

ALLES NINTENDO
ALLES OHNE ADAPTER
ALLES HIER DRIN

®
Nintendo

fun vision



8 Megastarke
Seiten
Tiptime
für topaktuelle
Spiele

LIVE AUS TOKIO:
**Erste Bilder von
Ultra 64!**

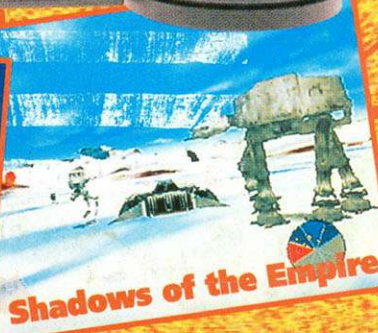
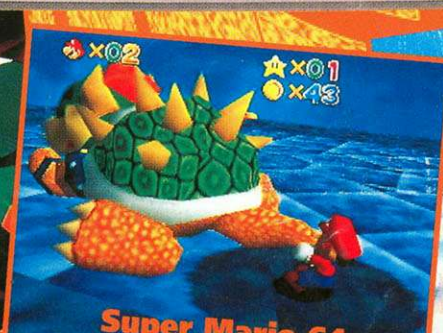
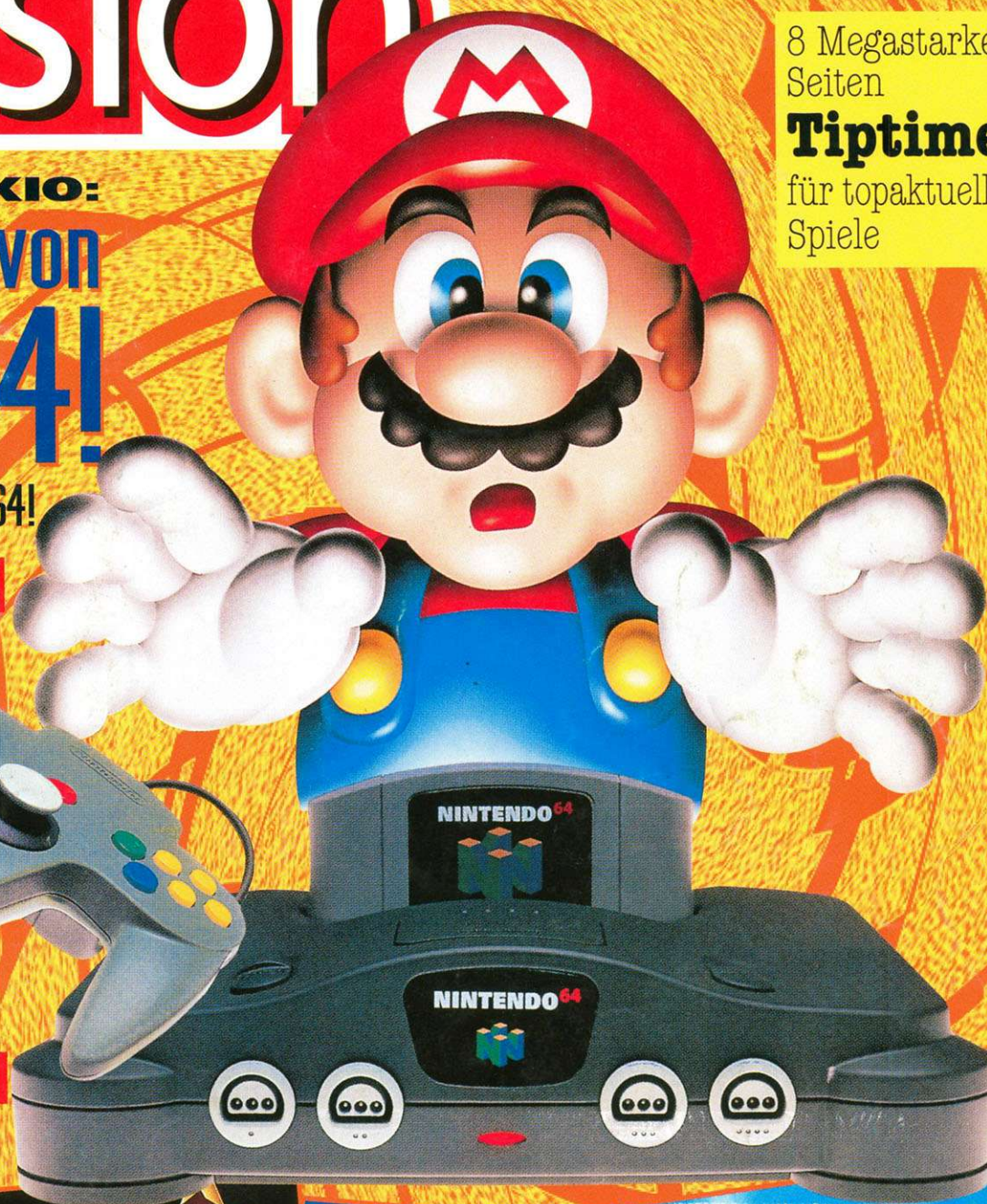
So toll wird Super Mario 64!

GAME GUIDES

Earthworm
Jim 2, Did
Kong C
Tim in Tibet,
Donald Duck
Pinocchio,
Mega Man 7

ULTRA-SPIELE

Wave Race,
Pilotwings 64,
Kirby Bowl 64,
Mario Kart R



4 399148 106801

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



Neu

Phantastische

Welten

SECRET OF EVERMORE™

TM*

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

Ultra is Reality Ultra is Reality Ultra is Reality

Das „Project Reality“ von Nintendo und Silicon Graphics ist Realität. Auf der **Shoshinkai** in Tokio wurden die ersten **Ultra 64**-Konsolen präsentiert. (Die Japaner nennen das System Nintendo 64.) Auch wenn nur zwei noch unfertige Spiele vorgestellt wurden, überzeugten die vorgeführten

Ultra 64

Animationen und Videos die Besucher davon, daß Nintendo zu recht der weltweit führende Videospielhersteller ist. In Kyoto laufen die Vorbereitungen

auf Hochtouren, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren. Der 21. April ist der japanische Erscheinungstermin von Ultra 64. Der Verkaufstag in Deutschland wurde noch nicht festgelegt. Branchenvertreter rechnen aber mit dem Weihnachtsgeschäft '96. Bei Nintendo of Europe ist man sich bisher nur einer Sache sicher: „Später als April.“ Wir werden Euch in den nächsten Heften regelmäßig über die spannenden Entwicklungen und den Fortgang der Spieleprogrammierung informieren. ● Euch ist sicherlich die Monatsangabe auf dem Heft aufgefallen. **Fun Vision** erscheint zu Beginn des Jahres '96 in Doppelnummern.

Wenn dann die Ultra-Auslieferung in Deutschland ansteht, werden wir das

Magazin wieder monatlich für Euch schreiben. Gleichzeitig haben wir aber die Tiptime-Seiten verdoppelt, um weiterhin die große

Menge aktueller Tips und Tricks bieten zu können, die Ihr von uns gewohnt seid.

● Natürlich geht das versprochene Background-Wissen in Zukunft auch nicht verloren.

Wir besuchten für dieses Heft **ABC Frankfurt** und fragten dort nach, wie eine PR-Agentur arbeitet. ● Die zahlreichen

Game Guides gibt es ebenfalls wieder in

Fun Vision. Wir schauen uns darin für Euch die wichtigsten Spiele vom Weihnachtsfest an.

● Viel Spaß beim Lesen!

Euer Fun Vision-Team

Erscheinungs-weise

PR-Agentur ABC



Praktikantin Patrizia (pw) schnupperte drei Wochen die rauhe NFV-Luft.

Die Saarbrücker Firma M-Type mit ihren rund 40 Mitarbeitern stellt die Druckvorlagen her, mit denen Fun Vision gedruckt wird. M-Type rechnet mit modernster Computertechnik für Euch die Screenshots druckfähig um, die wir auf den Macintosh-Computern schießen, und scant selbst „unmögliche“ Vorlagen noch so, daß das Beste herausgeholt werden kann.



GAMES

SUPER NINTENDO

game guide

Diddy's Kong Quest	62
Donald Duck in	
Maui Mallard	12
Earthworm Jim 2	50
Mega Man 7	34
Pinocchio	68
Tim in Tibet	74

review

90 Minutes	80
Aahhh!!! Real Monsters	32
Dirt Trax FX	18
FIFA Soccer '96	48
Kirby's Ghost Trap	80
NBA Live '96	28
Power Rangers	
Fighting Edition	80
Spiderman:	
Separation Anxiety	80
Time Cop	80

GAME BOY

review

Worms	78
Zoop	80

NEWS

INside

American Football-Spiele	6
--------------------------------	---

SPECIALS

report

ABC Frankfurt:	
Die Informanten	30
Ein Ticket nach Hamburg	8
Shoshinkai: Wie Phönix	
aus der Asche	20

competition

Donald Duck	33
Seite 33	33
Superman	8

... und

Glückliche Gewinner	58
---------------------------	----

& MORE

Abonnement	60
Batman-Shop	11
Funny-Shop /	
Nachbestellung	79
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	56
Tiptime	39
Top 5	38

12 Begleitet den tapferen Erpel durch sein neuestes Abenteuer: „Donald Duck in Maui Mallard“. Steigt mit uns hinab in den Dschungel, denn dort warten schon die Kannibalen und gefährliche Tiere auf Euch. Doch wir halten einen Erste-Hilfe-Kasten und einen Game Guide bereit.



50 Mit „Earthworm Jim“ geht Ihr nun zum zweiten Mal die Prinzessin What's-her-name retten. Neben den allseits bekannten und beliebten Kühen, Hunden und Krähen lernt Ihr diesmal noch weiße Blutkörperchen, fliegende Schweine und bissige Goldfische kennen. Shiny hat wirklich wieder ein Meisterwerk geschaffen: Spielt rein!

20-27 Wir besuchten für Euch in Tokio Japans heißerwartete Video-spiele-Messe „Shoshinkai“. Hier fand die Premiere der nächsten Nintendo-Spielekonsole statt. Wir warfen einen ersten Blick auf das Ultra 64 und zeigen Euch, wovon alle träumen! Außerdem gab es eine Menge neuer SNES-, Game Boy- und Virtual Boy-Spiele.



68 Der zweite Disney-Knüller in dieser Ausgabe heißt „Pinocchio“. Wir zeigen Euch, wie und wo man Fleiß, Gerechtigkeitssinn und Menschlichkeit lernt. Ob auf dem Schulweg, dem Rummelplatz oder im Tanzsalon, mit uns kommt Ihr sicher (und) schnell ans Ziel.



Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

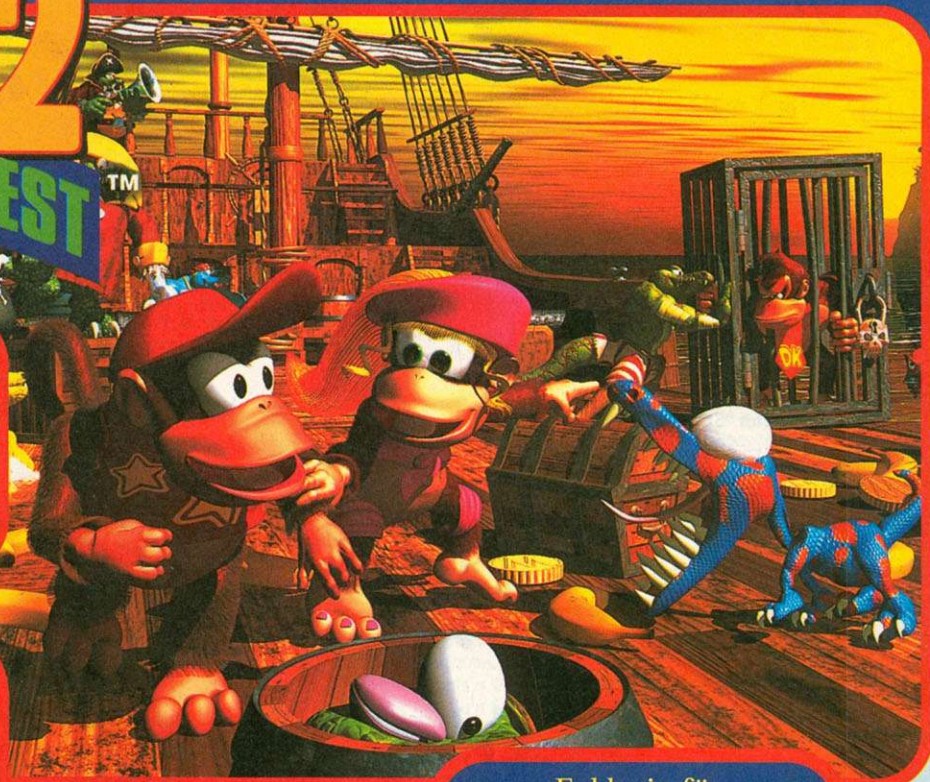
breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



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

Neu!



