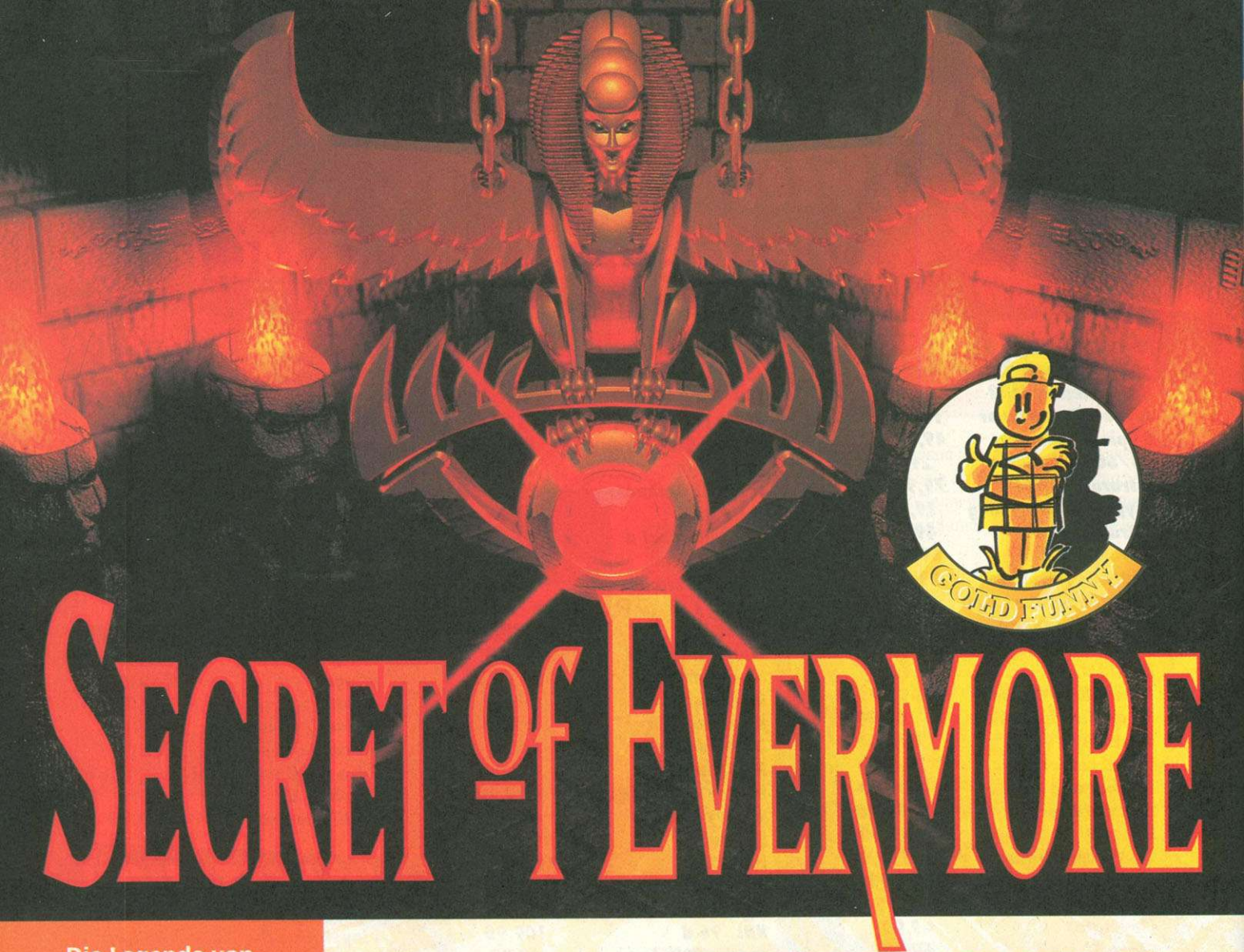
Systeme: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Sony ☐ MS-DOS

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074



SECRET of EVERMORE

Die Legende von Evermore ist nicht fertig (be-)geschrieben. Viel ist noch zu tun, und darum laden wir Euch zu einem weiteren Teil der Guide zu „Secret of Evermore“ ein. Schärft Schwert und Axt! Es geht los.

Erinnerungen an Evermore

Ein Unfall mit einer geheimnisvollen Maschine versetzt Euch und Euren Hund in das elektronisch berechnete Land Evermore. Während Ihr die Gegend erkundet, trifft Ihr Leute, denen das selbe Schicksal widerfuhr. Nachdem Ihr das Dschungeldorf, die Wüstenstadt und den griechischen Tempel erkundet habt, geht es jetzt zu der Pyramide.



Der Archäologe Hektor stammt aus Eurer Heimatstadt. Er hat seine Ausgrabungsstätte nahe der Pyramide aufgeschlagen.



Das erste Diamantenaugen gab es im Tempel. Wenn Euch der Minotaur während des Kampfes verwirrt, habt Ihr einfach das Joypad umgedreht.



Die Pyramide

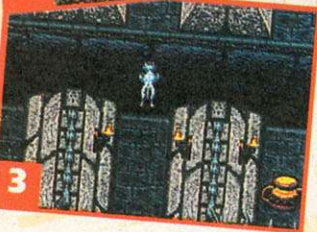


Du mußt die beiden großen Diamanten zu mir bringen. Sei schneller als die bösen Kräfte, die sich Dir entgegen stellen. Sie werden die Steine nicht zum Guten anwenden. Wir verlassen uns auf Dich!

1



2



3



Das südliche Loch im Boden (1), in das manche von Euch schon gefallen sind, ist mit der Zauberbrücke überquerbar. Nun hilft nur ein System: Der Junge stellt sich auf den Schalter (2), der das Tor öffnet. Der Hund geht durch, springt über das Wasser (3) und wartet in der Halle. Nun begibt sich unser Held selbst auf den Weg ins Innere der Pyramide. Der Aufstieg dürfte nicht besonders beschwerlich sein, wenn man den Spinnen und ägyptischen Wachen Paroli bietet.

2 Schaut rein!

Es stehen zahlreiche Schatzkörbe herum, in die Ihr Eure Nase stecken solltet. Keine Angst, es gibt keine Fallen. Lediglich die Gegner, die da herum schwirren, sollten beachtet werden.



1 Der nervige Schädelvogel

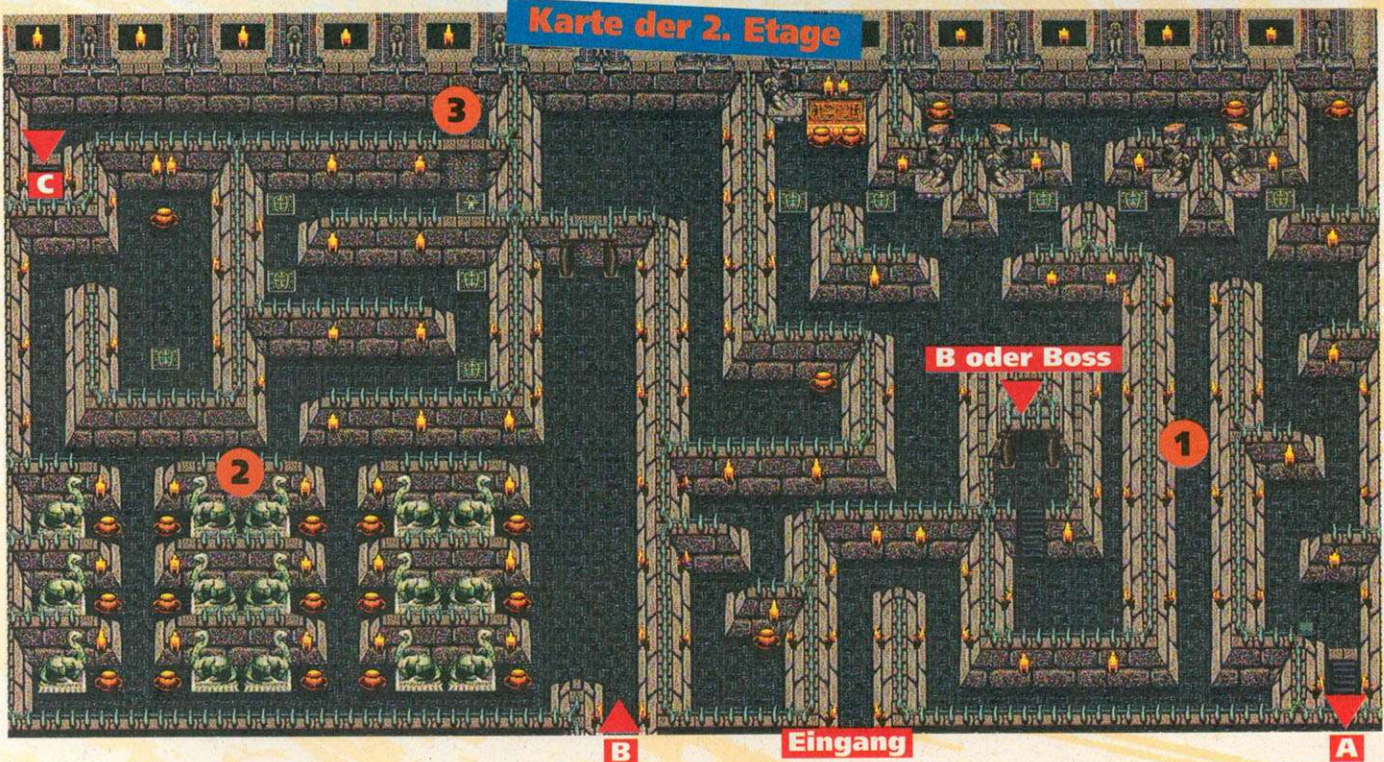
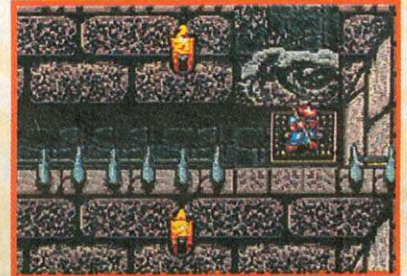
In der Pyramide schwirren Schädelvögel herum, die Ihr nutzen solltet, um Euer Speer-Level zu erhöhen. Mit Handwaffen sind sie fast nicht zu stoppen. Bringt das Waffenlevel auf 2. Ein Speerwurf ist sehr effektiv, selbst wenn Ihr den Endboss begegnet. Haltet die B-Taste, bis sich die Anzeige voll rot gefüllt hat.



Anzeige füllen, Speer werfen, keine Probleme mehr haben!

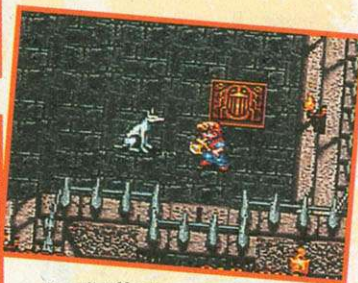
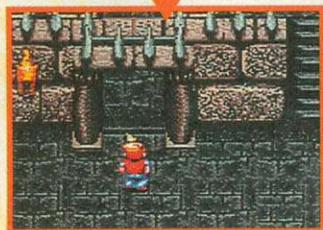
3 Der Schritt zum Glück

Laßt Euch von dem Eindruck, vor einer verschlossenen Tür zu stehen, nicht irren machen. Wenn davor eine Platte in den Boden eingelassen ist, solltet Ihr probeweise einmal da herauftreten. Dann bricht nämlich kurzerhand die Mauer ein.



4 Der Hund hat die Macht ...

... Euch den Weg zu öffnen. In dem Raum, in dem er wartet, gibt es vier Platten. Jede davon öffnet ein Tor, durch das Ihr hindurch müßt. Später gibt es wunderschöne Teleporter-Felder, auf denen Ihr herumreist. Das Prinzip funktioniert hier wie bei den Treibsandfeldern – Ihr müßt auf Hundi warten, der dann auch auf den Auslöser springt.



Hundi öffnet die Gänge und Ihr könnt alles erkunden.

5 Vorsicht!

Wer tölpelhaft einfach durch die Gegend stolpert, bekommt hier Probleme. Die Platte rechts solltet Ihr nicht berühren, sonst erwachen die Dino zum Leben. Dann könnt Ihr ihnen ausweichen, was schwierig ist.