Exklusiv für
Super Nintendo

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



Hier tanzt der Erpel!

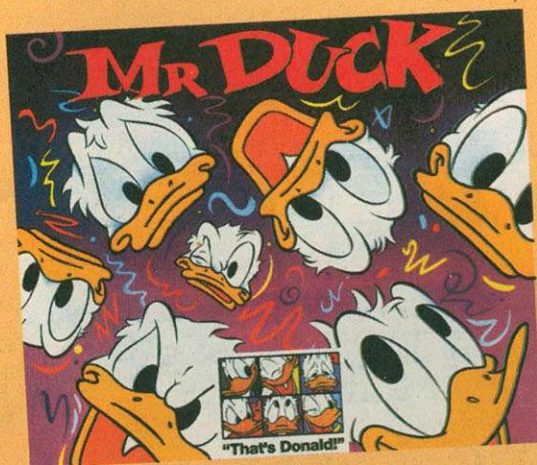
ex +++ Telex +++

+++ Konami hat die exklusiven Vertriebsrechte für die 16 Bit-Sportspiele von Electronic Arts übernommen. Das beinhaltet „FIFA“, „NBA“ und „NHL“ (jeweils die '96er-Ausgabe) für das SNES.

Gleichzeitig hat sich Konami von seiner Krise erholt. Nach Verlusten von über 200 Mio. DM im letzten Geschäftsjahr erreichte nun einen Nettogewinn von rund 42 Mrd. DM. Wir gratulieren!

+++ Virgin will an der Frühjahr-ECTS (European Computer Trade Show in London, 14. bis 16. April) nicht teilnehmen. Sie liegt zeitlich zu nah an der E3 (Electronic Entertainment Expo in Los Angeles) im Mai. „Es gibt nichts, was wir auf der ECTS zeigen könnten, was wir nicht einen Monat später in den Staaten zeigen“, so Tim Chaney von Virgin. Ist dies nur der erste von vielen ECTS-Verweigerern? Die Winter-CES in Las Vegas ist genauso untergegangen ... +++

Time Warner Interactive (TWI) ist Mitglied im Ultra 64-„Dream Team“ von Nintendo. Der erste Titel wird im Herbst 1996 „Wayne Gretzky 3D Hockey“ sein. +++



Nach der Augsburger Puppenkiste und der Sesamstraße traut sich jetzt auch Donald Duck ans Mikrofon, um im Meer der Techno- und Dancefloreszene einzutauchen. Dabei entstand ein spritziger Beat (138 bpm) und eine Liebes- bzw. Tanzerklärung an Daisy. Dieser erste Hiphop-Versuch von Donald Duck heißt „Mr. Duck (That's Donald)“ und die Maxi-Version beinhaltet verschiedene Mix-Variationen. Für jeden Techno- und Hiphop-Fan ist also bestimmt der richtige Beat dabei. Wir verlosen zusammen mit Disney zehn dieser elektrisierenden Maxi-CDs. Beantwortet dazu folgende Frage:

VERLOSUNG!

Wie heißen Donalds Neffen, und wo wohnen sie? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 10.03.1996 an uns.*

THE EGG IS BACK!

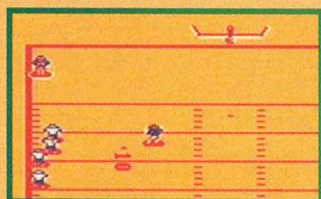
American Football ist in Deutschland noch nicht so stark vertreten wie in den Vereinigten Staaten. Doch auch hierzulande wächst das Interesse am wilden Sport. So ist es nicht verwunderlich, daß es wieder neue und verbesserte Football-Spiele für das SNES und den Game Boy gibt. Seit Ende '95 sind folgende Neuer-

scheinungen auf dem Markt:

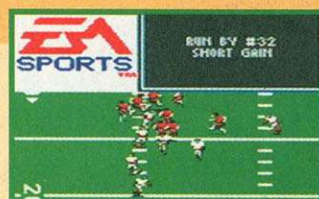
* In Acclains „NFL Quarterback Club '96“ (SNES und GB) stehen Euch die Top-Quarterbacks aus der NFL zur Verfügung. Plant eigene Taktiken, stellt ein Team zusammen und überlegt Euch, welchen Spielzug Ihr als nächstes macht.

* Bei „John Madden Football '96“ haben sich die Macher von Electro-

nic Arts mit einem der bekanntesten amerikanischen Footballtrainer zusammengetan und ein besonders realitätsnahes Footballspiel für den Game Boy und das SNES entwickelt. Eine Besonderheit dieses Spiels ist das „Madden All-Star“ Team, das zusätzlich zu 30 gegenwärtigen Mannschaften ausgewählt werden kann.



„NFL Quarterback Club '96“ (GB) verlangt von Anfang an nach der richtigen Strategie.



„Madden '96“ (GB) ist mit Unterstützung des bekannten Trainers John Madden entstanden.



„NFL Quarterback Club '96“ (SNES) bietet die Top-Spieler der National Football League (USA).

+ Telex +++ Tel

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NES

Action Replay II dt 79,-
Action Replay III dt 89,-
Actraiser II dt 79,-
Actraiser II us 59,-
Addams Family dt 39,-
Addams Family II dt 69,-
Addams Family II us 59,-
Aero the Acro Bat dt 69,-
Asterix & Obelix dt 129,-
Alien III dt 79,-
Animaniacs dt 99,-
Air Cavalry us 129,-
Arcana us 79,-
Axelay dt 39,-
Axelay us 33,-
Batman Forever dt 79,-
Batman Returns dt 59,-
Batman & Robin dt 89,-
Battletech us 139,-
Battletoads dt 69,-
Battletoads us 49,-
Battlet. vs. D. Dragon dt 109,-
Battlet. vs. D. Dragon dt 69,-
Blackhawk dt 99,-
Blackhawk dt 79,-
Bonkers us 99,-
Brain Lord us 129,-
Brain Lord us 89,-
Brawl Brothers dt 89,-
Breath of Fire us 149,-
Breath of Fire II us 149,-
Bubsy dt 69,-
Bugs Bunny dt 99,-
Bugs Bunny dt 79,-
Captain Commando dt 89,-
Castlevania IV dt 59,-
Casper dt 119,-
Congo dt 109,-
Campion W.C. Soccer dt 59,-
Choplifter III dt 89,-
Chrono Trigger us 149,-
Chrono Trig. Hintbook us 59,-
Clayfighter dt 99,-
Claynates dt 79,-
Cut Throat Island dt 119,-
Cybernator dt 59,-
Darius Iwin dt 89,-
Daisy Duck dt 79,-
Donald in Mau Mal. dt 129,-
Demolition Man dt 119,-
Demon's Crest dt 99,-
Demon's Crest dt 79,-
Dino City dt 65,-
Donkey K. Country dt 139,-
Donkey K. Country dt 99,-
Donkey K. Country II dt 125,-
Dracula dt 59,-
Dragon dt 69,-
Dragon View us 129,-
Dragon's Liar dt 59,-
Dschungelbuch dt 99,-
Dschungelbuch dt 79,-
Earth Defense Force us 59,-
Earth Worm Jim II dt 119,-
Eye of the Beholder us 129,-
Extra Innings us 79,-
Fever Pitch Soccer dt 89,-

Fireman dt 89,-
Fifa Int. Soccer dt 89,-
Fifa'96 dt 109,-
Foreman for Real dt 119,-
F-Zero dt 39,-
F-Zero us 29,-
Fatal Fury I dt 69,-
Fatal Fury II dt 109,-
Final Fantasy II us 149,-
Final Fantasy III us 149,-
Final Fant. III HintBook us 59,-
Final Fant. III Pl. Guide us 49,-

**Der Knaller
des Monats!**

**Donkey Kong
Country II
dt 125,-**

First Samurai dt 59,-
Gem Fire us 99,-
Gods dt 59,-
Goof Troop dt 65,-
Ghoul Patrol dt 59,-
Hagane dt 129,-
Harley's Hum. Adv. dt 89,-
Hebereke Popoitto dt 99,-
Hulk dt 59,-
Humans dt 99,-
Int. Superstar Soccer II dt 129,-
Illusion of Time dt 119,-
Illusion of Time dt 89,-
Illusion of Gaia us 89,-
Indiana Jones dt 79,-
Indiana Jones us 89,-
Joe & Mac III dt 129,-
Jungle Strike dt 109,-
Justice League dt 119,-
Ka Blooey us 59,-
King of Dragons dt 119,-
Killer Instinct dt/us 149,-
Killer Instinct Hintbook us 49,-
King Arthur World dt 99,-
Kirbys Ghost Trap dt 109,-
Kirbys Dream Cou. dt 109,-
Krustys Fun House us 39,-
Krustys Fun House dt 89,-
K.O. Boxing G.F. dt 59,-
Last Action Hero us 59,-
Legend dt 99,-
Lemmings II dt 99,-
Lord of Darkness us 129,-
Lord of the Rings us 99,-
Lord of the Rings us 69,-
Luna II us 149,-
Magic Boy dt 99,-
Magical Quest dt 75,-
Magical Quest us 49,-
Maximum Carnage dt 99,-
Maximum Carnage dt 89,-
Mega Lo Mania dt 69,-
Mega Man X dt 70,-
Mega Man X 2 dt 109,-
Mega Man 7 dt 109,-
MechaWarrior dt 79,-

MechWarrior 3050 dt 119,-
Michael Jordan dt 89,-
Mickey & Minnie dt 109,-
Mickey Mania dt 99,-
Mighty Max dt 79,-
Mr. Nutz dt 69,-
Mystic Quest Legend dt 69,-
Mystic Quest Legend us 49,-
Mystical Ninja I dt 109,-
Mystical Ninja I dt 79,-
Mystical Ninja I us 59,-
NBA All Star Challenge dt 69,-
NBA Give'n Go dt 129,-
NBA Jam dt 79,-
NBA Live'95 dt 119,-
NBA Live'96 dt 109,-
NHL'95 dt 79,-
NHL'96 dt 119,-
NHL Hockey'94 us 65,-
Ninja Warriors dt 129,-
Nobunaga's Ambition us 119,-
Operation Logic Bomb dt 59,-
Outlander dt 69,-
Pinocchio dt 129,-
Phantom 2040 dt 69,-
Prähistoric Man dt 109,-
Pitfall dt 99,-
Pitfall dt 79,-
Power Ranger II dt 119,-
Plok dt 99,-
Pockey & Rockey dt 59,-
Pop'n Twinbee I dt 59,-
Pop'n Twinbee II dt 89,-
Pop'n Twinbee II dt 69,-
Power Drive dt 129,-
Primal Rage dt 129,-
Push Over dt 69,-
Push Over us 59,-
Race Drivin dt 59,-
Rampart us 89,-
Revolution X dt 119,-
Rise of the Robots I dt 99,-
Rise of the Robots I dt 89,-
Robotrek us 134,-
Road Runner dt 65,-
Road Runner us 49,-
Robocob vs Termin. dt 79,-
Romance IV us 159,-
Run Saber dt 89,-

**Secret of
Evermore
dt 109,-**

Samurai Shodown dt 99,-
Secret of Evermore dt 109,-
Secret of Evermore us 149,-
Secret of Mana dt 119,-
Secret of Mana dt 89,-
Secret of Mana us 69,-
Secret of the Stars us 129,-
Shadowrun dt 129,-
Side Pocket us 89,-
Skulljagger dt 119,-
Skylblazer us 59,-
Skylblazer dt 109,-