6 Mini-Boss

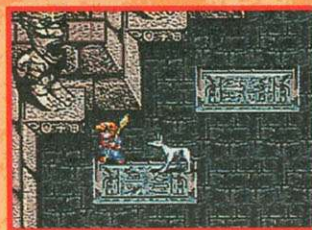


Wenn Ihr in den großen Raum kommt, leuchtet der Bildschirm auf und zwei Gegner erscheinen. Keine Angst, mit einem Speer-Level 2 ist der Kampf recht einfach. Zur Belohnung gibt es die Bronzeaxt.

Boss: Die Goldstatue



Im obersten Raum der Pyramide wartet der Boss. Greift die blutrote Kugel in der Mitte an. Die Statue läßt diese Kugel durch den Raum schweben und verzicht sich solange. Dem Hitzeblitz könnt Ihr nicht ausweichen. Wenn Ihr Magie auf den Kopf der Statuen ansetzt, unterbindet Ihr die Blitze.



Setzt die Aggressivität des Hundes auf einen hohen Prozentsatz!

Karte der 1. Etage



Start (für Hundi)

Hektor, der Dieb!

An seiner Ausgrabungsstätte ist Hektor nicht mehr. Moronius erklärt Euch, er habe das Camp verlassen, um zum Westufer zu gehen. Also hinterher! Kurz vor der Brücke trifft Ihr ihn tatsächlich. Doch welche Verwandlung fand hier statt?



Hektor hat Dreck am Stecken. Warum würde er sonst zwei der unfreundlicheren Gestalten aus Krotzkrübel auf Euch hetzen? Besiegt sie und nehmt sofort die Verfolgung auf!

Wieder in Allelachema

Durch die Wüste geht es zurück zum Marktplatz. Dort sind alle Leute verschwunden. Ihr findet eine Menschenansammlung vor der Statue, in die Hektor (Hektor? Wirklich?) die Steine einpaßt. Das kann nicht gut gehen, denkt Ihr, und wirklich ...



Hektor und Erwin

Wenn der Boss besiegt ist, bleibt lediglich eine kleine, glühende Pyramide übrig. Erwin eilt zur Hilfe, um das gefährliche Exemplar zu entfernen. Irgendwo explodiert es in weiter Ferne. Nun taucht auch Moronius auf und erzählt von dem Tunnel, der nach der Explosion entstanden ist. Ist das der Weg nach Hause?



Erwin ist der stärkste Einwohner von Allelachema und schleudert die Bombenpyramide weg.

Auf zu neuen Abenteuern

Jetzt besorgt Ihr Euch den Supersog rechts neben der Gondel über den Fluß (wenn Ihr den Energiesog habt). Außerdem sind da zwei Schatztruhen, die Ihr genau erkundet. Darin befinden sich Zauberutensilien.



Der Bewohner wird sich wundern, daß Ihr ihn gefunden habt.



Zerbröselt die Steine, dann ist Euch die Schatztruhe sicher.

Boss



... verwandelt sich die Statue in einen Endgegner. Weicht den Blitzstrahlen aus. Trägt der Boss eine Gold-Maske, wirft er mit Gegnern um sich. Bleibt vor ihm stehen und haut fest drauf. Während sich der Endgegner verwandelt, ist er verwundbar.

Stehen bleiben



Steht Ihr vor der Statue, erreichen Euch kleine Gegner nicht.

Und zuschlagen!



Bearbeitet den Endgegner, solange er keine Maske trägt.

Oglin-Höhle



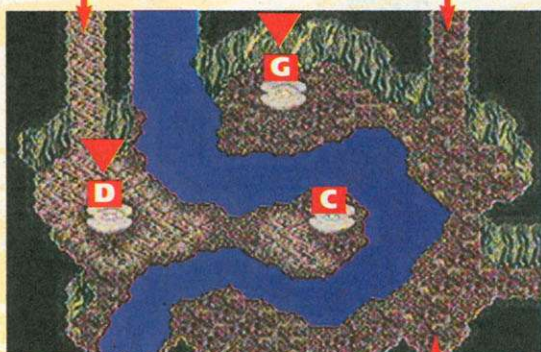
Der Fluß neben dem Camp und der Pyramide ist ausgetrocknet. Da sollte man doch mal einen Blick riskieren, wo das Wasser jetzt ist. Folgt dem Bachlauf und springt in den Wasserfall. Die Reise führt in eine dunkle Höhle voller Gefahren und Teleporterfelder. Ein wahres Labyrinth!

Zum Boss

3 Zauberperlen

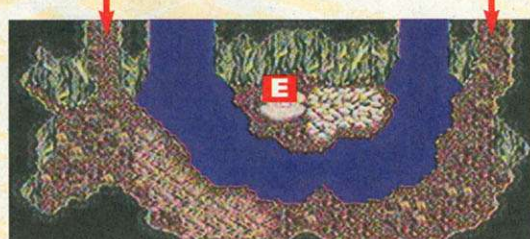
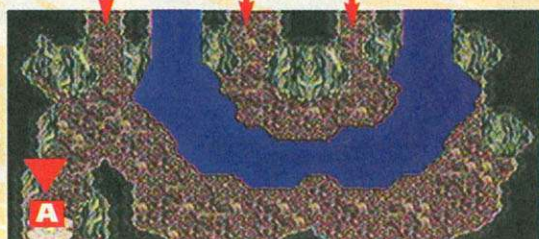
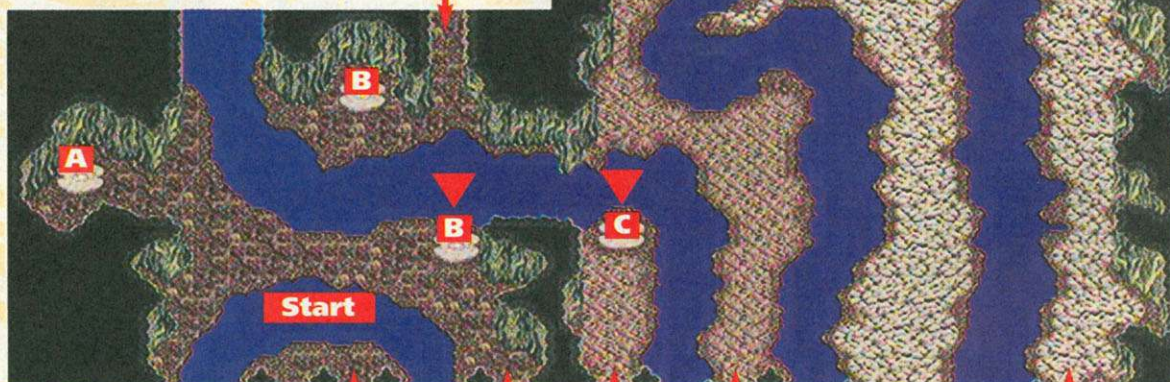


Vor lauter Teleporterfelder dürft Ihr den Weg nicht verlieren. Seht Euch vorsichtig um und verlaßt Euch nicht.



Es ist dunkel!

Die geflügelten Totenköpfe kennt Ihr bereits. Neu sind die Mäuse, die mit irrer Geschwindigkeit durch das Bild flitzen, und die Og-lins. Sichert nach vorne und hinten.



In den Höhlen sind die schwarzen Og-lins fast unsichtbar.

Boss



Der Riesentintenfisch hat viele Arme (oder Beine?), und zwei besonders lange davon kommen aus grossen Löchern im Boden. Benützt die Zauberberlen, um Zoras Feuerspruch zu aktivieren. Bearbeitet damit die Arme. Den Endboss solltet Ihr mit Speerwürfen eindecken. Der Hund kann ihn nicht erreichen.



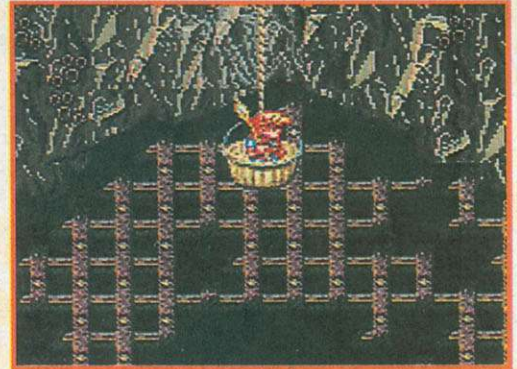
Feuerauges Zauberspruch wirkt auf die Arme und den Kraken gleichzeitig ein.



Hund! kann den Riesenkraken nicht erreichen.

Jemand ruft! ●●●●●●●●

Eine Stimme ruft von oben, und ihr Besitzer läßt einen Eimer herunter. Ihr seid aus der Dunkelheit gerettet und könnt einen neuen Teil Evermores erkunden. Ob hier die bekannte Bibliothekarin zu finden ist, von der Hektor sprach?

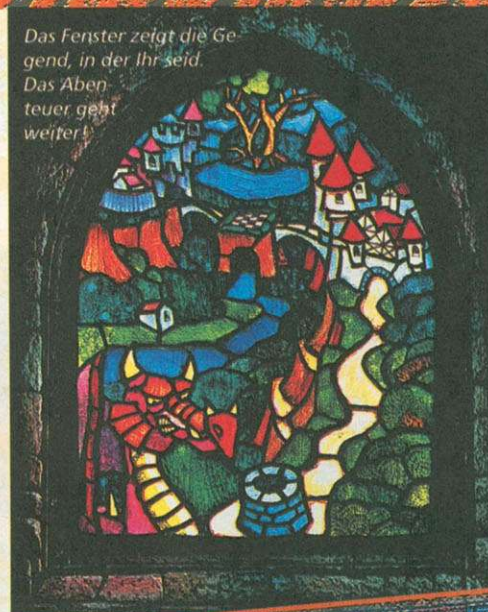


Was geht in der Burg vor?

Ein Vasall klärt Euch grundlegend über die Verhältnisse von Chaosturm auf. Besichtigt die Stadt, beehrt das Kuriositätenkabinett und laßt den Hund am Schweinerennen teilnehmen. Ob die Königin weiß, wie Ihr nach Großostheim kommt?



Das Fenster zeigt die Gegend, in der Ihr seid. Das Abenteuer geht weiter!



Der Besitzer des Gewinners des Schweinerennens darf am Bankett teilnehmen.



Wartet! Borterscheint noch ein weiterer Teilnehmer am Star!



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 Abenteurer und Rollenspieler, laßt uns einfach sagen: „Secret of Evermore“ ist wieder ein tolles Abenteuer. Die Musik ist mal etwas anderes (es wird auf Geräusche wert gelegt), die Grafik schön und das Ringmenü gut gelöst. Greift unbesorgt zu, wenn Euch nach fernen Welten gelüftet.

og

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 **neun tolle Prämien** zur freien Auswahl.



„Mega Man X“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 89,-.



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

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

5 „Batman & Robin“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 79,-.

6 „Blackhawk“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 59,-.

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

8 „Lothar Matthäus Soccer“ (SNES) von Laguna. Zuzahlung DM 59,-.

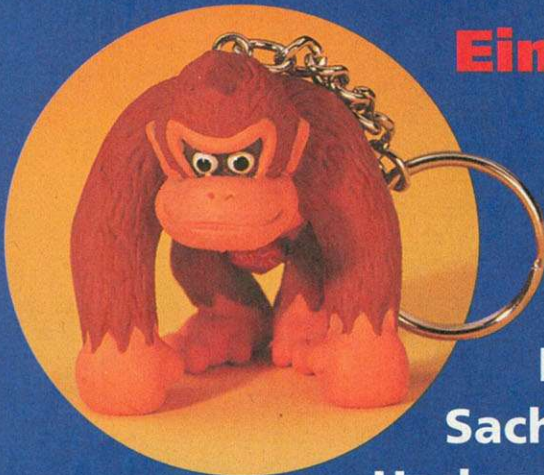
Ein Abo mit lauter Vorteilen, eben ein Vorteilsabo:

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!

2 „MechWarrior 3050“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 89,-.



9 „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 23

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 23

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.

STAR TREK THE NEXT GENERATION

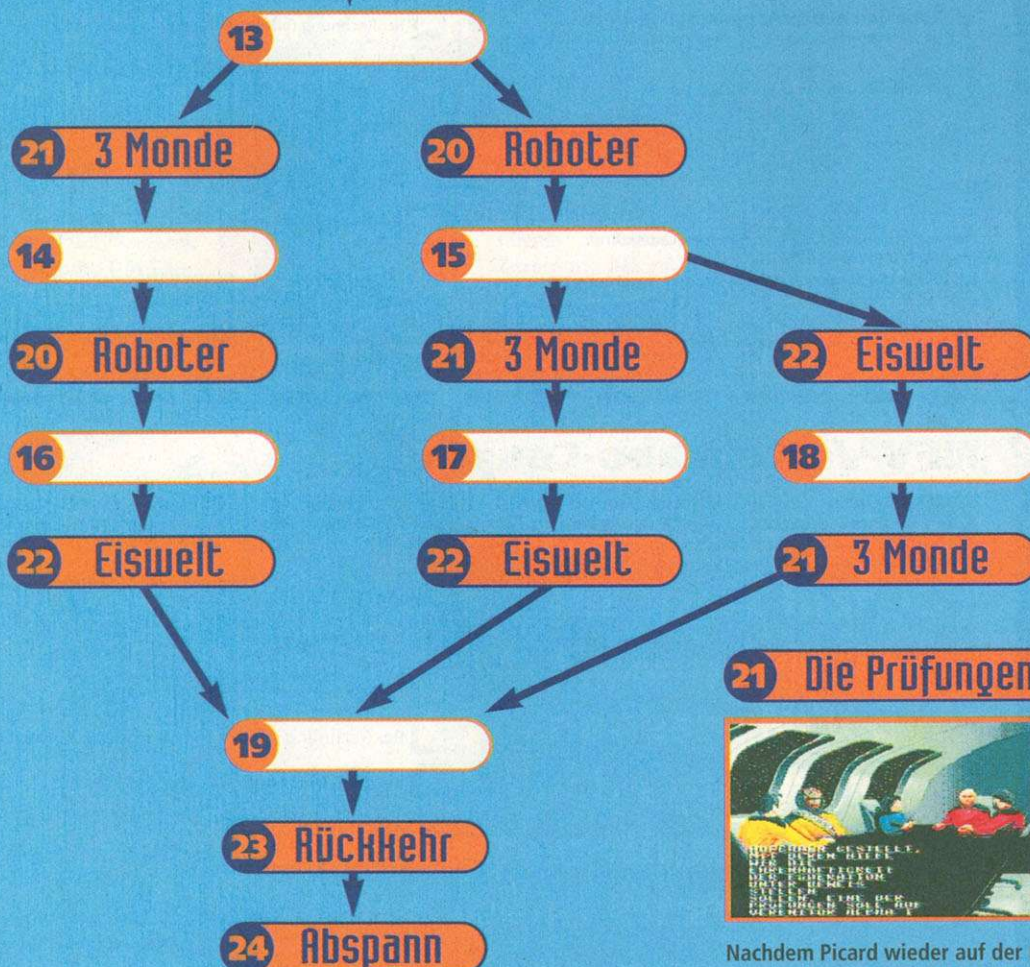
"Future's Past"



Trekker aller Herren Länder, seid uns begrüßt. Die Prüfungen liegen vor Euch, in denen Ihr Weisheit, Stärke und Reife beweisen sollt. „Star Trek – TNG: Future’s Past“ hat Euch schon so manche schlaflose Nacht gekostet, doch gemeinsam werden wir es schaffen. Lest auf diesen Seiten, wie Ihr zur Endsequenz kommt. Engage!

Rückblick

Dieses Schema beginnt bei Paßwort 13, weil wir schon in der letzten Ausgabe die vorherigen Aufgaben besprochen haben. Die Enterprise 1701-D war auf einer Mission, um Medikamente abzuliefern, als sie es mit Romulanern zu tun bekam. Dann tauchte ein uraltes Raumschiff auf, das reaktiviert werden mußte. Die Besitzer hatten eine geheimnisvolle Maschine namens TAVAD, doch bevor sie richtig untersucht werden konnte, riefen Minenarbeiter um Hilfe. Nach verschiedenen Verwicklungen ist die Crew der Enterprise nun unfreiwilliger Teilnehmer an einem Wettkampf um die Zukunft. Werdet Ihr ihn gewinnen?



21 Die Prüfungen auf den 3 Monden

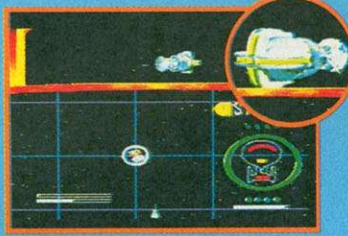


Nachdem Picard wieder auf der Enterprise weilt, begeben Sie sich zum Zielmond Verenitor Alpha 1. Ein Scan zeigt, daß darauf nicht viel los ist: Kein Leben, kaum Erze ... Aber atembare Luft und eine Pyramide. Also beamt sich ein Team aus vier Personen zur Oberfläche. Nehmt Wurf und Data mit, sie sind zäh.

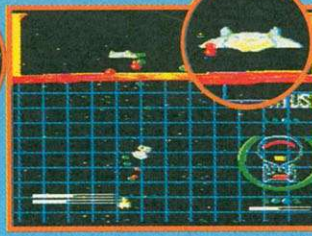
20

Roboter-Attacke

Während Ihr auf der Suche nach den drei Scherben seid, werdet Ihr mehrfach von Roboter-Schiffen angegriffen. Sie verlangen nach unterschiedlichen Kampfmethoden. Ihr solltet von einem Paßwort aus mit voll ausgestatteter Enterprise starten, um nicht von ihnen überrannt zu werden. Für den Sieg über alle Gegner gibt es eine Scherbe.



Stehen bleiben und mit Torpedos eindecken. Auch Laser benutzen.



Hier sucht Ihr das Heil in der Flucht und deckt ihn mit Torpedos ein.



Der Lohn der Angst: Eine der Scherben. Repariert Euer Schiff.

21

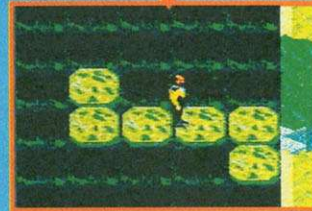
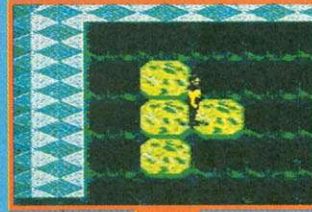
Die Prüfungen auf den 3 Monden: Die große Halle



Die erste Aufgabe ist einfach: Plaziert je ein Team-Mitglied vor einem der Knöpfe. Sind alle vier gedrückt, öffnet sich die Tür. Am rechten Ende des T-Ganges ist ein Stein, den nehmt Ihr mit. Jetzt dürft Ihr auf die unterste Teleporter-Scheibe steigen. Lauft immer geradeaus nach oben und vermeidet die Diamant-Scheiben. Nun kommt Ihr zum zweiten rich-

tet, werdet Ihr oben links in die Ecke gebeamt. Also zurück zu den Schaltern und die Leute dort postiert. Je nachdem, welchen Schalter Ihr drückt, ist ein Teil des Feldes begehbar. Ihr sollt den Ausgang erreichen und dort den Schalter drücken. Viel Spaß ... Okay, wir sind einmal nicht so. Drückt Schalter 4 und geht ganz nach rechts. Dann Schalter 1, 2 und 3. Wie Ihr lauft, sollt Ihr aber selbst herausfinden. Wenn Ihr auf den Dreier-Feldern steht, schießt Ihr an die Wand. Gleich nach dem Durchbruch oben ist ein Schalter, mit dem der Rest

der Mannschaft nachgeholt und das Tor rechts geöffnet werden kann. Danach kommen Laserwerfer, die in der Wand versteckt sind. Seid vorsichtig und lernt die Intervalle auswendig. Im nächsten



Raum ist die gleiche Aktion schwieriger. Geht von der Tür aus nach oben, dann nach rechts. Dort könnt Ihr wenigstens sehen, wann auf Euch geschossen wird. Nach einem weiteren Raum voller Geschütze seid Ihr bei der nächsten Prüfung**. Drückt dann darunter wieder den Schalter, damit die Kollegen nachkommen können. Benutzt nun den Teleporter. Der bringt Euch zur Plattform links oben in einen Raum. Benutzt nun die Plattform links unten. Holt Euch den Stein und betretet die Plattform, auf der Ihr ankamt, erneut. Den Riß könnt Ihr nicht überqueren. Geht dafür durch die Tür. Ihr müßt nun



zwischen den Säulen hindurch. Werdet Ihr davon berührt, teleportiert man Euch irgendwo hin – also seid vorsichtig. Im Raum darüber werden die Mitglieder an den Schaltern platziert. Dann öffnet sich die Tür. Plaziert Ihr die drei eingesammelten Steine in den Kühlen an der Wand, und der Weg zum Teleporter zum nächsten Mond ist frei. Die einzige Tür ist verschlossen, also wird teleportiert. Benutzt von den drei Feldern das linke.



tigen Puzzle. Drückt die Schalter in der korrekten Reihenfolge* und schießt dann auf die Mauer rechts davon. Der Weg ist frei. Doch nun kommt der Hammer von einer Aufgabe. Sobald Ihr das Feld im nächsten Saal betre-



* Bei Numerierung von eins bis fünf von links nach rechts: 4, 2, 3.

** Die Lösung ist 1, 3, 4, 5, 4

21

Prüfungen auf den 3 Monden: Die kleinen Räume



Ihr steht einmal mehr vor einer verschlossenen Tür. Plaziert drei Team-Mitglieder auf den Feldern und schickt den freien Charakter durch das Tor. Im oberen Bereich



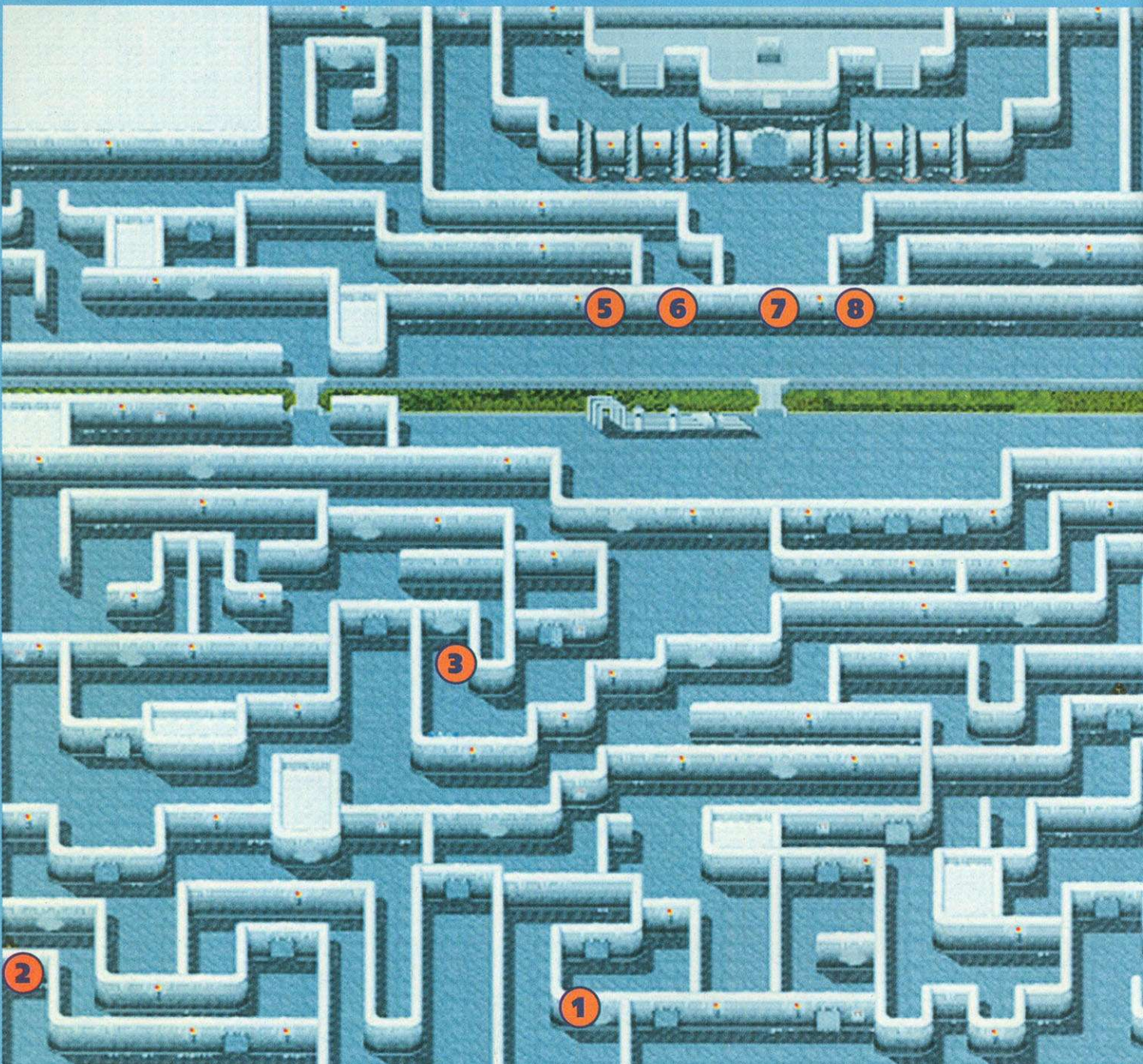
des nächsten Raumes kann man sich ein Y denken. Im rechten Teil davon ist ein Schalter. Betätigt ihn und schickt die zurückgebliebenen wieder in den Tele-