**Urban Strike
dt 119,-**

Slamblazer dt 75,-
Slammaster dt 119,-
Slammaster us 99,-
Soccer Shootout dt 89,-
Soccer Shootout dt 89,-
Space Ace dt 49,-
Spankey's Quest dt 59,-
Sparkster dt 99,-
Sparkster dt 79,-
Spectre dt 69,-
Spot goes to Hollyw. dt 119,-
Lufia us 149,-
Super Hockey dt 79,-
Star Trek DS Nine dt 129,-
Star Trek Next Gen. dt 119,-
Stargate dt 89,-
Stargate dt 69,-
Starwing dt 59,-
Starwing dt 59,-
Stunt Race FX dt 59,-
Streetfighter II dt 49,-
Streetfighter II dt 69,-
Street Racer dt 129,-
Street Racer dt 99,-
Super Bomberman III dt 119,-
Super Dropzone dt 79,-
Super Dropzone dt 59,-
Super Ghouls'n Ghosts dt 49,-
Super Ghouls'n Ghosts us 39,-
Super Ice Hockey dt 109,-
Super Mario All Stars dt 69,-
Super Mario All Stars dt 59,-
Super Mario Kart dt 69,-
Super Mario World II dt 109,-
Super Punch Out dt 109,-
Super Punch Out dt 89,-
Super Punch Out us 79,-
Super R-Type dt 39,-
Super Ret. of the Jedi dt 99,-
Super Ret. of the Jedi dt 79,-
Super Swiv dt 79,-
Super Turrican I dt 59,-
Super Wrestlemania us 49,-
Superman Dead&Ret. dt 119,-
Swat Kats dt 59,-
Syndicate dt 59,-
Syndicate dt 59,-
Tetris II dt 119,-
Taz Mania dt 99,-
The 7th Saga II us 149,-
The Brainies dt 99,-
The Lost Vikings dt 99,-
The Lost Vikings dt 69,-
The Lost Vikings us 55,-
Theme Park dt 109,-
Time Slip dt 69,-

Tiny Toon dt 49,-
Toys us 49,-
Tim in Tibet dt 129,-
Turbo Toons dt 109,-
Turtles IV us 33,-
Turtles Tourn. Fighters dt 119,-
Turtles Tourn. Fighters dt 79,-
Ultima-Runes of V. II us 129,-
Unirally dt 109,-
Universal Adapter Fire dt 39,-
Urban Strike dt 119,-
Utopia dt 129,-
Val D'Iserre Champ. dt 99,-
Val D'Iserre Champ. dt 79,-
Virtual Soccer dt 79,-
Vortex dt 99,-
Vortex dt 69,-
Warios Woods dt 79,-
Weapon Lord dt 129,-
Warlock dt 69,-
Wild Guns dt 109,-
Wing Commander us 35,-
Wizard of Oz us 49,-
Wolfchild us 49,-
Wolverine dt 89,-
World Cup USA'94 dt 79,-
World Cup USA'94 dt 99,-
World Heroes I dt 59,-
World Heroes I us 65,-
World League Baseball us 59,-
WWF Raw dt 89,-



**Tim in Tibet
dt 129,-**

WWF Wrestl Arcade dt 119,-
Waterworld dt 119,-
Yogi Bear's dt 99,-
Y'S III us 99,-
Zelda III dt 99,-
Zoo dt 59,-

**ADVENTURE IS
ROLLENSPIELE**
Us-Adapter Fire dt 39,-
Final Fantasy II us 149,-
Final Fantasy III us 149,-
Secret of Evermore dt 109,-
Secret of Evermore us 149,-
Chrono Trigger us 149,-
Breath of Fire II us 149,-
The 7th Saga II us 149,-
Lufia II us 149,-
Lufia us 149,-
Brain Lord us 129,-
Robotrek us 129,-

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

Händler sind willkommen!
Fax.: 04521-10 25

Mo-Fr 12.00-20.00 Uhr
Sa 12.00 - 18.00 Uhr

Nes & Nes Spiele auf Anfrage!
US-Nes Spiele auf Anfrage!
Andere Systeme auf Anfrage!

04521-4873 oder 71497

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

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

EIN TICKET NACH HAMBURG

Bernard Dugdale:

Wann können wir die Maschine liefern?

Marco Habenstein:

So schnell wie möglich ...

Da war er schon selbst dran Schuld, der Marco Habenstein. Was mußte er auch die höchste Punktzahl beim „Hagane“-Wettbewerb einsenden. Die Strafe folgte auf dem Fuße: Er

ging Marco schnell voran, bis ihn rund 20 Minuten später bei Level 4-4 das Taxi erlöste ...

Nun

folgte ein Ausflugsprogramm. Den Anfang machte eine Rundfahrt durch Hafen und Speicherstadt. Bei Temperaturen unter Null konnten da schon die Zehen etwas klamm werden. Doch mutig wie wir waren, standen wir meist nicht in der Kabine, sondern im Freien. Am Ende der Fahrt krochen wir dann aber doch etwas erleichtert in ein Taxi, das zum Funkturm fuhr. Rund 100 Meter über dem Erdboden gab es dann ein etwas verspätetes Mittagessen, zu dem auch Andreas von Gliszczynski kam. Der ehemalige Hudson-Manager ist jetzt für Philips Media (brachte „Pac Panic“ auf dem Game Boy nach Deutschland) tätig, versteht sich aber noch prima mit seinen ehemaligen Kollegen.

Roland Habenstein und Andreas v. Gliszczynski (Philips Media)



Ein Einkaufsbummel in Hamburg beendete einen aufregenden Tag, bevor ein Flugzeug die Habensteins zurück nach München brachte. Von dort aus war es nur noch eine Stunde nach Hause ...

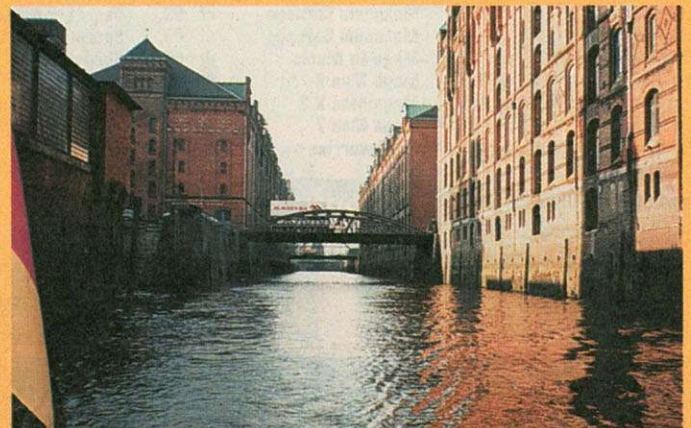


Bernard Dugdale und der „Hagane“-Gewinner Marco.

gewann einen 183 kg schweren „Street Fighter“-Spielautomaten. Und damit wir auch überprüfen konnten, daß er wirklich so gut spielt, wie er behauptet, flog er mit seinem Vater nach Hamburg. Dort warteten unbestechliche Prüfer in Form von Bernard Dugdale (Hudson Soft England), Marjon Leenen (Virgin) und Oliver Gubba (Fun Vision), um in Virgins Stammsitz die Probe aufs Exempel zu machen. Und wirklich: In einem Affenzahn managt Marco die Runden bis 1-3, hängt dort etwas an den Aufzügen, geht dann aber in gewohnt schnellem Tempo vor. Bei 2-2 haperte es etwas mit der Koordination, da brauchte er immerhin ganze vier Versuche. „Ich habe es schon lange nicht mehr gespielt ...“ Doch es war das einzige große Problem. Bernard bewundernd über das Tempo: „Ich habe es nicht geschafft.“ Wieder



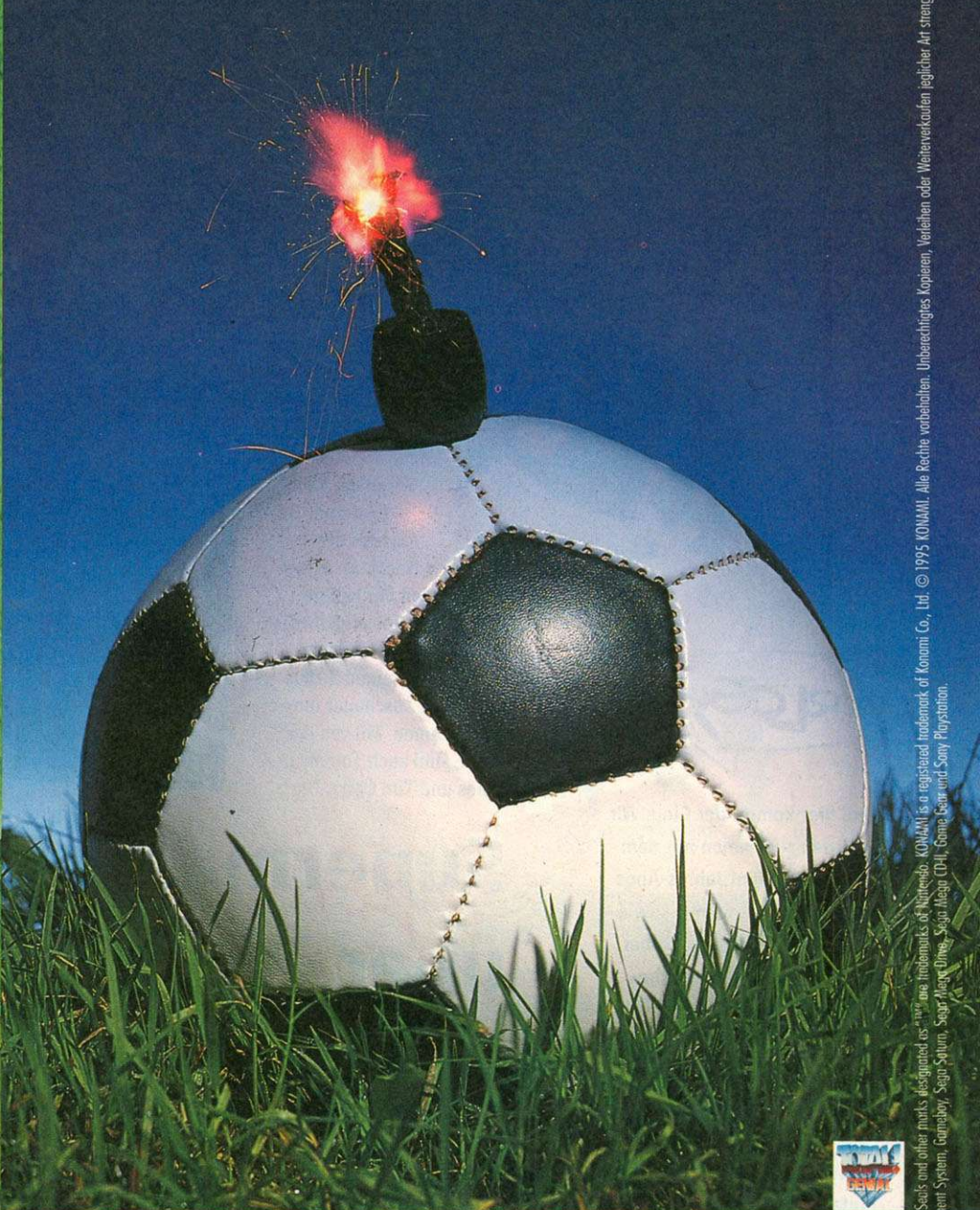
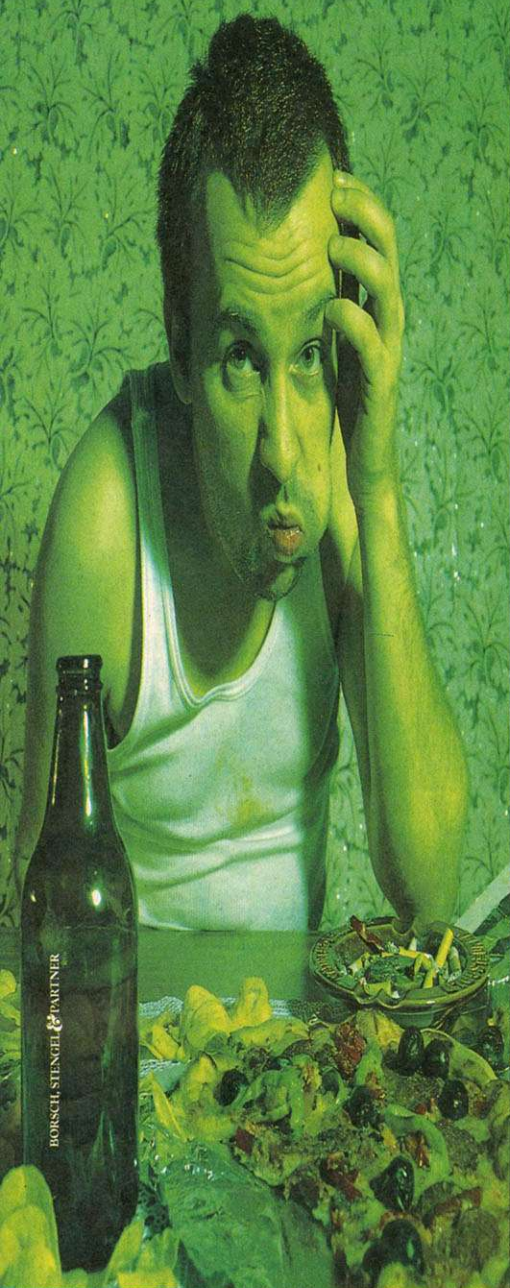
Alle Mann (und Frau!) bereit zur Abfahrt vom Virgin-Stammsitz.