porter. Hier ist für sie nichts mehr zu tun. Der untere Teleporter am Startpunkt der Reise bringt Euch zum nächsten Abenteuer. Rechts vom Landeplatz ist ein Schalter. Schickt eine Person dort hin, laßt sie den Schalter drücken und dort warten. Die beiden nächsten gehen in den Raum danach. Dort wiederholt sich

das Spiel, der letzte Charakter betritt den nächsten Saal und be-


22

Operation Eiswelt



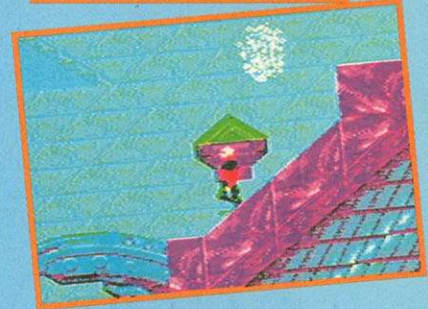
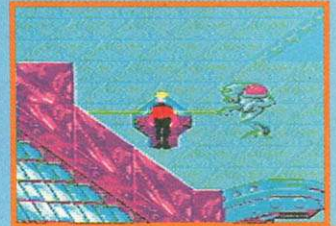
tätigt dort den Schalter. Mit seinen Kumpanen beamt er zurück zum Ausgangspunkt. Kommt nach all dieser Drückerei jetzt etwas Neues? Holt auf jeden Fall alle vier Trekkis und beamt auf dem rechten Teleporter (am Startplatz natürlich!) zum letzten Teil der Aufgabe. Die Aktion ist etwas schwierig, und Ihr braucht vor allen Dingen Glück dafür. Schickt eine Person über die Felder, während die anderen von schwarzer Platte zu schwarz-

er Platte hüpfen bzw. dort für einige Zeit stehen bleiben. An der oberen Wand gibt es einen Schalter. Wenn Ihr diesen betätigt, ist die Tür oberhalb des Startplatzes, die bisher verschlossen war, offen. Ihr könnt zum letzten Teleporter und damit zur ersten Scherbe. Tatatata! „Vier zum Beamen, Mr. O'Brien. Aufgabe gelöst.“



23 Rückkehr und Endschlacht

Sind alle Missionen erfüllt, wird Picard zum IFE gebeamt. Dort herrscht ein Handgemenge. Ihr müßt den Wächter in der Mitte schützen. Paßt Ihr die Scherben in die entsprechenden Konsolen ein, werden die Gegner wegbeamt. Ihr erweist Euch als würdig, das Abenteuer ist beendet!



Willkommen zum größten Labyrinth in „Future's Past“. Hier beginnt ein fröhliches Suchen, denn das Areal ist riesig, und Ihr müßt hin und her laufen. Faulpelzen (und Verirrten ohne Brotkrumen) haben wir eine Karte vorbereitet. Bei Punkt (1) ist hinter Eis eingeschlossen ein „unbekanntes Gerät“. Nun betätigt Ihr den Schalter bei Punkt (2). Der öffnet den Ausgang zum oberen Bereich. Übrigens solltet Ihr nicht auf jede Eisfläche schießen, denn dahinter verbergen sich oft Wachroboter ... Jetzt benötigt Ihr ein weiteres „unbekanntes Gerät“. Lauft nun zu dem seltsamen Tier, das Ihr früher schon

gesehen haben müßt [Punkt (3)]. Jemand muß es weglocken, damit eine andere Person das „unbekannte Gerät“ aus dem Eis holen kann.

Das Tor zum zweiten Abschnitt haben wir mit der (4) markiert. Wieder muß jemand das blaue Tier weglocken, damit die schwachen Charaktere nicht in Gefahr geraten. Diese Aufgabe wird sich in der nächsten Zeit wiederholen, und wir erwähnen sie nicht mehr einzeln. An der Brücke setzt Ihr die „unbekannten Geräte“ in die Löcher ein. Auf der anderen Seite sind Portale (5 – 8). Schickt ein Team-Mitglied zu dem Schaltern hinter (7)

und laßt es dort. Nach dem gleichen Prinzip verfährt Ihr mit den anderen Schaltern. Ist der letzte umgelegt, öffnet sich das Portal, und Ihr erreicht den Tempel mit dem Kristall.



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

„Future's Past“ ist ein schönes Spiel. Für die übertrieben zahlreichen Kampfsequenzen gebührt den Programmierern jedoch ein Urlaub in cardassianischen Minen. Bringt für „Future's Past“ viel Zeit mit. og

Donald Duck in

Mau'i Mallard



Nach Mickey und Goofy bekommt endlich auch Donald seine Chance, auf dem Super Nintendo aufzuräumen. In „Donald Duck in Maui Mallard“ macht er sich auf die Suche nach sagenumwogenen Schätzen und kann dabei sein schauspielerisches Können beweisen.

Onkel Donald hat alle Hände voll zu tun: Der Stamm der Mojo-Ureinwohner bittet ihn um Hilfe. Ein Unbekannter hat nämlich die heilige Reliquie Shabuhm Shabuhm gestohlen. Nun liegt es an Donald, nach dieser Heiligkeit auf der kleinen polynesischen Insel zu suchen und sie seinen Eigentümern zurückzubringen. Dank seiner Verwandlungsfähigkeit (in diesem Spiel jedenfalls) kann sich der Entenrich in verschiedene Kostüme, wie z. B. Jäger oder Ninja, zaubern.



LEVEL 1: MOJO MANSION

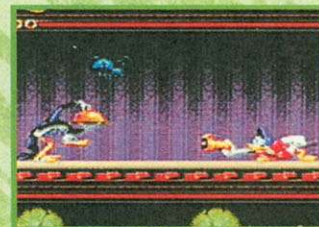
Verflixte Türen

Einige Türen sind als Bücherregale getarnt. Versucht Ihr, sie zu passieren, klappen sie auf und verschlingen Euch. Doch Entenfleisch scheint ihnen nicht zu schmecken, denn sie spucken Donald gleich wieder aus.



Butler

Die schleichenden Butler sind eine ernstzunehmende Bedrohung. Unter ihrer Servierglocke tragen sie Käfer mit sich. Kommt Ihr in die Nähe eines Butlers, läßt er erst die Käfer los und greift Euch dann höchstpersönlich an.



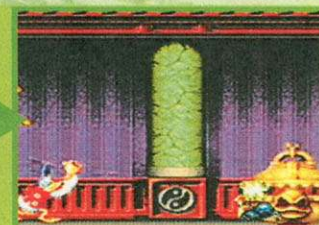
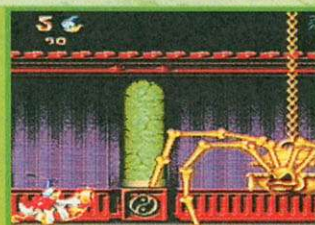
Holt den Kammerjäger

In diesem Haus wimmelt es nur so von Käfern. Immer wenn Ihr diese berührt, verliert Ihr ein wenig Energie. Also sollte Donald sie abschließen, bevor er an dem Viehzeug zugrunde geht.

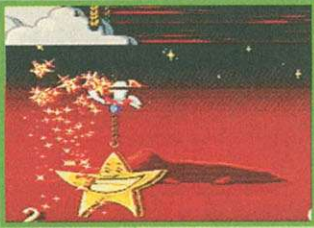


BOSS

Die riesige Spinne greift Euch mit ihren Fühlern an und spuckt außerdem Käfer in Eure Richtung. Nach ein paar Treffern springt sie ohne Beine herum. Nehmt Euch vor ihr in acht.



BONUS-RUNDE



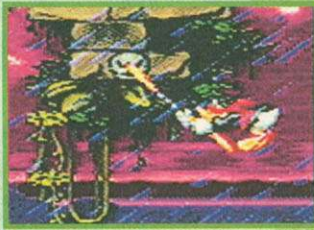
Nach jedem Boss gibt es eine Bonus-Runde. In der könnt Ihr Extra-Leben sammeln. Um ein Paßwort zu bekommen, müßt Ihr alle Sonnen und Monde in die-

sem Level finden und die dort stehenden Raketen abfeuern. Wird das nicht in der vorgegebenen Zeit geschafft, gibt es kein Paßwort.

LEVEL 2: BABALUAU BABY

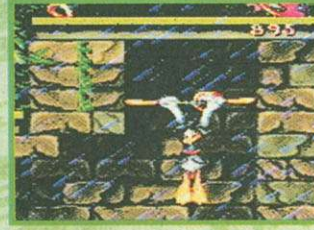
Schleuder

Schlagt Ihr mit dem Stab gegen die Totenköpfe, könnt Ihr Euch auf die andere Seite schwingen.



Klettern

Mit dem Kampfstab hangelt sich Donald auch durch enge Kamine nach oben. Das ist praktisch.



Verstecke

Dieser Kasten, den Ihr auf dem Bild seht, verbirgt ein Geheimnis. Betätigt den Knopf und es wird preisgegeben. Im Inneren befinden sich nämlich einige Ying-Yang-Taler.



Mauerläufer

Dieser urzeitliche „Roboter“ ist die ideale Verkleidung, um Mauern einzureißen. Doch bevor Ihr in sie hineinschlüpfen könnt, müßt Ihr ein paar wildgewordene Vogelscheuchen besiegen.



BOSS

Erst kämpft Ihr gegen verschiedenrangige Ninjas. Besiegt sie nach und nach. Später müßt Ihr einem Sägeblatt ausweichen. Versucht es aber trotzdem zu treffen.



NÜTZLICHES

Schätze



Ob Diamant, Geldsack oder Goldlampe, findet alle Schätze in den Stages.

Extra-Leben



1-Ups sind in allen Level versteckt. Besonders in den Bonusleveln.

Munition



Käfer, die an einer Stelle fliegen, stehen für verschiedenartige Munition.

Glas Cola



Eine kleine Erfrischung, und schon wird Eure Energie wieder aufgefüllt.

Bowle



Ein großer Topf Bowle bringt natürlich mehr verbrauchte Energie zurück.

Continue-Punkt



Dieser komische Entenkopf steht für einen Continue-Punkt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Disney Interactive
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run



Sound

Der Sound ist einfach spitze!

Grafik

Man kommt sich vor, als wäre man selbst der Regisseur eines Zeichentrickfilms. Alles ist unheimlich detailliert und lustig animiert.

Spielbarkeit

Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die jedem eine Chance bieten. Interessant ist die Methode, Donald bei Gegner-Kontakt Punkte verlieren zu lassen, statt gleich eines ganzen Lebens. Außerdem treibt der Humor des Moduls zum Weiter-spielen an.

Fazit

„Donald Duck in Maui Mallard“ ist einfach genial. Das Modul mit seinem typischen Disney-Zeichenstil darf auf keinem Wunschzettel fehlen. Wir sind davon so begeistert, daß wir Donald dafür gleich einen Gold-Funny überreicht haben.

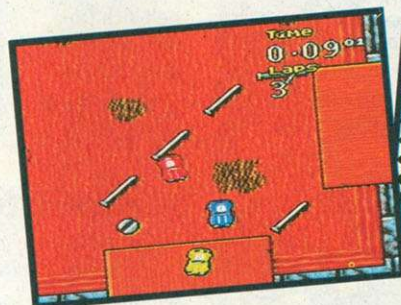
jvn



Autorennen aus der Vogelperspektive bietet Euch Oceans neuestes Spiel „Micro Machines 2“. Mit kleinen Flitzern geht's auf die Rennstrecke. Austragungsort ist nicht etwa der Hockenheimring, sondern die heimische Wohnung. Gentlemen, start your engine!