Mit dem Ausflugsboot durch Hamburgs Speicherstadt – bei knapp unter Null Grad. Lausig kalt, aber interessant!

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-Videoispiele 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 Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:

ran
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

BATMAN FOREVER



Batman jagt wieder durch Gotham City. Im dritten Teil der Batman-Saga schlüpft Val Kilmer (anstelle des vorherigen Batman-Darstellers Michael Keaton) in die Rolle des düsteren Rächers der Nacht. An seiner

Seite kämpft der tapfere Robin, ein ehemaliger Artist, dessen Eltern bei einem Anschlag auf einen Zirkus und deren Zuschauer ums Leben kamen. Mit von der Partie sind auch Tommy Lee Jones und Tim Carry. Doch



diese beiden Top-Schauspieler stehen der bösen Seite zur Verfügung. Als Two Face und The Riddler (alias E. Nigma) bekämpfen sie Batman und die Reichen der ganzen Welt. Sie versuchen, mittels eines Gehirnmanipulationsapparates die Kontrolle über die Menschen und damit auch über die ganze Erde zu bekommen. Toll sind neben den Schauspielern auch die Special-Effects, die auf

optischen und computerberechneten Tricks (die komplette Stadt) basieren. Verantwortlich dafür zeichnet sich John Dykstra („Krieg der Sterne“ und „Kampfstern Galactica“)

Wer „Batman Forever“ im Kino verpaßt hat, kann sich jetzt den neuesten Batman-Knüller in jeder guten Videothek holen. (Warner)

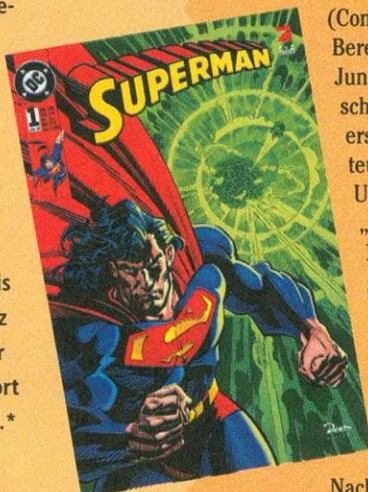


VERLOSUNG!

Und hier kommt der Clou: Wir verlosen zusammen mit dem Dino Verlag fünf Jahres-Abos vom Superman-Comic, sowie zehn Special-Editions. Dabei handelt es sich um eine besondere Red-Foil-Ausgabe in limitierter Auflage. Dieser Comic ist nicht im Handel erhältlich. Und so könnt Ihr gewinnen: Beantwortet einfach unsere Frage, schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 10. März an uns, unter dem Stichwort „Superman“.*

Frage:

Welcher Ort ist Clark Kents bevorzugte Umkleidekabine, wenn er zu Superman wird?



Superman ist einer der ältesten Superhelden auf der ganzen (Comic-)Welt. Bereits im Juni 1938 erschien das erste Abenteuer in dem US-Comic-Heft

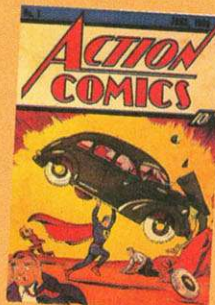
„Action Comics Nr. 1“. Sein Erfolg war grenzenlos. Bereits nach wenigen Monaten erreichte die verkaufte Auflage des Supercomics die Millionen-grenze. Dies führte auch dazu, daß der tapfere Recke ein Jahr später sogar seine eigene Comic-Reihe bekam.

Nach und nach vergrößerte sich die gesamte Superman-Palette: Es kamen neben den üblichen Merchandising weitere Comic-Reihen, Taschenbücher, Alben und Poster dazu. Und 1978 gab es seinen ersten Kinofilm. Christopher Reeve spielte den Recken und hatte es mit Gene Hackman und Marlon Brando zu tun. Aber den wohl größten Erfolg hatte Superman in Jahre 1992. Über sechs Millionen



Exemplare wurden von seinem Tod und der späteren Rückkehr im Herbst verkauft.

Jeder kann jetzt die spannenden Abenteuer von Superman hautnah verfolgen. Denn seit dem 4. Januar gibt es den passenden DC-Comic vom Dino Verlag an jedem guten Kiosk. Übrigens: Das Jahr 1996 steht ganz im Zeichen von Superman. Nicht nur, daß es ein ausführliches Merchandising-Programm mit Spielfiguren von Hasbro und anderen Superdingen gibt. Nein, auch eine Hochzeit zwischen Clark Kent und seiner großen Liebe, der Reporterin Lois Lane, ist zu erwarten. Und als zusätzliches Bonbon startet im Herbst in den USA eine neue Superman-Zeichentrickserie, die vom „Batman Adventures“-Team Bruce Timm und Paul Dini produziert wird. Auch die Kinofans werden in balde auf ihre Kosten kommen, denn für 1997 ist ein neuer Spielfilm mit vielen Top-Stars. Doch mehr dazu gibt es sicher in einer späteren Ausgabe der NFV.



AUCH BATMAN FLIEGT AUF FUN VISION

BM-B2 BM-B1



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

für lächerliche
25,- DM

BM-BR

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

für lausige
20,- DM

BM-B4



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

BM-R2



für fantastische
15,- DM

BM-R3



BM-B5

BM-TF



BM-EN



Das NFV-Überraschungspaket: Drei Figuren nach unserer Wahl

BM-Ü

für überraschende
30,- DM

Das Batcave ist der ideale Hintergrund für Abenteuer mit Batman und Robin. (Ohne Figuren und Batmobil)

für sagenhafte
120,- DM



BM-C

Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen. Angebot freibleibend. Nur solange Vorrat reicht.

Auch das pfeilschnelle Batmobil könnt Ihr bei uns bekommen

BM-BM



für schlappe
80,- DM

Und so könnt Ihr bei uns bestellen: Notiert Mengen, Bestell-Nummern (stehen bei den Abbildungen) und Preise der gewünschten Artikel. Legt Eurer Bestellung einen Verrechnungsscheck in Höhe der Gesamtsumme (zuzüglich DM 7,50 für Porto & Verpackung; ab DM 150 Porto- und Versandkostenfrei) und schickt das Ganze an:

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

2025 FUN VISION

Donald Duck in

Mauvi Mallard

„Donald in Maui Mallard“ ist eines der beiden Spiele, die Disney Interactive jetzt mit Nintendo of Europe zusammen herausgebracht haben. In unserem Preview haben wir ja schon über die ersten beiden Level geschrieben. Jetzt gehen wir genauer auf die Runden vier und fünf dieses schweren aber schönen Spiels ein.



STAGE 2

Auch in der zweiten Stage jagen Euch die Eingeborenen.

Am schlimmsten von ihnen sind die Kleinen mit den Kreissägen-ähnlichen Jo-Jos. Versucht Ihr unter ihnen durchzulaufen, lassen sie den Jo-Jo kreisen und schneiden Euch im wahrsten Sinne des Wortes den Weg ab. Aber auch Speerwerfer und Schamanen kreuzen Eure Wege im zweiten Teil des Sumpfes.



Paßt auf die Jo-Jo-Fallen auf.



Der Korken-Schütze

Um in dieser Stage weiter zu kommen, müßt Ihr den Korken in der Decke finden. Er befindet sich in der rechten oberen Hälfte des ersten Teiles. Schießt ihn ab, und er räumt den Weg frei.



Mit einem gezielten Schuß könnt Ihr den Korken wegschießen.



Jetzt kommt es zu einer Matsch-Flut, die Euch weiterhilft.

Klein-Donald

Mitten in der Stage wartet ein mächtiger Schamane auf Euch. Dieser belegt Donald mit einem Fluch, sodaß der Enterich nur noch halb so groß ist, wie vorher. Das bedeutet aber nicht, daß Donald jetzt auch nur noch halb so gefährlich lebt wie vorher. Ganz im Gegenteil, es geht erst so richtig los. Er muß jetzt von Haus zu Haus laufen und in jeder Hütte mehrere Einheimische bezwingen. Denn erst dann öffnet sich die Tür und es geht weiter zum nächsten Haus.



LEVEL 3: MUDDRAKE MAYHEM

STAGE 1

Die erste Stage spielt im Sumpf des Dschungels. Doch es gibt dort glücklicherweise abgestorbene Baumstümpfe, schwimmende Grasflächen und andere Plattformen. So muß sich Donald von einem Fleckchen Erde zum anderen retten. „Denn fällt er in den Sumpf, macht der Donald ...“ und verliert lebensnotwendige Energiepunkte.

1 Wie Tarzan von Ast zu Ast

Um nicht in den Sumpf zu fallen, müßt Ihr von Stange zu Stange springen. Oberhalb von ihnen befinden sich Plattformen, auf die Ihr springen könnt. Von dort aus ist die nächste Plattform wieder leichter zu erreichen.



2 Holt Euch das Extra-Leben

Geht gleich auf der ersten großen Plattform nach links und holt Euch den goldenen Donald-Kopf. Denn dann bekommt Ihr eine neue Chance, wenn er versehentlich im Sumpf untergeht. Überquert dazu die gelben Plattformen. Auf ihnen solltet Ihr nicht zu lange stehen bleiben, denn nach kurzer Zeit versinken sie im Boden und ziehen Euch mit in den Sumpf.



Springt über die Strohflecken, bevor sie im Sumpf versinken.



STAGE 3

In der dritten Stage geht es zum Endgegner.

Achtung: Hinternbeißer!

Wenn Donald über diese Banner-Köpfe läuft, kommt ein Wicht und beißt ihm in sein Hinterteil. Ihr solltet also weit über diese Köpfe drüberspringen. Außerdem kann es passieren, daß Eingeborene hinter den Bannern hervorspringen.



Haltet Euch nicht lange mit den Eingeborenen auf, die hinter den Bannern hervorspringen. Sie laufen Euch zwar nach, tun aber nichts, wenn Ihr sie nicht berührt. Spart Eure Energie lieber für den Boss auf.



Der Boss

Ihr befindet Euch in einer Arena und müßt zum Vergnügen der Eingeborenen kämpfen. Euer Gegner ist ein Maskenmonster. Unter dieser Verkleidung befinden sich einige Eingeborene, die mit Speeren nach Euch werfen. Schießt einige Male auf das Monster, und die Maske zerbricht. Jetzt gilt es, die Eingeborenen zu jagen. Schießt alle ab und ein zweites Monster erscheint. Dieses besiegt Ihr auf die gleiche Weise.



Um den Speeren nicht zu begegnen, solltet Ihr darüberspringen. Wenn die Maske dann zerbrochen ist, achtet auf den kleinen Eingeborenen auf der Tribüne, der auch mit Speeren wirft.

LEVEL 4: SACRIFICE OF MAUI • • • • •

STAGE 1

Ihr befindet Euch in einer düsteren Höhle irgendwo unter der Erde. Es ist hier ziemlich heiß. Überall, wo Ihr hinschaut, fließt glühend heiße Lava. Das Ziel in dieser Höhle befindet sich auf der rechten oberen Seite. Dort wartet ein Monster. Außerdem begeben Ihr Euch auf einen gefährlichen Blasenritt und bekämpft viele Flammenmonster. Natürlich vergesst Ihr auch nicht die vielen Extra-Leben, die überall in dieser Stage versteckt sind. Laßt Euch den Hintern nicht zu warm werden!

1 Springt!

Statt den Sumpf findet Ihr glühend heiße Lava in der Höhle. Springt darüber, denn ein Fall in den Lava-Strömung kostet wertvolle Energiepunkte.



Start

4 Die Feuergeister

Die Flammengeister bestehen ganz aus Feuer, und das lassen sie Euch auch spüren. Denn immer, wenn Ihr sie trifft (ob mit einer Kugel oder mit Eurem Ninja-Stab), schießen sie eine Feuerkugel auf Euch. Versucht dieser auszuweichen. Nach mehreren Treffern ist der Flammengeist endlich gebannt, und Ihr könnt sicher Eures Weges gehen.



STAGE 2

In der zweiten Runde in diesem Level steht Ihr mit der heißen Lava auf Kriegsfuß. Diese Stage könnt Ihr nicht als Donald Duck in seiner Jägerverkleidung durchspielen. Ihr müßt von Anfang an in die Robe des Ninjas schlüpfen. Denn nur mit Hilfe des Stabes könnt Ihr die Stage beenden.

Beeilung: Die Flut kommt!

Die Lava steigt bedrohlich. Ihr müßt also schneller sein, als die heiße Brühe. Jeden Fehltritt bezahlt Ihr mit einem Leben. So bleibt Euch nichts anderes übrig, als schleunigst höher zu kommen. Deshalb nehmt Ihr den Stab und haltet Euch an den entsprechenden Haken fest. So könnt Ihr Euch zunächst einmal in Sicherheit schwingen.



Schlüpft in die Rolle des mutigen Ninja-Kriegers: Benutzt seinen Stock, um im Sprung nach dem Haken zu schlagen. Haltet Euch an diesem fest und schwingt Euch nach oben.

Aufzug-Spiele

In einigen Teilen der Höhle findet Ihr kleine Wirbelstürme. Sie wirken hier wie Aufzüge. Springt hinein und „fahrt“ mit ihrer Hilfe in die Höhe. Den ersten Wirbel findet Ihr auf der untersten Ebene ganz rechts. Mit diesem kommt Ihr in die zweite Ebene. Denkt jetzt aber nicht, daß Ihr Euch Zeit lassen könnt, denn die Lava ist Euch dicht auf den Fersen.



„Schnell Donald, zieh die Ninja-Klamotten an, ...“



... sonst gibt es bald fritierte Ente. Und wir haben keine Beilagen!“



Springt in die Wirbelstürme, bevor Euch die Lava erreicht.



Auch auf der nächsten Ebene befindet sich ein Wirbel. Sucht ihn!

2 Verwandlungskünste

Innerhalb der Stage sind mehrere Ying-Yang-Zeichen. Sammelt Ihr sie auf, kann sich Donald in einen Ninja verwandeln. Er ist dann mit einem Stab bewaffnet. Dieser erweist sich nicht nur im Kampf als nützlich. Mit seiner Hilfe kann sich Ninja-Donald an speziellen Haken festhalten. So schwingt er an Orte, die er sonst nicht erreichen kann.



3 Blasen-Reiter

Um über große Lava-Teiche zu gelangen, müßt Ihr Euch den aufsteigenden Blasen anvertrauen. Springt auf sie. Doch Vorsicht: Donald springt sofort weiter. Deshalb solltet Ihr sicherstellen, daß sich die Blase nahe genug am trockenen Ufer befindet. Sonst nimmt Donald nämlich ein heißes Lava-Bad und das kann unangenehme Folgen haben.



Ziel

5

5 Der Boss

Hier ist das Reich der Feuerschlange. Am besten legt Ihr für diesen Kampf die Verkleidung des Ninjas nieder und beschießt das Flammentier mit der Pistole. Für jeden Treffer, den Ihr plazieren könnt, wird die Feuerschlange kürzer, bis nichts mehr von ihr zu sehen ist.



STAGE 3

Kaum seid Ihr der einen Lava-Katastrophe entronnen, beginnt auch schon die nächste.

Diesmal müßt Ihr nicht mit Hilfe der Ninja-Verkleidung und des Stabes nach oben flüchten, sondern auf einer kleinen Plattform nach oben gleiten. Sammelt bei den Zwischenstationen so viel Extra-Energie auf, wie Ihr könnt. Übrigens, wenn Ihr Euch anfangs nach links haltet erreicht Ihr mehr Punkte. Achtung: Die Lava steigt zum Schluß sehr schnell, und dementsprechend flott müßt Ihr sein.

Der fahrbare Untersatz

Am Start solltet Ihr zuerst die Fledermaus erledigen. Dann springt Ihr auf die Nußschale und los geht's. Erst in diesem Moment fängt die Lava an zu steigen. Fahrt vorsichtig nach oben und schießt alle Ungetüme ab, bevor sie Euch von der Nußschale schubsen können. Außerdem müßt Ihr darauf achten, daß Ihr nicht zwischen Decke und Lava zermalmt werdet. Denn dann seid Ihr platt.



Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euch schnell mit der Nußschale in Sicherheit bringt, wenn sich die Decke nähert.

VERWANDLUNGEN

Es gibt zwei verschiedene Verkleidungsarten, die Donald durchleben kann. Die eine ist sein „normales“ Jagd-Outfit. Dazu gehört ein rotes Hemd, die Baseball-Kappe und eine Pistole. Mit dieser kann er weit entfernte Gegner erledigen. Außerdem sammelt Donald im Laufe des Spiels verschiedenartige Munition ein. Sie reicht von normalen Schüssen bis hin zu selbstlenkenden Raketen, die ihren eigenen Weg suchen. Die andere Verkleidung ist die des Ninjas. Hier ist der Enterich mit einem Kampfstab ausgerüstet und kann seine Gegner nur in einem Zweikampf besiegen. Mit diesem Stab hält er sich auch an speziellen Haken fest.



Wollt Ihr Gegner besiegen, die sich weiter entfernt befinden, empfehlen wir die Jäger-Kluft. Wollt Ihr Euch aber von Haken zu Haken schwingen, wählt Ihr den Ninja-Dress.

LEVEL 5: THE TEST OF DUCKHOOD ●●●●●



STAGE 1

Endlich seid Ihr den düsteren Höhlen entronnen. Zurück am Tageslicht befindet Ihr Euch wieder im Dschungel. Doch auch hier

geht es aufwärts. Diesmal verfolgt Euch keine Lava- oder Wasserflut. In der Nähe eines Wasserfalls zieht Ihr Euch an Lianen nach oben.

1 Flüchten oder Schießen?

An einigen Stellen erscheinen bienenartige Wesen. Diese komischen Immen scheinen auf Donald zu fliegen. Denn egal wie oft er sie mit Hilfe der Pistole abschießt, sie kommen immer wieder. Das liegt wohl an Eurer derzeitigen Position, denn sobald Ihr etwas höher geklettert seid, lassen sie von Euch ab.



2 Warp-Zonen

Vergeßt nicht bei Eurer Kletterpartie ab und zu mal nach rechts oder links in die Baumlöcher zu schauen. Darin befinden sich nicht nur Eingeborene, die Speere nach Euch werfen, sondern auch Warp-Punkte. Diese Punkte könnt Ihr ganz einfach an dem grauen Nebel erkennen. Springt dann einfach hinein und wartet ab, wo Ihr herauskommt.



3 Sprungfedern

Wenn Ihr etwas höher geklettert seid, seht Ihr zwischen den Bäumen Lianen mit einem Knoten am unteren Ende. Um an dieser Stelle nach oben zu kommen, müßt Ihr auf die Knoten springen. Sie katapultieren Euch dann nach oben. Springt von einem Knoten zum anderen.



4 Verwandlungskünste

An manchen Stellen kommt Donald in seiner Jäger-Kluft nicht weiter. Er muß sich also in einen Kämpfer der Nacht verwandeln. Nur so steht ihm ein Ninja-Stab zur Verfügung. Mit Hilfe dieses Stabes kann er sich an speziellen Haken festhalten und nach oben schwingen. Außerdem ist er dann fähig, sich in Zwischenräumen hochzuhangeln.



Springt hoch und hakt Euch mit dem Ninja-Stab im Zwischenraum fest. Jetzt könnt Ihr weiter nach oben springen.

STAGE 2

Mit Hilfe eines Bungee-Seiles segelt Ihr in die Tiefe. Auf dem Weg nach unten trifft Ihr Eingeborene, die auf Steinrädern fahren. Wirbelt sie von der Plattform und schreitet zur nächsten Stage.

Wirbel-Attacke

Während Donald am Bungee-Seil hängt kann er seine Pistole nicht benutzen. So ist er auf „fremde“ Hilfe angewiesen. Auf dem Boden befindet sich ein Wirbelwind. Springt in ihn und er wirbelt Euch umher. Berührt Ihr jetzt einen Eingeborenen, habt Ihr ihn besiegt.



Knapp über der Erde wartet ein Wirbelwind, um Donald den richtigen Dreh zu geben.



So in Fahrt gebracht, dürfte es ein Leichtes sein, die Eingeborenen von ihren Rädern zu wirbeln.

STAGE 3

Auch in der dritten

Stage springt Ihr mit einem Bungee-Seil in die Tiefe. Doch diesmal gibt es keine Gegner: Die Eingeborenen sind ausnahmsweise auf Eure Hilfe angewiesen.



Rettet die Eingeborenen

Viele kleine Eingeborene sitzen in einer Höhle im Untergrund fest. Mit dem Bungee-Seil laßt Ihr Euch zu ihnen runter und greift einen nach dem anderen. Doch der Weg zum Ziel ist mit Speeren und spitzen Bambusrohren gespickt. Tastet Euch vorsichtig vor, damit Ihr Euch nicht verletzt. Habt Ihr alle Eingeborenen sicher zum Ziel gebracht, ist die Stage beendet.



STAGE 4

Dies ist die dritte Bungee-Sprung-Stage. Diesmal müßt Ihr keine Aufgabe erfüllen. Ziel ist es ledig-

lich, selbiges zu erreichen. Doch auch hier erschweren Speere und spitze Bambusstäbe Euren Weg. Auch die Eingeborenen sind wieder Gegner.

Sucht die Wurzel

Tief in der Erde findet Ihr Wurzeln. Haltet Euch an ihnen fest und zieht Euch in Richtung Ziel. Doch ein paar Eingeborenen gefällt das nicht, und sie schießen Euch ab. So schwebt Ihr halt noch ein paar mal in der Luft und greift dann erneut nach einer Wurzel.



STAGE 5

In der letzten Stage des Levels trifft Ihr auf die gefürchtete Riesenkröte. Euer Ziel ist es, in dieser

Runde alle Eingeborenen zu besiegen. Doch Eure Schußwaffe ist nicht zu gebrauchen ...

Laßt die Kröte arbeiten

Die einzige Möglichkeit, die Eingeborenen wegzubekommen ist, die Kröte zum Essen zu animieren. Wartet, bis ein Eingeborener in Fangrichtung ist und schießt auf die Kröte. Jetzt streckt sie ihre Zunge raus und fängt sich einen kleinen Happen.



UND WEITER GEHT'S

Über die nächsten Level berichten wir im nächsten Heft. Da werden wir mit dem sechsten Level anfangen und mit Donald in die Tiefen des Ozeans eintauchen. Dort kann er nämlich auf dem Grund des Meeres laufen, oder sich durch den Rückstoß der Pistole fortbewegen. Auf jeden Fall darf man gespannt sein, welche Gegner er dort trifft.