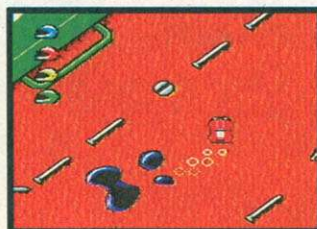
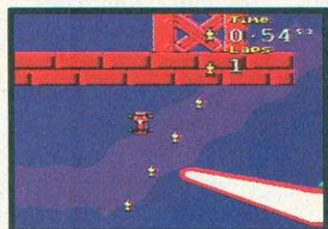
Wer kennt sie nicht, die kleinen Spielzeugautos, eben „Micro Machines“. Mit solch einem Mini-Flitzer startet Ihr beim gleichnamigen Spiel. Autorennen mal ganz anders heißt hier die Devise. Ihr sitzt nicht etwa im Fahrzeug, sondern beobachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive.



Große Vielfalt



Wer die Wahl hat, hat die Qual. Neben vier verschiedenen Rennstrecken stehen Euch auch noch eine Vielzahl von Autos, Strecken und Fahrern zur Verfügung. Die Fahrzeuge haben unterschiedliche Eigenschaften, ebenso die Fahrer. So ergeben sich eine Menge Kombinationsmöglichkeiten.



Das Rennen startet. Los geht's, vorbei am Toaster quer über den Tisch. Entlang der Gabel, aber nicht an die Zuckerstücke kommen. Zu guter letzt noch in die Karotten-Schikane und durchs Ziel. Tja, so oder

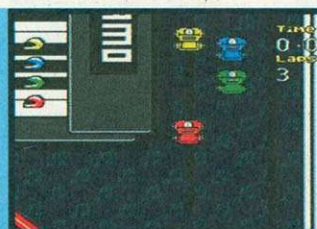
so ähnlich sehen die Rennstrecken für die Mini-Flitzer aus. Ob durch Sandburgen, über Küchentische oder im Garten, die Rennen finden an den witzigsten Plätzen statt.

Viele Spieler

Richtig Freude kommt erst auf, wenn Ihr das Game mit mehreren Spielern durchzockt. Mittels Multitape können bis zu vier Fahrer gleichzeitig an den Start gehen, und dann geht wirklich die Post ab. Außerdem können zwei Teams gebildet werden.



Und da soll noch mal einer sagen, Videospiele macht einsam!



Jede Strecke hat ein bestimmtes Thema. Zum Beispiel: Musik.

Auf einen Blick

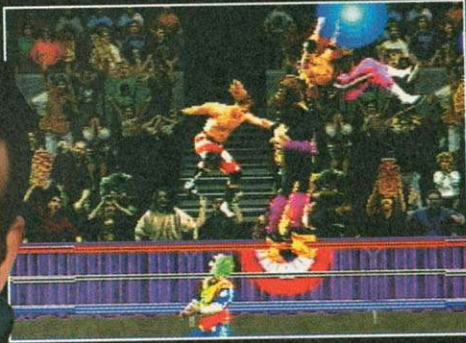
System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: -
Genre: Autorennen

Fazit

Die Grafik und der Sound von „Micro Machines 2“ sind allenfalls guter Standard. Das ist aber nicht weiter tragisch, denn das Spiel zeichnet sich durch den sehr hohen Spielwitz gerade im mehr-Spieler-Modus aus. Ein echter Tip für die nächste Party.

ks

Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....



*always hart,
always ultra.
Und mit
Sicherheit ein
gutes Gefühl*



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!



Take That!

WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES[®]
MEGA DRIVE[™]

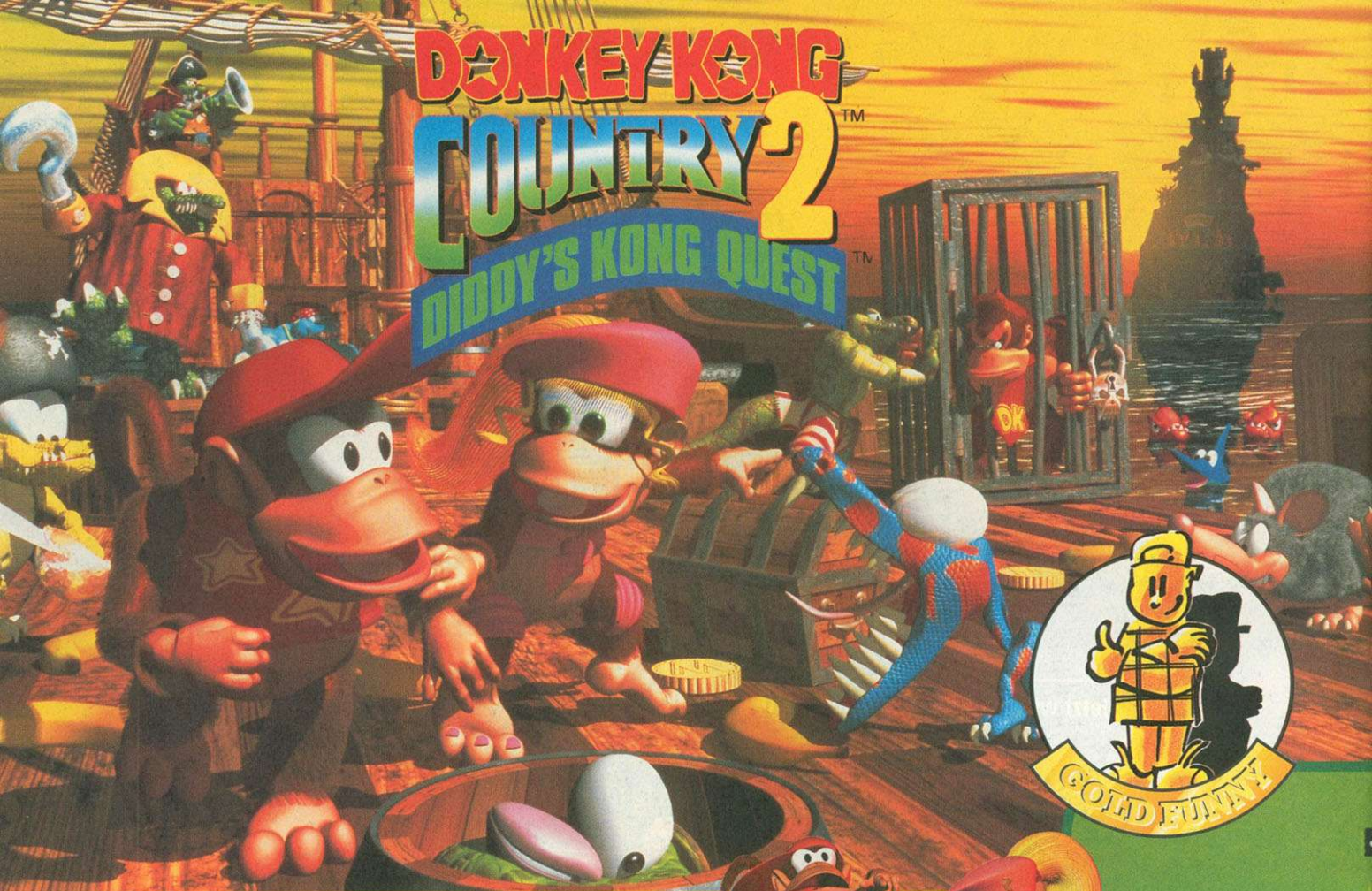


PLAYSTATION[™]
PC CD-ROM

Acclaim[®]
Entertainment GmbH

© World Wrestling Federation, WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo. ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bam Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich



Willkommen zum zweiten Teil unseres Abenteuers mit Diddy & Dixie. In diesem Teil führen wir Euch ausführlich durch die zweite Welt.



WELT 1 – GALEONSPLANKEN

Schauplatz der ersten Stage ist eine gestrandetes Schiff. Diese Welt haben wir Euch ja bereits im ersten Teil ausgiebig vorgestellt. Insgesamt warten sieben verschiedene Welten auf Euch. Es lohnt sich, im Verlauf des Spiels noch einmal hierher zurückzukehren, um neue Leben einzusammeln.



1-4 Sinkender Holländer



WELT 2 – KROKODIL KESSEL

Welt 2 werden wir Euch dieses Mal vorstellen. Das Geschehen spielt sich in einer Vulkanlandschaft ab. Es gilt, sechs Level zu durchspielen, bis Ihr zum Endgegner kommt. Dieser Spielabschnitt ist schon deutlich schwerer als der erste. Also strengt Euch an!



2-1 Lava-Samba



WELT 7 – DAS FLIEGENDE KROKODIL

Auf zum großen Finale. Nachdem Ihr Euch durch einen stacheligen Weg gekämpft habt, erwartet Euch nicht etwa Dornröschen. Der obermiese K. Rool steht schon bereit, um mit Euch den letzten entscheidenden Kampf auszutragen. Zugegeben, ein harter Brocken, der sich da in den Weg stellt. Aber Ihr packt das schon. Auf ihn mit Gebrüll!

BOSS



7-1 Dornenlauf

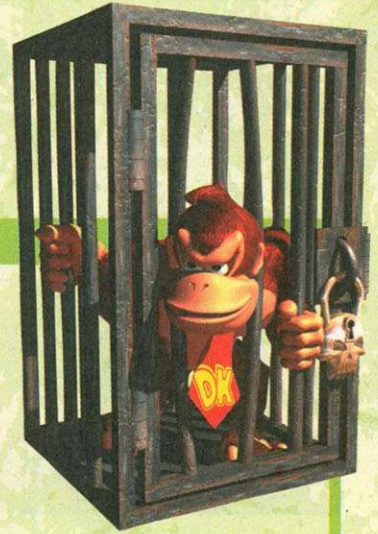


WELT 6 – K. ROOLS REICH



6-3 Quetsch Schloß

Endlich erreicht Ihr in der sechsten Welt die finstere Festung von K. Rool. Auch hier erwarten Euch wieder sechs nervenaufreibende Level. Jede Menge Fallen warten auf Euch. Am Ende harrt kein Gegner, sondern der arme Donkey.



WELT 5 – DÜSTER-SCHLUCHT



5-3 Sturmwald

Im Wald da sind die Räuber ... Naja, ob hier Räuber sind, wissen wir nicht, Diddy und Dixie schlägt es in der fünften Welt allerdings hierher. Es sind sechs mehr oder weniger düstere Stages. In Stage 2 geht es wiederum unter Wasser. Als Endgegner erwartet Euch der Krow. Es ist wirklich nicht einfach, ihn zu besiegen. Dabei müßt Ihr höllisch aufpassen, damit er Euch nicht schlägt.

WELT 4 – TIEFES KREMLAND



BOSS

Die sechs Level der vierten Welt führen Euch durch einen Bienenstock. In Welt 4-3 rast Ihr mit einer Schädellore durchs Gelände. Der Endgegner ist, wie könnte es auch anders sein, eine große Biene. Ihr wunder Punkt ist ihr Stachel.

4-3 Alptraum Fahrt



WELT 3 – KREM KAI

In der dritten Welt schlägt es Euch auf ein Geisterschiff. Es ist ein wirklich schauerlicher Platz. Ganze fünf geheimnisvolle Level warten darauf, von Euch durchquert zu werden. Diddy und Dixie haben im dritten Level ganz schön mit dem Wind zu kämpfen, der ihnen entgegenschlägt. Als Endgegner trifft Ihr auf den Geist eines alten Piraten.

3-2 Glimmers Galeone



BOSS

WELT 2 KRO

Willkommen in der zweiten Welt. Sie besteht aus zwei großen Vulkanen. Eine tierisch heiße Gegend. Diddy und Dixie können insgesamt elf verschiedene Plätze ansteuern. Sammelt viele Münzen ein und speichert so oft es geht den Spielstand ab.



2-5 SQUAWKS SCHACHT

In diesem Level erhaltet Ihr zum ersten Mal Hilfe von dem Papagei Squawk. Laßt Euch von ihm in luftige Höhen tragen. Mit Hilfe des B-Knopfs gewinnt Ihr an Höhe. Mit dem Y-Knopf schießt Squawk kleine Kugeln auf Eure Gegner.



Den roten Bienen machen Squawks Kugeln nichts aus. Also Vorsicht!