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



Fazit

„Donald in Maui Mal-lard“ ist eines der schönsten Zeichentrick-Jump'n'Runs, die es auf dem Super Nintendo gibt. Alles ist unheimlich detailliert und lustig animiert. Drei Schwierigkeitsgrade lassen jedem eine Chance. Der Humor treibt zum Weiterspielen an – ein klarer Gold Funny-Kandidat.

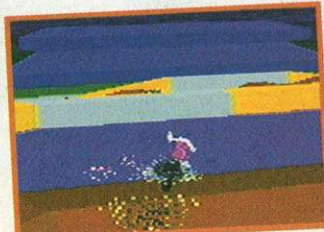
jvn



„Dirt Trax FX“ ist das neueste Motorrad-Rennspiel von Acclaim. Das ganze Modul wurde dreidimensional gehalten. Wählt Euren Lieblingskurs, laßt dann die Motoren an, löst die Bremse, startet Eure Maschine und los geht's.

In „Dirt Trax FX“ steuert Ihr einen von acht Rennfahrern. Den neunten, T-Rex, könnt Ihr nicht anwählen. Während des ganzen Spiels sieht man die Motorräder von hinten. Jeder der Fahrer hat eine eigene Hymne. Sie wird gespielt, wenn er auf der ersten Position liegt. Egal, ob Ihr alleine gegen den Computer spielt oder im Tag- oder Multimodus mit bis zu acht Spielern – laßt die Reifen quietschen! Außerdem gibt es vier Schwierigkeitsstufen, in denen unterschiedlich viele Runden zu fahren sind.

Schwierigkeitsgrade



Es gibt vier Schwierigkeitsgrade: Easy (50 ccm), Normal (125 ccm), Hard (250 ccm) und Master (Überraschung). Ist das Spiel auf Easy überaus leicht zu schaffen, so erreicht Ihr auf Hard kaum ei-

nen der ersten drei Ränge. Besonders der Fahrer T-Rex ist eine harte Nuß, mit der Ihr rechnen müßt. Ein kleiner Redaktions-Tip: Es ist manchmal sinnvoll, auf der Begrenzung zu fahren ...

Optionen

Training

Im Training macht man sich mit der Steuerung des Spieles vertraut. Hier lernt Ihr das Fahren durch Wasser, Schlamm und Sand (und auf der Randbegrenzung), die Gegner sind aber da.



Circuit

Das Circuit ist das eigentliche Turnier. Am Anfang eines jeden Rennens wird bekanntgegeben, welchen Rang man mindestens erreichen muß, um in die nächste Runde zu kommen.



Rad Tag

In Rad Tag könnt Ihr mit einem anderen Motorradfahrer „Fangen“ spielen. Der Fänger ist mit „... it“ gezeichnet. Ihr müßt innerhalb einer bestimmten Zeit den anderen Fahrer berühren.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–8 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, englischer Text, dt. Anleitung
Genre: Motorradrennen

Fazit

„Dirt Trax FX“ ist für Zwischendurch gut geeignet. Wenn man einige Zeit gespielt hat, kennt man die verschiedenen Strecken so gut wie auswendig, und die Sache wird fast zum Kinderspiel. Große Realitätsnähe darf man aber nicht erwarten. Die Musik ist angenehm und stört auch nach längerem Spielen nicht.

pw/og

SUPER NINTENDO

Adventure Island 2	dt	117.00
Aladdin	dt	109.00
Animaniacs	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
Captain Commando	dt	99.00
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	89.00
Demons Crest	dt	129.00
Diri Racer FX	dt	119.00
Diri Trax FX	dt	114.00
Donald in Maui Malls	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00

Fifa Soccer 96	dt	99.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Fighting History	us	99.00
Flintstones - Boxing	dt	109.00
Foreman F.r. 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	89.00
Hurricanes	dt	79.00

Illusion of Time	dt	109.00
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

Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00



Killer Instinct	dt	139.00
Kirby's Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lord of the Rings	dt	79.00
Luther Mathias	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man 7	dt	109.00
------------	----	--------

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



Mario World 2	dt	109.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	89.00
NBA Live 96	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinochio	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	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlämpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadow	dt	99.00
Shadowrun kp.dt.	dt	99.00
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
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	79.00
S.Straightfighter 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	79.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turbo Toons	dt	99.00

Turrican 2	dt	99.00
Unirally	dt	79.00
Urban Strike	dt	119.00
Venom+Spider-Man	dt	114.00
Warrior's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Land	dt	119.00
Wild Snake	us	89.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Raw	dt	79.00

WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00

WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00

WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00

WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00

WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00



Beavis and Butt-Head	dt	39.00
Blackhawk	dt	69.00
Bombberman 2	dt	59.00
Brainies	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Cool Spot	dt	69.00
Dino Dini 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	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Legend	dt	69.00
Lemmings 2	dt	59.00
Madden 95	dt	69.00
Magic Boy	dt	59.00
Magic Sword	uk	69.00

Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Kart Classic	dt	69.00

Mario Point mit Maus	dt	69.00
Marko'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	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pierre la Chef	dt	69.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	69.00

Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Sailormoon	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	59.00
Star Wing	dt	39.00

StarGate	dt	39.00
----------	----	-------

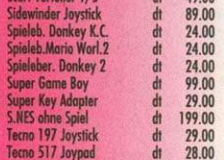
Street Racer	dt	39.00
Stunt Race FX	dt	49.00
Super Tennis	dt	39.00

Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	39.00
Utopia	dt	49.00
Virtual Bart	dt	49.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	49.00
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 Dac's	dt	39.00
6 But. Power Joypad	dt	33.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Aura Interactor	dt	149.00
Cinch - Start Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel m.Scari	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhängler	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Maze 2	dt	69.00
Game Saver Mogelmod.	dt	89.00
Infrared Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
SNES Spieleadapter 2	dt	24.00
Spieleadapter Zelda	dt	24.80
SNES Spieleadapter 1	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	49.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey 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 Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00
WWF Wrestling	dt	99.00



Game Boy	dt	99.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00

GAME BOY

Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00

Arielle - Meerjungf.	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bombberman 2	dt	59.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Carl Spot	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00

Donkey Kong Land	dt	59.00
------------------	----	-------

Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00

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
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
John Madden Footb.96	dt	64.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirby's Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lucia	dt	59.00
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
Milons Secret Cast.	dt	59.00
Muhamad Ali Boxing	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterb.Club 95	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

Pinocchio	dt	59.00
-----------	----	-------

Power Rangers 2	dt	64.00
Primal Rage	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00

Schlämpfe (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 BattleTank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Telespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Warrior Blast	dt	59.00

Waterworld	dt	49.00
------------	----	-------

Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Seit dem 24. November 1995 sieht die Welt anders aus – zumindest die Welt der Videospieler. In Tokio präsentierte Nintendo anlässlich seiner Hausmesse Shoshinkai erstmals Ultra 64, die Spielkonsole der wirklich neuen Generation. Weit über 25.000 Besucher aus aller Herren Länder ließen sich durch die ersten Demo-Versionen vom Ultra-Fieber anstecken.

Japan mit der Hauptinsel Honshu: Die Makuhari Messehallen liegen in der Präfektur Chiba, ein paar Kilometer von Tokio entfernt.

Tokio Chiba



Außen unscheinbar, innen 64er-Power: Die Makuhari Messe.



Riesige Menschenmassen wälzten sich durch die Hallen. Alle vorgestellten Ultra 64s waren unter Plexiglas vor den neugierigen Fans geschützt.



Ultra 64 und der Controller. Die Konsole hat die Maße 26 x 19 x 7,3 cm und ist somit nur unwesentlich größer als das SNES.

Premiere des Ultra 64 in Japan – Schlang

Nachdem auf der E3 in Los Angeles lediglich das Gehäuse der neuen 64-Bit-Konsole vorgestellt wurde, fieberte die Branche der Weltpremiere von Ultra 64 förmlich entgegen. Am 24. November war es dann in Chiba bei Tokio soweit. Dort fand die Shoshinkai statt, eine Fachmesse, auf der Nintendo der Branche regelmäßig seine Neuigkeiten präsentiert. An zwei Tagen ist die Messe auch für die Öffentlichkeit zugänglich. Eine schier unglaubliche Zahl von Besuchern nutzte



Ein Geist kommt von hinten. Dreht einfach den Kopf, denn das kann Mario neuerdings.

da die Chance, bei der Ultra 64-Premiere dabei zu sein. NfV war für Euch vor Ort.

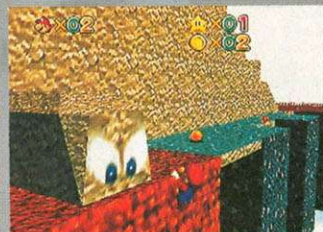
Für Otakus und Fachbesucher

Nintendo hat sein Projekt in aller Ruhe und in aller Verschwiegen-

heit vorbereitet. Selbst einige Top-Spieleentwickler der Welt bekamen auf der Shoshinkai zum ersten Mal wirklich Spiele für die Maschine zu sehen. Dafür standen aber dann gleich auch Dutzende von Ultra 64-Konsolen in den Makuhari Messehallen, an denen auch gespielt werden konnte. Schließlich sollten die Besucher wissen, was sie von der neuen Konsole erwarten können. Lange Schlangen bildeten sich vor den Geräten, denn einige Leute konnten die Controller einfach nicht aus der Hand legen. An den beiden Tagen für Privatbesucher mußte die Spielzeit gar auf fünf Minuten pro Person begrenzt werden, weil viele der Spielefreaks (jap. Otakus) niemanden anderes mehr ans Pad lassen wollten.

Kein „Game loading, please wait“?

Die Tatsache, daß Ultra 64 konsequent auf CD-ROM verzichtet, sondern (zumindest vorerst) wie das SNES mit Cartridge-Technik erscheint, be-



Eine Welt mit Auf's und Abs und einer Menge böser Überraschungen. Wenn die Mauer plötzlich ein Gesicht bekommt, müßt Ihr Euch am Rand des Pfades festklammern.

unruhigt Nintendos Präsident Hiroshi Yamauchi nicht. „Viele Leute denken, daß das CD-ROM die Lösung ist. Aber schauen Sie doch mal auf das neueste Modewort in der Computer-Welt: Plug-and-play. Das ist nichts anderes als SNES-Kultur. Zusätzlich haben die Kunden mit Modulen den großen Vorteil, daß sie keine Ladezeiten haben. Noch wichtiger aber ist, daß bei der Nutzung von Spielen auf Modul-Basis

Ultra 64 wird am 21. April 1996 in Japan verfügbar sein und soll 25.000 Yen (ca. 360 Mark) kosten. Die Spiele sind für ca. 9.800 Yen (ca. 140 Mark) geplant. Der deutsche Erscheinungstermin ist noch nicht festgelegt. Insider rechnen mit einem Spätsommer-Termin.



später neue Chips eingebaut werden können, die Nintendo ermöglichen, den Entwicklern neue Chancen zu eröffnen. Ultra 64 wird unsere Tradition fortführen, Module und Computerchips zu benutzen, um die fortschrittlichsten Spiele herauszubringen.“

Verbesserte Technik

In Sachen Grafik stellt Ultra auch Fortschrittliches bereit: Die „Anti Aliasing“-Technik sorgt dafür, daß es keine „scharfen“ Ecken und kein Flickern bei bewegten Objekten gibt. Einzelne Pixel (Bildschirmpunkte) werden überarbeitet, was wesentlich klarere Kanten und Linien ermöglicht. Die „Tri-Linear Mip-Mapped Interpolation“

verhindert, daß Objekte beim Heranzoomen (Vergrößern) zu pixelig werden. Bei manchen PC-Produkten hat man anstatt eines Menschen plötzlich ein Schachbrettmuster am Bildschirm. Das „Load Management“ verhindert ein „plötzliches Auftauchen“ von eingelesenen Bildern. „Ray Tracing“, eine bereits vom PC bekannte Technik, dient dazu, Licht- und Schatteneffekte zu programmieren. Und „Texture Mapping“ ist dafür bekannt, die „Tapete“ der Drahtmodelle zu sein, die die „Skelette“ der Spielfiguren bilden.