2-4 HEISSER RITT

In diesem Level fahrt Ihr mit einem Heißluftballon. Um an Höhe zu gewinnen, muß man die heiße Luft, die von der Lava aufsteigt, mit dem Ballon einfangen. Bleibt die heiße Luft aus, verliert das Luftfahrzeug natürlich an Höhe. Ihr solltet es tunlichst vermeiden, im Ballon zu springen, sonst verliert man ein Leben. Daß Ihr nicht an die Lava kommen solltet, ist wohl jedem klar.



Bewerft die Bienen mit Pulverfässern.



Versucht nicht, an allen Bienen auf einmal vorbei zu kommen!



Geheimer Level!

In der Karte gibt es einen Punkt, der mit einem Krokodilkopf gezeichnet ist. Gebt Klubba ein paar Münzen, und er wird Euch den Weg zu einem geheimen Level freigeben. Versucht bloß nicht, gegen ihn zu kämpfen. Seine Keule ist nämlich äußerst ungesund!



2-1 LAVA-SAMBA

Hier könnt Ihr die Alligatoren als Trittbretter über die heiße Lava benutzen. In der zweiten Hälfte des Spiels wird sich die Spinne Squitter zu Euch gesellen. Sie hilft Euch mit ihren Netzen aus. Die Netze sind zum einen eine gute Plattform. Zum



Benutzt die Netze als Plattform, um an hoch gelegene Gegenstände zu kommen.



SQUITTER

KODIL KESSEL

2-6 BOSS

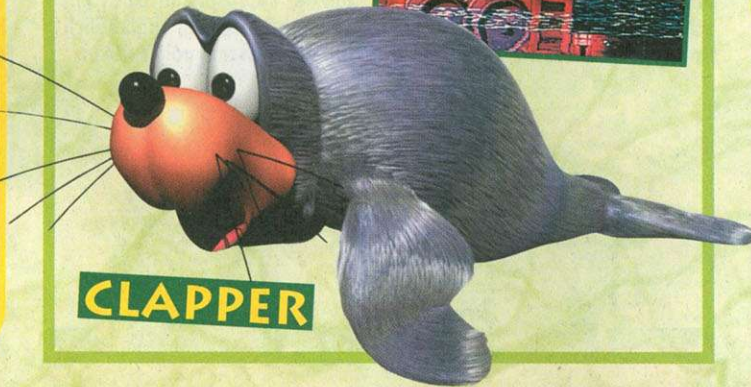
Kleefer, auf den Ihr jetzt trifft, hat die Form eines Feuerschwertes. Zunächst attackiert Euch die Klinge mit Flammen, die sie auf Euch wirft. Seid Ihr diesen erfolgreich ausgewichen, fallen Kanonenkugeln von der Decke. Weicht den Kugeln aus und werft sie Kleefer entgegen.



BOSS

2-3 LAVA LAGUNE

In diesem Level müßt Ihr durch die heiße Lava schwimmen. Damit es keine heißen Füße gibt, braucht Ihr die Hilfe von Clapper, dem Seehund. Springt auf ihn, und er bläst die heiße Lava kalt. Jetzt habt Ihr zehn Sekunden Zeit, durch die kühle Lava zu schwimmen. Also beeilt Euch!



CLAPPER

NÄCHSTES MAL ...



Im nächsten Heft besprechen wir die dritte Welt. Also bis dann ...

Auf einen Blick

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



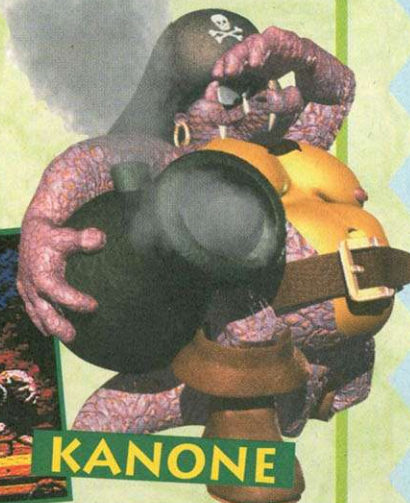
Fazit

Ein ebenbürtiger zweiter Teil des Kultspiels. Der Sound ist wieder allererste Sahne. Die Grafik wurde nochmals verbessert. „Diddy's Kong Quest“ sollte auf keinem Wunschzettel fehlen!

ks

2-2 BÖLLERGRUBE

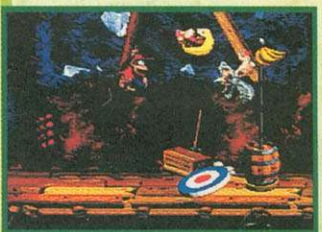
Auf zur letzten Runde! Noch diesen Level packen, und Ihr seid wieder eine Welt weiter gekommen. Leichter gesagt als getan, denn es gibt wieder jede Menge Gegner zu bewältigen. Die Krokos werfen Euch hier mit Kanonenkugeln und Fässern.



KANONE



Die Adler attackieren Euch – einer nach dem anderen.



Achtet auf den Adler vor dem Ziel!



IM NAMEN DES VOLKES:

Zu Weihnachten ist die Zeit gekommen, sich zurück zu besinnen: Was ist im letzten Jahr denn so tolles passiert? Wir baten 13 Prominente und Fun Vision-Leser, das letzte Jahr Revue passieren zu lassen, ihre eigenen Top 3 aufzustellen. Nicht alle Titel sind topaktuell, aber die Paten stehen mit ihrem Namen dahinter, daß da Spaß drin steckt. Schaut mal rein, vielleicht ist das eine oder andere ja auch bei Euch ein Hit!



MARKUS MATEJKA

Zehn Jahre Erfahrung auf Presse- und PR-Seite hat EAs PR-Manager.

1 Schnelle Action, Super-Paßspiel und die komplette Eishockeysaison mit Play-offspielen. **NHL '96** ist unglaublich realistisch und hat eine enorme Langzeitmotivation.

2 Ein Klassiker, den ich oft wieder zur Hand nehme: **Zelda 3** ist ein sehr kurzweiliges Action-Adventure, das sich durch gute Spielbarkeit auszeichnet.

3 **Super Mario Kart** überzeugt durch den 2-Spieler-Modus. Es ist dank anspruchsvoller Strecken und dem unterschiedlichen Fahrverhalten die Referenz für SNES-Rennspiele.



JÜRGEN FRÖHLICH

Bei Konami betreut der Assistant Marketing Manager u. a. alle SNES-Spiele.

1 Kein Sportspiel vermittelt Spaß und Stimmung mit echter Stadionatmosphäre, erkennbaren Stars, Torjubelszenen und unzähligen Gags wie **Int. Superstar Soccer Deluxe**.

2 Als eines der wenigen Managementspiele für das SNES garantiert **Theme Park** mit feinem Witz, unglaublicher Spiel-tiefe und leichtem Einstieg ultimativen Langzeitspaß!

3 **Yoshi's Island** ist unbestritten das beste Jump'n'Run der Videospielgeschichte. Quietschknuddelig, unglaublich umfangreich und voller Ideen.



JÖRG MIDDELKAMP

Bei Nintendos Presseagentur arbeitet ein Mann, der selten, aber gerne spielt.

1 **Yoshi's Island**: In die Röhre gucken macht wieder Spaß, seit Mario und Yoshi auf der Insel tonnenweise Eier verteilen.

2 Noch 130 Yards, vor mir dieser Teich. Orkanböen von links. Mit Eisen drei habe ich das Ding tot ans Loch gelegt. Das ist **Golf** für den Game Boy. Wunder werden wahr!

3 Es gibt ein Leben über dem Korb: **NBA Jam T. E.** Mein Team und ich sind schon wieder eine Runde weiter – das liegt am Teamgeist guten bei ABC und meiner Kondition.



ULRICH MÜHL

Der PR-Manager von CIC ist ehemaliger Spieleredakteur eines Mitbewerbers.

1 Wenn man sowenig Zeit zum Spielen hat wie ich (leider, leider), dann ist **Zoop** genau das richtige. Man kommt schnell rein und es macht einen Riesen-Spaß.

2 Nun, gibt es etwas zu sagen, außer daß es sagenhaft ist? **Yoshi's Island** ist einfach genial. Bravo, Miyamoto-san!

3 Konamis „Castlevania“-Spiele habe ich schon auf dem NES geliebt. Obwohl **Vampire's Kiss** nicht zuviel Neues bietet, hat es wieder das tolle alte Grusel-Flair.



SUSANNE ABAGREY

Bei Selling Points arbeitet Susanne und flippert für ihr Leben gern.

1 Als begeisterter Flipper-spieler spiele ich am liebsten **Pinball Deluxe** und **Pinball Mania** auf dem Game Boy. So habe ich immer meine Lieblingsflipper dabei.

2 Das neue Mario-Abenteuer **Yoshi's Island** steht bei mir gleich auf dem zweiten Platz. Es ist witzig und paßt irgendwie zu mir.



ROSWITHA OHM

Eine dreifache Mutter, die RPGs + Jump'n'Runs spielt und seit Heft 1 dabei ist!

1 Ich bin Rollenspielen endgültig verfallen. Es macht mir immer wieder Spaß bei Spielen wie **Secret of Mana** und **Illusion of Time** die kleinen und großen Geheimnisse zu entdecken, die überall versteckt sind. Und oft kann man über die witzigen Sprechblasen der Spielfiguren schmunzeln. Sie sind auch oft romantisch oder mystisch.

2 Zur Zeit versuche ich mich an **Theme Park** und werde alles genau untersuchen und immer wieder etwas ausprobieren.



ANDREA LUTTER

Die 8jährige Fun Vision-Leserin liebt vor allem Jump'n'Runs auf dem GB.

1 Ich spiele am liebsten **Kirby's Dreamland 2**. Der erste Teil hat mir schon gut gefallen, doch der zweite ist erst recht eine Wucht.

2 Die **Schlümpfe** spiele ich auch sehr gerne, weil ich ein echter Schlumpf-Fan bin und im Fernsehen keine Folge mit den lustigen Comic-Figuren verpasste.

3 **König der Löwen** finde ich auch ganz gut, weil der kleine Simba so goldig ist.

DIE BESTEN '95!



JAY JAY OKOTCHA

Auch der Fußballstar der Eintracht Frankfurt ist ein begeisterter SNES-Spieler.

1 Als Fußballspieler beschäftige ich mich natürlich auch in meiner Freizeit mit diesem Thema. Und dabei bevorzuge ich **Int. Superstar Soccer Deluxe** und **FIFA International Soccer**. Das sind für mich die beiden besten Fußballspiele, denn sowohl Grafisch als auch Spielerisch sind sie sehr realitätsnah – und sie machen einfach Spaß.

2 Wenn ich mal nicht Fußballspiele, bevorzuge ich **Super Bomberman 3**. Denn ich liebe den kleinen Bombenleger.



MARKUS ANDEL

Der Chemie-Laborant und Wrestling-Fan steht besonders auf WWF-Spiele.

1 Als Wrestling-Fan muß natürlich **WWF Raw** an erster Stelle stehen. Denn mit diesem Modul kann ich meine eigenen Groß-Veranstaltungen austragen.

2 Auch das Superspiel **WWF Arcade** finde ich toll. Zwar hat es nicht ganz soviel zu bieten wie „WWF Raw“, doch die Grafik ist einsame Spitze.

3 Als Star Wars-Fan bin ich auch begeisterter **Super Return of the Jedi**-Spieler. Hier kann ich mit Luke zu einem wahren Jedi-Ritter verschmelzen.



DIE FANTASTISCHEN VIER

Auch die Rapper der Nation, die Fantastischen Vier, stehen auf Nintendo!

Wir zocken auf der Mühle, natürlich oft auf Tour! Und da gibt es drei Favourites:

Yoshi's Island
Donkey Kong Country
und alt, aber klassisch, **Street Fighter 2 Turbo**, welches DAS Tourspiel schlechthin ist.



MARCO RICHTER

Der 14jährige NFV-Fan steht auf Prügel- und Abenteuerspiele.

Ich mag ...

1 **Street Fighter 2** für den Game Boy, weil Grafik und Sound original vom SNES umgesetzt sind.

2 **Kirby's Dreamland 2**, weil es genau wie der erste Teil ist, aber man mehr Spaß am Spielen hat.

3 **Illusion of Time**, weil es eine gute Animation hat und der Sound und die Grafik super sind.



DIE FUNNIES

Das Fun Vision-Team hat je eine Wahl, damit auch andere was zu sagen haben.

1 og: **Soul Blazer** ist für mich das Abenteuer des Jahres. Enix hat damit einen echten Klassiker geschaffen.