Lesen und schreiben

Nintendo hat aber auch zusätzlich ein Speichermedium „der nächsten Generation“ in Planung: Ergänzend zu den ROMs (in Modul-Form), will man ein Speichermedium schaffen, das auf eine große Datenmenge in äußerst kurzer Zeit zugreifen kann: das „Magnetic Disc Drive“. Aber es wird



Bevor Ihr das Schloß in der Bildmitte besucht, solltet Ihr die Gegend erkunden.

nicht nur Daten lesen, sondern genauso gut auf die Datenträger schreiben können. „Im nächsten Jahr werden wir dieses neue Medi-

um für Videospiele vorstellen, und hoffentlich können die Besucher bereits damit spielen und sehen, welche Möglichkeiten ihnen dieses Medium bietet.“ Doch Yamachi stellte auch fest, daß das System neue Arten von Spielen ermöglichen wird, die wir uns noch nicht vorstellen können. Zwei Titel, die 1997 erscheinen sollen, sind Nintendos „Legend of Zelda 64“ und „Dragon Quest VII“ (von Enix). Bei Rollenspielen dieser Art soll es möglich sein, mehrere eigene Charaktere zu erstellen (ihre Anzüge, Waffen, Helme) und zu

Fortsetzung nächste Seite ►



Nähert Euch Euren Gegnern langsam, um sie nicht vorzeitig aufzuwecken.



Wer den Koopa am Schwanz packt, hat gut Schleudern (altes Klempner-Spruchwort). Beachtenswert ist dabei die Geschwindigkeit.

DIE (SPIELE-)FLUTW

Fortsetzung von Seite 21

speichern, ja sogar ganze Städte selbst zu schaffen. Das ist mit keinem Laufwerk auf CD-ROM-Basis möglich.

Erste Spiele

Nintendo selbst besinnt sich auf seine Wurzeln und startet Ultra 64 mit Fortsetzungen von SNES-Klassikern. Dadurch kann man auch gut erkennen, worin die Stärken der neuen Konsole liegen und was alles verbessert wurde. Die Spiele, die auf der Messe ausprobiert werden konnten, waren „Super Mario 64“ (50 % fertig) und „Kirby Ball 64“ (20 % fertig). Die anderen hier erwähnten Produkte wurden auf Videobildschirmen vorgestellt. Schauen wir uns die bisher bekannten Spiele genau an!

Super Mario 64 (Nintendo)

„Super Mario 64“ beendet die von „Donkey Kong Country“ eingeleitete Ära des quasi-3-Ds in 2-D-Form, die zwar runde und realistische Formen bietet, aber immer noch auf nur einer Lage spielbar ist. „Mario 64“ führt in eine echte Spielwelt, eine dreidimensionale, Echtzeit-gereimte Umgebung, in der man im Grunde machen kann, was man will. Und das ist bei



Zahlreiche Türen führen in diesen Raum. Es sind die Eingänge zu den einzelnen Abenteuern.



Der Rauch der Kanonenkugel ist eine der Stärken von Ultra 64.

einem Jump'n'Run bisher einzigartig. Der Klempner kann wie früher springen (A-Taste) und herumrennen. Aber er darf sich eben auch frei im dreidimensionalen Raum bewegen, schwimmen und fliegen. Ein anderes Feature ist die Veränderung des Sichtwinkels. In bekannten Mario-Spielen konntet Ihr ihn nur von der Seite sehen (2 D). Nun verändert man mit der C-Taste die Ansicht. Mario von rechtsoben, hinten, von der Seite betrachten – die Richtung ist ganz egal. Die Mehrzahl der Leute jedenfalls, mit denen wir über ihre Mario-Erfahrungen sprachen, sagte, daß sie „von der Qualität überrascht sind“.

Blastdozer (Rare)

Ein „Auto Recycling“-Spiel. Oder wie nennt man das doch gleich, wenn mehrere Rennfahrer einander jagen?

Body Harvest (DMA)



Ein 3-D-Ballerspiel, in dem Ihr Außerirdische bekämpft, die die Menschheit als Nahrungsquelle

entdeckt haben. Springt in einen Truck oder Helikopter und stellt Euch den Gegnern.

Buggie Boogie (Angel Studios)



Eine 3-D-Simulation, in der Ihr mit Gegnern ein Buggie-Rennen veranstaltet. Natürlich darf auch ein eigenes Gefährt gebaut werden.

Creator (Software Creations)

Bisher nur eine Demo um einen Dinosaurier. Einfach nur „Jurassic Park“-isch nett.

GoldenEye (Rare)

Ein Ballerspiel mit einer Umgebung, die in Echtzeit berechnet wird. Ihr übernehmt die Rolle von James Bond 007.

Kirby Bowl 64 (Nintendo)

Kirby flitzt und hüpf über eine Buckelpiste. Außerdem war



eine Runde zu sehen, in der er auf dem Snowboard fuhr. Die Kamera hat Euch immer voll im Blick. Mehr ist darüber noch nicht bekannt.

Legend of Zelda 64 (Nintendo)



Ein neuer Teil der Zelda-Serie. Link ist aus Polygonen zusammengesetzt und kann sich seinen Gegnern im Schwert-Handgemenge stellen. Mehr ist bisher noch nicht bekannt, und die gezeigten Bilder entstammen einer ersten Studie. Das Spiel wird Ende 1996 für das neue „Magnetic Disc Drive“ erhältlich sein. Wir hoffen, daß am Polygon-Link noch etwas gefeilt wird. Der Ritter, seine blitzende Rüstung und die Funken sind aber bereits jetzt allererste Sahne.



VELLE DES PHÖNIX

report

Pilot Wings 64

(Paradigm)



Der Nachfolger des bekannten SNES-Spiels wird auf Ultra 64 erscheinen. Es wird eine Simulation verschiedener Himmelsportarten. Die Sicht aus dem in der Luft hängenden Motordrachen war atemberaubend.

Shadows of the Empire

(LucasArts)

Der lange versprochene neue „Krieg der Sterne“-Film wird noch



etwas auf sich warten lassen, dafür gibt es „Shadows of the Empire“. (Auch NFV 23, S. 18.) Hier sind die ersten Bilder der 3-D-Ballersequenzen. Unken werden rufen, „das kennen wir schon aus »Super The Empire Strikes Back« (SNES).“ Doch das ist falsch, denn so ruckelfrei und flott wie hier bei

ziemlich echten AT-ATs ist man noch nie über Hoth gebrast. Da kommt erstmals wirklich echtes „Star Wars“-Feeling auf.

Star Fox 64

(Nintendo)



Der Nachfolger vom „Star Fox“/„Star Wing“ wird nicht von Argonaut Software, sondern von Nintendo programmiert. In Deutschland ist das Polygon-Konzept bisher leider nicht so gut angekommen. Auf jeden Fall habt Ihr hier ein Beispiel für die Verwendung



erkennen, wie stark sich Ultra 64 von anderen Videospielen unterscheidet“, so Hiroshi Yamauchi.

Turok – Dinosaur Hunter

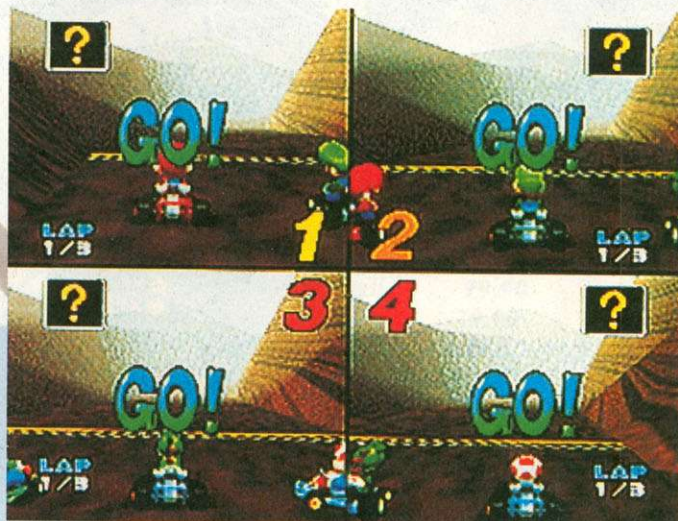
(Acclaim)

des „Z-Triggers“, der Pistolentaste. Gegner und Hintergründe wurden im Vergleich zum SNES-Vorgänger nochmals stark verbessert.

„Turok“ ist das lange angekündigte Comic-Spiel um einen Dinosaurier-Jäger. Der Indianer Turok wurde in die Dinosaurier-Zeit versetzt und kehrt nun von dort zurück – mit seinen Tierchen ...

Super Mario Kart R

(Nintendo)



Wave Race 64

(Nintendo)

Ein schnelles Rennen mit Booten. Das Wasser sieht so echt aus, daß man am liebsten reinspringen möchte. Man könnte das Spiel von Mario-Vater Miyamoto als „F-Zero“-Nachfolger bezeichnen.



Auf und nieder über Buckelpisten: Natürlich dürfen jetzt vier Spieler ans Pad. Und der Spaß, den der Vorgänger machte, ist auch geblieben. „Es ist klar, daß Leute, die »Mario Kart« auf dem SNES gespielt haben, genau sagen können, wie anders der 64-Titel ist. Diese Spieler werden dann wissen, was die Features und Eigenschaften von Ultra 64 sind. Und sie werden

ALLES UNTER KONTROLLE

WIE FUNKTIONIERT DER 3-D-JOYSTICK

Hiroshi Yamauchi (Chef von Nintendo Japan) sagte auf der Eröffnungsrede der Shoshinkai: „Die Einzigartigkeit des Ultra 64-Controllers legt die Saat für neue Ideen, die in den Entwicklern wachsen werden. Der 3-D-Joystick zum Beispiel kann in Sportspielen wie Fußball oder Baseball für realistischere Kontrolle sorgen.“ Wirklich neue Spielprinzipie sind etwas, was dem Markt der „Next Generation“-Konsolen noch fehlt. „Super Mario 64“ ist schon ein Schritt nach vorne. Mal sehen, was die Entwickler sich für dieses Joypad ausdenken ...



EINFACHE HANDHABUNG

Die Control Pads waren bislang „digital“ gesteuert. Ihr konntet entweder „Bewegung“ (in eine Richtung) wählen, oder „Stopp“. Die „3-D-Joypads“ mit dem integrierten Joystick erlauben Euch, die Figur „schnell“ oder „langsam“ vorwärts laufen zu lassen, „abrupt“ oder

„langsam“ anzuhalten. Die 3-D-Joypads bieten damit detailliertere Bewegungen mit wesentlich mehr Möglichkeiten bei gleich guter Kontrolle. Das weiße Ding in der Mitte des Joypads ist der „3-D-Joystick“. Ihr plaziert Euren Daumen darauf und steuert in den Raum hinein.



Rot, grün, blau, dunkelblau, schwarz, grau und gelb sind die Controller des Ultra 64.



Mario wird aus der Kanone geschleudert. Mit dem 3-D-Joystick kann er seine Flugbahn ändern.



Wechselt die Sichtweise einfach mit der C-Taste. (Nun ja, ob diese Variante sinnvoll ist?)



DAS MEMORY PACK

Der Sockel unter Joypad ist für das „Memory Pack“ gedacht. Damit lassen sich Daten (wie Spielstände) von einem Controller auf den nächsten übertragen. Sprich: Von einem Ultra 64 zum anderen, ohne daß man sein Modul mitnehmen muß. Wenn Ihr dann bei einem Freund spielt, könnt Ihr mit Eurem Spielstand protzen, während er beim gleichen Modul nicht so weit gekommen ist. Das Memory Pack ersetzt Batteriespeicher auf den Modulen.



Diese Taste (der „Z-Trigger“) kann bei Flugballer-Spielen, in denen Ihr z. B. Variante 1 benutzt, als Feuerknopf dienen.