2 jvn: **Breath of Fire 2** halte ich für das einzige in Deutschland erhältliche RPG, das an Squares „Final Fantasy“-Standard herankommt.

3 ks: **Yoshi's Island** gefällt mir als altem Mario-Fan derzeit am besten. Sicherlich die Nummer eins unter den Jump'n'Runs.



MICHAEL NÜRNBERG

Der Marketingleiter von Infogrames mag Comics und Jump'n'Runs.

1 Ich bin ein Tim und Struppi-Fan und habe fast alle Comics von den beiden Helden. Mit **Tim in Tibet** kann ich endlich die Abenteuer selbst erleben.

2 **Asterix & Obelix** ist besser als meine Comic-Sammlung, denn in diesem Modul werden gleich mehrere Hefte verarbeitet.

3 **Diddy's Kong Quest** ist allein schon wegen der putzigen Hauptdarsteller und der lustigen Animationen ein echter Hit. Könnte auch von Infogrames sein ...



Die Liste der Gold-Funnies '95:

NFV 1/95 (= Nr. 11)

Pac in Time (Namco)
WWF Raw (Acclaim)
Earthworm Jim (Shiny Entertainment/Virgin)
Super Return of the Jedi (LucasArts)

NFV 2/95

The Adventures of Batman & Robin (Konami)
Donkey Kong Country (Rare/Nintendo)
Soul Blazer (Enix)

NFV 3/95

Zero – The Kamikaze Squirrel (Sunsoft)
International Superstar Soccer (Konami)
NBA Jam Tournament Edition (Acclaim)

NFV 4/95

Pac in Time (Namco)

NFV 5/95

Looney Tunes Basketball (Sunsoft)

NFV 6/95

NFV 7/95

Putty Squad (Ocean)

NFV 8+9/95

Donkey Kong Land (Rare/Nintendo)

Theme Park (Bullfrog/EA)

NFV 10/95

Yoshi's Island (Nintendo)
Prehistoric Man (Titus)
Tetris 2 (Nintendo)

NFV 11/95

Secret of Evermore (Square Soft)

Super Bomberman 3 (Hudson Soft)

NHL '96 (Electronic Arts)
The Mask (THQ)

NFV 12/95

Breath of Fire 2 (Capcom)
International Super Soccer Deluxe (Konami)

Der König des Urwalds zeigt jedem Krempling, wo die Banane wächst. Euren Donkey Kong aus Plüsch/Vinyl bekommt Ihr in drei Größen – zum Affensparpreis.

99,95 DM

45 cm – Bestell-Nr.: DKV45

19,95 DM

15 cm – Bestell-Nr.: DKV15

49,95 DM

30 cm – Bestell-Nr.: DKV30



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

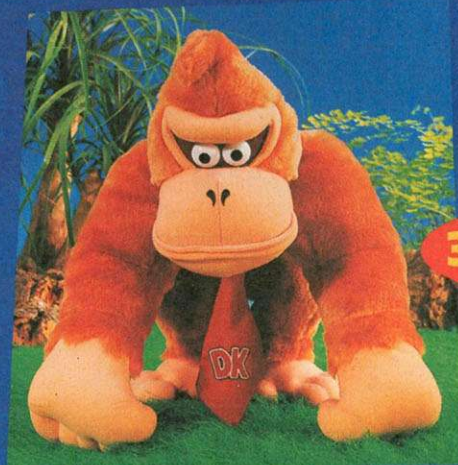


4,95 DM



Zum Sammeln und Tauschen. 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 einkaufen: Notiert Menge, Bestellnummer und Preis des gewünschten Artikels. Legt Eurer Bestellung einen Verrechnungsscheck in Höhe der Gesamtsumme zzgl. DM 6,50 für Porto + Verpackung bei, und schickt das Ganze an:

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

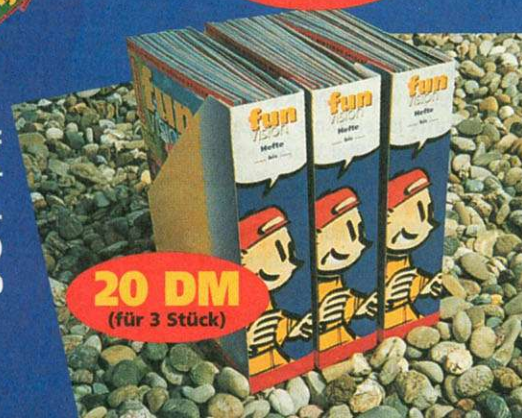


50 DM
für 10 Hefte

Survival-Paket für (Nintendo-)Forscher: Zehn NFV-Ausgaben nach Wahl für nur traumhafte 50 DM! Natürlich gibt es NFV auch einzeln, für DM 6,80 pro Ausgabe. Bestell-Nr. = Heft-Nr.

15 DM
(für 2 Stück)

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



20 DM
(für 3 Stück)

STARKE SEITEN!



EXTRA!!! SURVIVOR SERIES-VORSCHAU! EXTRA!!!

WWF
WORLD WRESTLING FEDERATION
MAGAZIN

12 / 1995

ES KANN NUR EINEN GEBEN!

STARSCHNITT
SHAWN MICHAELS
TEIL 1
LEBENSGROSS!

EXTRA:
SUPERSTAR-
STICKER

DINO
VERLAG

E19185
DM 6,90
OS 55,-
FRS 100,-
LRE 9500,-
PTAS 695,-
SFR 6,90

RTL 2

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

JETZT AM KIOSK !



Knapp ein Jahr nach dem SNES-Erfolg von „Super Return of the Jedi“ gibt es endlich das Spiel auch für den Game Boy. Ganz nach dem Filmvorbild startet Ihr auf Tatooine, um Euch Stück für Stück zum absoluten Endgegner, dem Imperator, vorzukämpfen. Auf Eurem Weg trifft Ihr auch auf Jabba und Darth Vader.

Die Welt der Jedi

Vor den einzelnen Leveln könnt Ihr manchmal zwischen verschiedenen Charakteren wählen. Ob Luke, Leia, Chewbacca, Han Solo oder Wicket, jeder Kämpfer hat seine speziellen Fähigkeiten und ist mit einer typischen Waffe ausgerüstet. So hat z. B. Wicket, der Ewok, Pfeil und Bogen bei sich.



Luke Skywalker

Das legendäre Laserschwert begleitet Luke auf seinen Wegen.



Prinzessin Leia

Leia ist als Kopfgeldjäger verkleidet und schwingt einen Kampfstab.



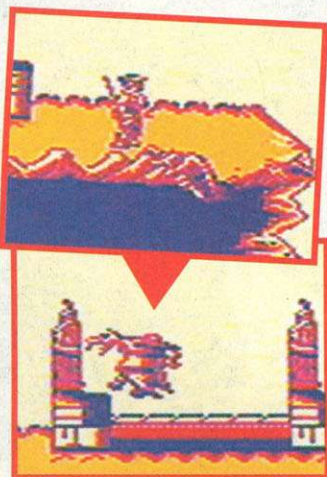
Chewbacca

Chewbacca hält eine Schnellschußwaffe in seinen Händen.

Level 1: Tatooine

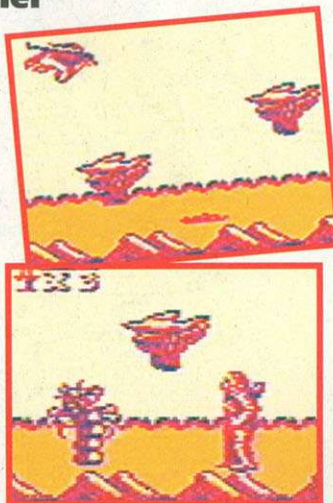
Verflixte Vögel

Auf die Vögel solltet Ihr aufpassen. Sie greifen an, und wenn Ihr Euch nicht wehrt oder zufällig in ihre Klauen geratet, entführen sie Euch. Doch das ist nicht alles, denn die Vögel lassen Euch teilweise an den gemeinsten Stellen wieder fallen.



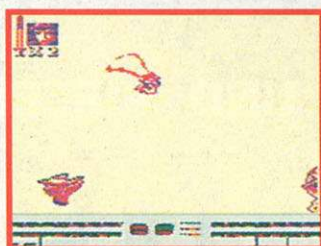
Sandwürmer

Paßt auf den Boden auf. Seht Ihr dort einen schwarzen Fleck, der sich bewegt, solltet Ihr springen. Denn unter der Erde befindet sich ein Sandwurm. Kommt Ihr in seine Nähe, erscheint er und greift Euch an. Aber auch wenn der Wurm noch unter der Erde ist, ist er gefährlich.



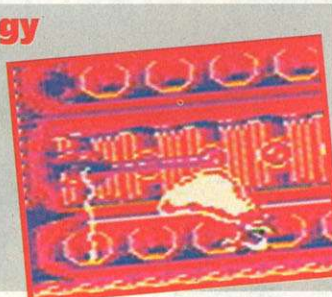
Doppelsprung

Um weit entfernte Punkte zu erreichen, könnt Ihr den Doppelsprung benutzen. Damit kommt Ihr noch ein bißchen weiter.



Sandbuggy

Aus den Löchern der Maschine tauchen Kugeln auf, die Euch angreifen. Nur dann ist die Maschine verletzbar.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

„Return of the Jedi“ ist eine tolle Umsetzung für den Game Boy und wird bestimmt nicht nur „Krieg der Sterne“- und Jump'n'Run-Fans begeistern.

jvn

NICKELODEON®

AAAHH!!!

REAL MONSTERS™

Schrecken ohne Ende!

Bist du reif, ein Monster zu sein?

Hilf Ickis, Krumm und Oblina, das Monsterexamen zu bestehen!
Dafür müßt ihr jede Menge Gegner in die Flucht schlagen.

Zum Beispiel, indem ihr mit euren Augäpfeln Golf spielt.

Da wird der Prüfungsstress zum schaurig-schönen Monsterspaß!

- 20 Monster-Levels und 5 Bonus-Levels
- Monsterswitching zwischen allen drei Monstern
- Witzige Grafiken und abgedrehter Sound

Zu haben auf
SEGA MEGA DRIVE™ und SNES™
überall dort, wo es Unterhaltungssoftware zu kaufen gibt.

VIACOM
newmedia™

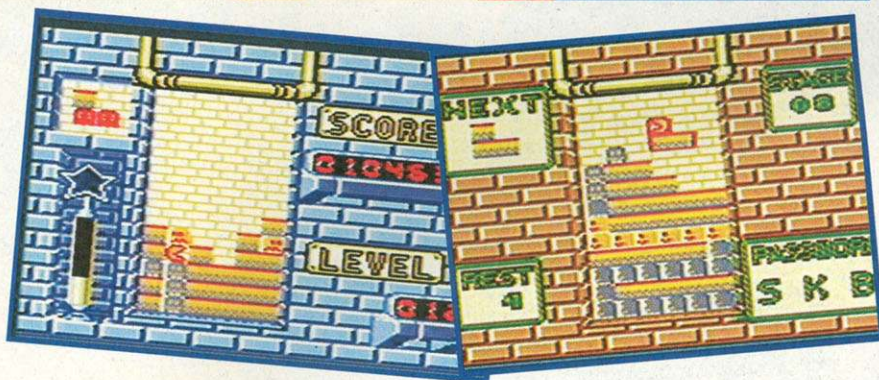
DISTRIBUTED BY CIC

© 1995 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters und alle damit verbundenen Logos, Titel und Figuren sind Handelsmarken von Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters ist ein Produkt von Klasky/Csupo, Inc.



Ein Geisterjäger und Pillenfresser aus der Videospiele-Steinzeit meldet sich zum neuen Einsatz. Namco hat Pac Man wieder hervorgekramt und ihn in ein Puzzle Spiel gesteckt: „Pac Panic“. Das Spiel ist die Verschwisterung von Pac Man und „Tetris“ und somit bereits genetisch bedingt ein Game Boy-Hit.

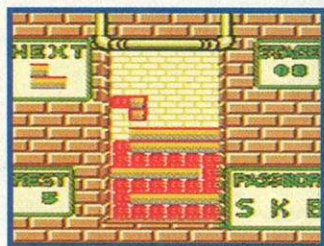
Pac is back! In „Pac Panic“ könnt Ihr die Geister mal auf eine ganz neue Art jagen. In der „Tetris“-/„Pac Man“-Mischung puzzelt man den Geister ein Grab. Und das ist manchmal gar nicht so einfach. Der Spieler kann zwischen zwei verschiedenen Modi wählen, dem „Normalen“ und dem „Puzzle Modus“. In letzterem steht Euch eine Paßwort-Funktion zur Verfügung, mit der Ihr nach einer Pause jederzeit in das letzte Level zurückkehren könnt. Übrigens ist auch der Weg dieses Spiels wieder etwas umständlich. Es landete nämlich über Philips Media bei Avalon.



Eine vorgeschriebene Mission

Im dieser Spielform müßt Ihr versuchen, eine vorgegebene Formation von Steinen und Geistern so aufzulösen, daß Pac alle Gespenster fressen kann. Das ist gar nicht so einfach, denn Ihr habt nur eine be-

stimmte Anzahl der gelben Freßzellen zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzle steigt langsam an. Ganze 100 Level können durchspielt werden, natürlich mit Paßwortfunktion.

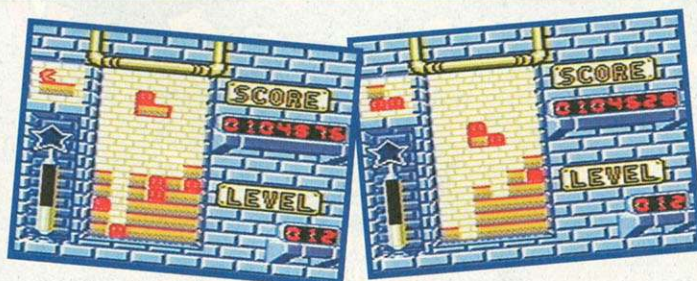


Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 60 DM
Hersteller: Namco
Vertrieb: Avalon
Termin: Januar 1996
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Strategie

Der Turmbau ist hausgemacht

Im „Normalen Modus“ könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen. Stapelt jetzt die Steine so, daß Ihr immer eine Reihe abräumen könnt. Die Geister sollten so liegen, daß Pac sie in einem Rutsch fressen kann. Ist der Zauberstab links im Bild gefüllt, erscheint eine Fee, die alle Geister verschwinden läßt.



Fazit

Gerade im Puzzle Modus kann „Pac Panic“ begeistern. Ein wirklich gelungenes Strategiespiel, das so manchen langen Winterabend verkürzen kann.

ks



Für mich muß es

Wenn Du mich liebst,
dann läßt Du mehr zu und
zierst Dich nicht so, meint
Heiko enttäuscht. Nicole ist sich
aber noch nicht sicher. Nur wenn
es die große Liebe ist, will sie
mit einem Jungen schlafen.
Aber woran erkennt sie, daß
es soweit ist?

Wenn Du mehr über Liebe,
Sexualität und Verhütung
wissen willst, bestell' Dir unsere
kostenlosen Info-Broschüren.

schon
die

große
Liebe
sein

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang
mit Liebe, Sexualität,
Verhütung und
Schwangerschaft«

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung –
Methoden und Möglich-
keiten«

Broschüre

☐ »Verhüten –
null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

Liebe/17

WeaponLord

Eine Prophezeiung sagt, daß ein „Weapon-Lord“ kommen wird, der das gesamte Land von seinem schrecklichen Tyrannen Demonlord befreit. Damit endlich Frieden und Freiheit in das unbekannte Land kommen kann. So treffen sich alle 25 Jahre die sieben tapfersten und stärksten Krieger. Ihr seid einer davon. In einem Turnier wird unter ihnen der stärkste ausgewählt und zum „Weapon-Lord“ gekrönt. Er bekommt dann die schwere Aufgabe Demonlord zu besiegen. Wählt Euren Lieblingscharakter unter



sieben verschiedenen aus. Unter ihnen befindet sich sogar eine Frau. Jedem Kämpfer stehen bis zu fünf Special-Moves zur Verfügung. Übrigens: Das Gameplay-Design wurde von James Goddard und Dave Winstead kreiert, die auch für „Street Fighter Turbo“ und „Street Fighter Championship Edition“ verantwortlich zeichnen.



Revolution X

Acclains neuestes 3-D-Ballerspiel kommt direkt aus der Spielhalle und heißt „Revolution X“. Die Story ist schnell erzählt: Die wunderschöne und machtbesessene Mistreß Helga hat die Weltherrschaft an sich gerissen, und dagegen muß natürlich etwas unternommen werden. Also greift Ihr zur Waffe und versucht Euer Bestes gegen die Überzahl von Gegnern. Aus einer dreidimensionalen Perspektive seht Ihr jeweils in die einzelnen Räume und könnt via Fadenkreuz Eure Gegner anpeilen und abballern. Dabei greift Ihr auch auf eine eher ungewöhnliche Superwaffe zurück: Die Musik. CDs sind in jedem Level versteckt. Sammelt sie auf und schleudert die Silberlinge gegen die An-



greifer. Nach jeder überstandenen Etappe erscheinen Pfeile, mit denen Ihr bestimmt, wo es weitergeht. Übrigens: Die Rockgruppe Aerosmith steuerte zu diesem Action-Modul die Musik bei. U. a. sind Titel wie „Eat the Rich“, „Fever“, „Dude Looks Like A Lady“ und „Rag Doll“ in „Revolution X“ zu finden.



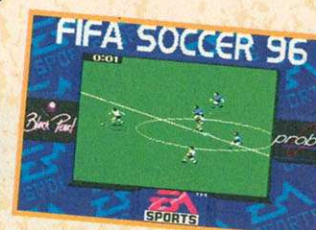
Micro Machines 2

Das wahnwitzigste Rennspiel meldet sich für den Game Boy zurück. Mit bis zu acht Spielern könnt Ihr mit Linkkabeln an den neuen Rennen der „Micro Machines 2“ teilnehmen. Ocean setzt dabei auf neue, verrückte Mini-Fahrzeuge, wie Luftkissenfahrzeuge, Rennboote oder Käfer. Auch an neue witzige Mikro-Strecken wurde gedacht. Ob auf dem Küchentisch, in der Werkzeugkammer oder im Bad, für jeden ist die richtige Strecke zum Ablachen und Herumrasen dabei. Außerdem gibt es noch die verschiedenen Rennmodi, wie z. B. Kopf-an-Kopf, Her-

ausforderungs-Rennen, K. o.-System-Entscheidungen und Zeitprüfungen.

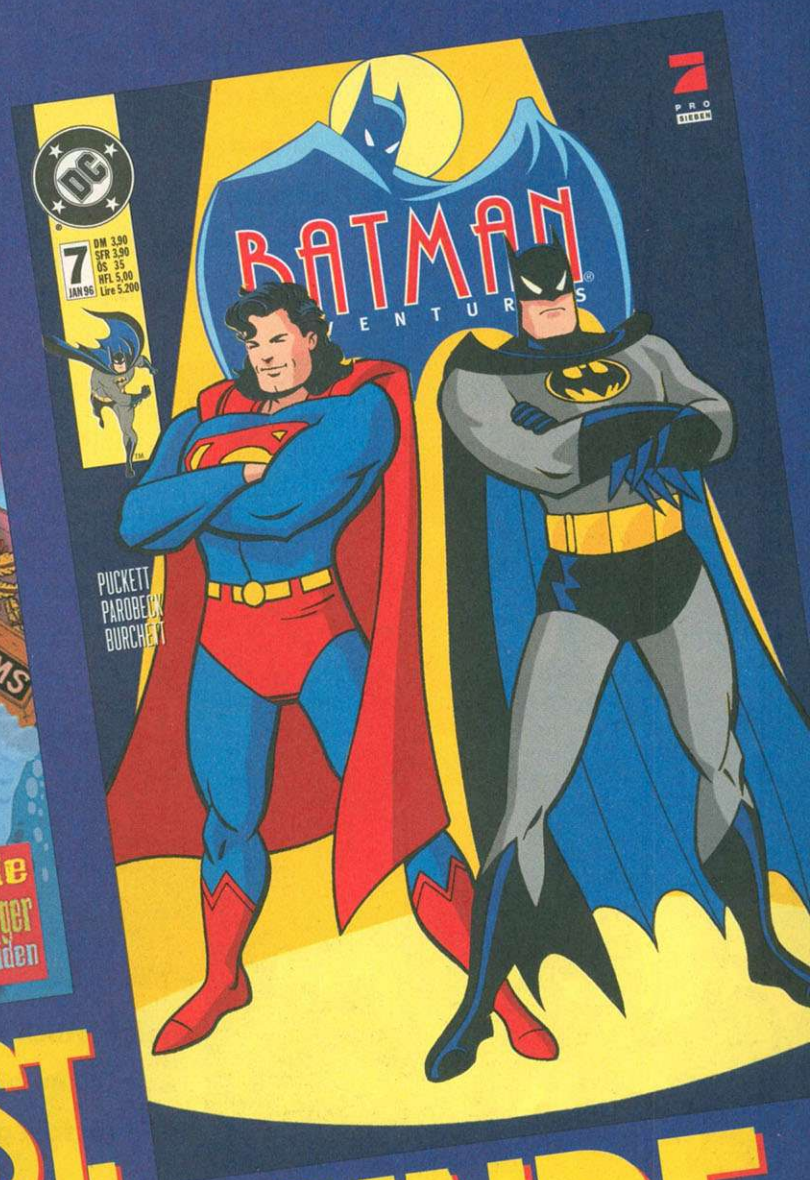


FIFA Intern. Soccer '96



Nach dem Motto „alle Jahre wieder“ bringt THQ diesmal die '96er Ausgabe von „FIFA International Soccer“ heraus. Ihr könnt unter mehr als 200 internationalen Fußballteams Eure Lieblingsmannschaft auswählen und sie zum Sieg führen. Dafür gibt es drei ver-

schiedene Möglichkeiten: Turnier-Modus, den Season-Modus und das Exhibition-Spiel. Ob alleine gegen den Game Boy oder über den Super Game Boy zu zweit könnt Ihr beweisen, wer der beste Soccer-Zocker ist. Für Spieler mit wenig Ausdauer stehen einige Paßwörter bereit.

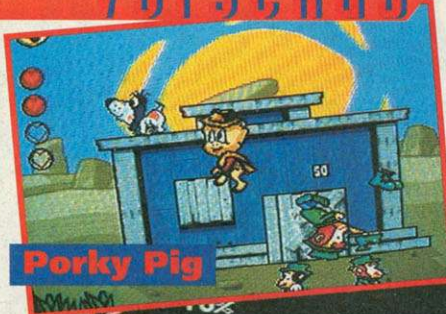


FROHES FEST, SUPERFREUNDE

NEU SUPERMAN
AB JANUAR '96
NEUE COMICSERIE

Die coolen Comics aus dem *Dino* VERLAG Jeden Monat neu im Handel

Vorschau



Porky Pig



Earthworm Jim 2



Pinocchio



Izzy's Quest

Im nächsten Heft haben wir garantiert mehr von **Earthworm Jim 2** und **Donald Duck in Maui Mallard**. Außerdem gibt es einen zweiten Teil unseres **Tim in Tibet**-Game Guides. Laut Releaseliste müßte auch endlich **Frantic Flea**, **Porky Pigs Haunted Holiday**, **Dirt Trax FX**,

Izzy's Quest, **Porky Pig** (alle SNES) und **Cutthroat Island** (SNES und GB) fertig sein. Disneys nächster Spielehit **Pinocchio** (SNES) dürfte uns bis dahin auch vorliegen. Und als zusätzliches Bonbon dürfen wir

Euch einen Bericht über die **Sho-shinkai** in Tokio versprechen. Dort ist ja

bekanntlich die Ultra 64-Premiere. Also, dann bis zum 17. Januar 1996, und rutscht gut ins neue Jahr!

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

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 / 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. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: „Mega Man 7“: © 1995 Capcom Co., Ltd.; „Diddy's Kong Quest“: © 1995 Nintendo; „Earthworm Jim 2“: © 1995 Shiny Entertainment, Inc.

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.



30% aller Männer bekommen
ständig einen Korb.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

Mit NBA Give 'N Go
teilst Du die Körbe aus.



NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegdämmern.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA
hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende
Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende.

Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling.

Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-
Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und
die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen,
geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der
jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche
Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1995 NBA Properties, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks registered as such 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, Gameboy, Nintendo Game Boy, Sega Saturn, Sega Mega CD, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony Playstation.

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!

Nintendo®

HAVE MORE FUN