SUPER NES

Action Replay MK3 89,90
Gamemage d 19,90
Super Gameboy d 79,90
Joypad/Dauerfeuer 19,90
5 Spieler Adapter 49,90
50/60 Hz Adapter 29,90
Infrarot Joypad 79,90
Joypad Verlängerung 9,90
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
BC Kid d 39,90
Beavis & Buttthead d 69,90
Biker Mice from Mars d 79,90
Blackhawk d 49,90
Bomberman 2 d 49,90
Bomberman 3 d 99,90
Brainlord us 69,90
Bubsy d 49,90

Captain Comando d 49,90
Castlevania Vampire d 109,90
Chronotrigger us 139,90
Clayfighter 2 eu 59,90
Claymates eu 49,90
Crazy Chase d 69,90
Crazy Sports eu 49,90
Cybernator d 49,90
Daze before Christmas d 59,90
Demolition Man d 89,90
Demons Crest d 59,90
Dino Dini Soccer d 29,90
Doom d 129,90
Dragon Bruce Lee d 49,90
Dragon View us 79,90
Dr. Franken eu 39,90
Dropzone eu 49,90
Dschungelbuch eu 79,90
Earthworm Jim d 59,90
Earthworm Jim 2 d 109,90
Empire Strikes back d 99,90
Eye of Beholder us 79,90
Fever Pitch Soccer d 69,90
Final Fantasy 3 us 139,90
FIFA '96 109,90
Gemfire us 99,90
Ghoulpatrol d 39,90
Gods d 49,90
Gooftroop d 69,90
Hagane d 39,90

Hebereke Popoon d 79,90
Hulk d 39,90
Humans d 59,90
Hungry Dinosaurs d 79,90
Hunt for Red October us 29,90
Hurricanes d 29,90
Illusion of Time d 119,90
Indiana Jones d 39,90
International Soccer 2 129,90
Izzy's Quest d 99,90
James Pond 3 d 49,90
John Madden '95 d 59,90
Junglestrike d 99,90
Killer Instinct m. CD d 129,90
Kirby's Ghost Trap d 89,90
Lemmings 2 39,90
Looney Toons Factory d 69,90
Lords of Darkness us 79,90
Lord of the Rings d 99,90
Lothar Mathäus Soccer d 89,90
Lufia us 99,90
Magical Quest d 39,90
Magic Boy eu 29,90
Magic Sword eu 39,90
Marko's Magic Football eu 49,90
Mario 2 d 119,90
Mario Allstars d 59,90
Mario Basler Fussball 69,90
Mariokart d 99,90
Mechwarrior 3050 d 99,90
Megaman 7 d 89,90
Megaman X d 49,90
Megaman X 2 d 89,90
Metroid eu 59,90
Mickeymania d 39,90
Mickey & Minnie d 89,90
Mighty Max d 49,90
Mr. Nutz d 49,90
NBA live 96 d 109,90
NBA Give'n Go d 139,90
NHL '96 d 109,90
On the Ball d 49,90
Operation Logic Bomb us 19,90
Pagemaster eu 39,90
Parodius d 49,90
Powerdrive d 49,90
Powerrangers Fighting us 99,90
Prehistoric Man d 89,90
Primal Rage d 99,90
Punch Out d 89,90
Putty Squad d 39,90
Rainbow Bell 49,90

Return of Jedi d 69,90
Roadrunner 49,90
Robocop Terminator d 59,90
Robotrek us 89,90
Rocky Rodent us 29,90
Sailor Moon d 49,90
Secret of Evermore us 139,90
Secret of Mana d 119,90
Shadowrun d 99,90
Soccer Shootout d 99,90
Soulblazer d 89,90
Sparkster d 39,90
Spindizzy World eu 49,90
Stargate d 49,90
Star Trek Next Gener. d 119,90
Streeteracer d 49,90
Syndicate d 49,90
T 2 Arcade d 39,90
Tetris 2 d 109,90
Tetris & Dr. Mario d 79,90
Themepark d 119,90
Timeslip eu 39,90
Time in Tibet d 139,90
Tiny Toons d 39,90
Turbo Toons d 69,90
Turrican 2 d 99,90
Ultima Ruines us 99,90
Urban Strike d 99,90
Unirally d 99,90
Utopia d 79,90
Virtual Soccer eu 49,90
Vortex d 39,90
Weaponlord eu 109,90
Wingcommander 39,90
Wings II eu 39,90
Wizardry V us 59,90
Wolverine eu 49,90
World Heroes d 49,90
WWF Wrestlemania d 109,90
Young Merlin d 69,90
Zero the Kamikaze d 49,90
Zombies d 39,90
Yoshi's Island 119,90

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.

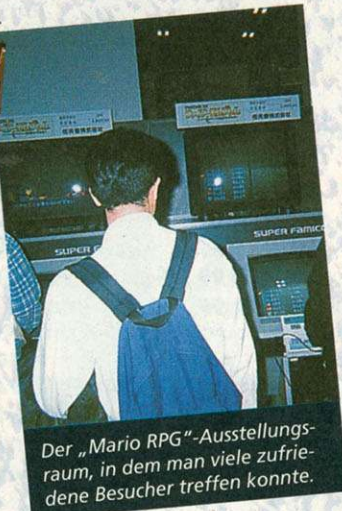
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das 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

16 UND 32 BIT: KLEI

Die Shoshinkai ist die Show für alle Nintendo-Spiele. Dementsprechend waren nicht nur 64 Bit-Spiele zu sehen. Natürlich hatten das SNES, der Game Boy und der Virtual Boy weiteres Futter. Schließlich gibt es in Japan allein 15 Millionen Super Nintendos, die unterstützt werden wollen. Dem 16 Bit-Markt gilt auch im nächsten Jahr Nintendos Hauptaugenmerk.



An Capcoms Stand war nichts anderes zu sehen als Mega Man, Mega Man und Mega Man ... Es gibt eine nahezu unglaubliche Zahl an Merchandising-Artikeln.



Der „Mario RPG“-Ausstellungsraum, in dem man viele zufriedene Besucher treffen konnte.

Bahamut Lagoon (Square)

Square hat ein neues Rollen-/Actionspiel programmiert, in dem Ihr Kampfdraconen züchtet. Mehr als 200 Tiere können geschaffen und in Schlachten geschickt werden.*

Final Fight 3 (Capcom)

Für die Fachleute: Dean und Lucia ersetzen Cody. Ihre Spezialattacken ergänzen die von Haggar und Guy, die aus dem letzten Spiel bekannt sind. Für „Final Fight“-Laien: Es handelt sich um horizon-

tales Beat'em Up mit vier Charakteren und Tastenkombinationen, die denen von „Street Fighter“ ähnlich sein sollen. Ein „Super Meter“ ermöglicht wie beim Vorbild Spezialattacken, die nur bei gefüllter Anzeige möglich sind. Laguna will das 24 Mega Bit-Spiel für bis zu zwei Zocker nach Deutschland bringen. Alles klar?

Front Mission: Gun Hazard (Square Soft)

Square frönt einem neuen Genre: „Front Mission: Gun Hazard“ ist

ein Kriegssimulations-Rollenspiel mit Elementen aus Konamis „Cybernator“. Die Entwicklerfirma Omiya Soft, die das Spiel für Square programmiert, hat einige Leute aus dem alten „Cybernator“-Team übernommen.

Die Story: Im Jahr 2064 bricht in Europa Krieg aus. Albert Grabner, ein Soldat mit einer speziellen „NORAD“-Rüstung, greift ein und wird in eine brutale Verschwörung verwickelt. Um sich zu rächen, tritt er einer Söldner-Armee bei. Euch steht eine Weltkarte zu Verfügung, auf der Ihr die Truppen einsetzen könnt. Es gibt auch genauere Karten für die einzelnen Gegenden. Wenn die Action dann beginnt,

nung Erfahrungspunkte, Waffen etc. Die Musik dazu wurde von Nobuo Uematsu („Final Fantasy“) und Yasunori Mitsuda („Chrono Trigger“) geschrieben, was die Japaner auf eine neue Soundtrack-CD hoffen lässt. Nach Deutschland wird das 24 Megabit-Spiel mit großer Sicherheit nicht kommen.

Kirby's Super Deluxe (Hal)

Jetzt dürfen zwei Leute an das Joypad: „Kirby's Super Deluxe“ stammt eher aus der Jump'n'Run- denn der Sportspiel-Serie. Der Kugelheld hat jetzt wesentlich mehr Verwandlungen drauf als bisher.*

Mega Man X3 (Capcom)

Im neuen Teil steuert Ihr sowohl Mega Man als auch seine Freundin Zero. Sie springt ein, wenn Mega keine Chance hätte. Außerdem ist das Power-Up- und Extrawaffen-System verbessert. Laguna will das Spiel im Frühjahr herausbringen. (Lest dazu auch NFV 1/96.)

Romancing Sa-Ga 3 (Square Soft)

Square pflegt in Japan ein System namens „Free Scenario“. Das heißt, daß die Aufgaben eines Spiels nicht der Reihe nach, sondern in freier Folge gelöst werden können. Das neueste Produkt, welches dieses System benutzt, ist „Romancing Sa-Ga 3“. Auf seinem Weg trifft der Held sieben weitere



wechselt die Ansicht vom „Populous“-3-D-System in 2-D-Seitenansicht. Werden Missionen erfolgreich bestanden, gibt es zur Beloh-



* Ob und wann die Titel in Deutschland erscheinen, ist nicht bekannt.

NIER ABER OHO

report

Charaktere, die je nachdem zu Gegnern oder Freunden werden und dann der Party beitreten. Es



ist also fast unmöglich, daß zwei Spieler bei diesem 32 Bit-Modul das selbe Abenteuer erleben. Dank erstklassiger Grafik wird dieses Produkt in Japan wohl wieder einer von Squares Multimillion-Sellern. Aber leider wahrscheinlich nicht in Deutschland ...

Tales of Phantasia (Namco)

... wird als das größte SNES-RPG seiner Zeit in die Geschichte eingehen. Namco ist ja nun wirklich eher für „Pac Man“ und Shoot'em Ups bekannt als für



Rollenspiele. Grafisch ist das geleastete allererste Sahne, so meinen selbst kritische Fachbesucher. Was spielerisch dahinter steckt, muß sich zeigen.*

Super Mario RPG (Nintendo)

Von diesem wundervollen Rollenspiel aus der Werkstatt von Square und Nintendo könnt Ihr in der Ausgabe 12/95 und 1/96 lesen. Es erscheint im März in Japan und wird zu Weihnachten 96 vielleicht in Deutschland sein.

Tenchi Sozo (Enix/Quinet)

Erinnert Ihr Euch an „Illusion of Time“ und „Soul Blazer“? Jetzt kommt von deren Team Quintet eine Geschichte um den Jungen Ark. Er lebt in einem kleinen Dorf im Inneren der Erde. Um der Strafe für ein nicht begangenes Verbrechen zu entfliehen, nimmt er den Auftrag an, seine Zivilisation aufzubauen. Er bewegt Kontinente, schafft Gebirgskzüge, bekämpft Seemonster ... Typische Helden-



aufgaben. Die Chance, daß das 32 Megabit-Spiel „Tenchi Sozo“ irgendwann nach Deutschland kommt, ist groß.

ky/rh/og

NICHT NUR FÜR BOYS...

Der Virtual Boy ist in Japan nicht der erhoffte Erfolg, während er in Amerika dank konsequenter Preispolitik erfolgreich ist. Dafür hat der Game Boy im Land der langen Bahnfahrten noch eine große Fan-Gemeinde. Hier sind ein paar der Highlights von der Messe.

Prehistoric Man (Titus, Game Boy)

Kemco („Kid Clown“) hat sich des Titus-Spiels angenommen. In Deutschland kennt man es ja bereits.

Kirby's Block Ball (Nintendo, Game Boy)

Kirby schlüpft in die Rolle eines Balles und zertrümmert Steine. Das System hieß auf dem NES „Arkanoid“. Dieses Modul wird es auch in Deutschland geben.

Pocket Monster (Nintendo, Game Boy)

In diesem Spiel zieht Ihr ein Monster auf und geht mit ihm auf Abenteuersuche. Per Link-Kabel dürft Ihr Eure Kreaturen austauschen oder gegen ein

Monster eines Freundes antreten lassen.

Für Deutschland (verschiedene Hersteller)

Für den deutschen Markt sind dieses Jahr „Tim und Struppi“ (Infogrames), „Pinocchio“ (Disney Interactive) und „The Adventures of Lolo“ (Hal) für den Game Boy geplant. Abwarten!

Wario Land (Nintendo, Virtual Boy)

Jump'n'Run mit Wario, Marios Erzrivalen. Viele 3-D-Überraschungen. Lest dazu NFV 1/95.

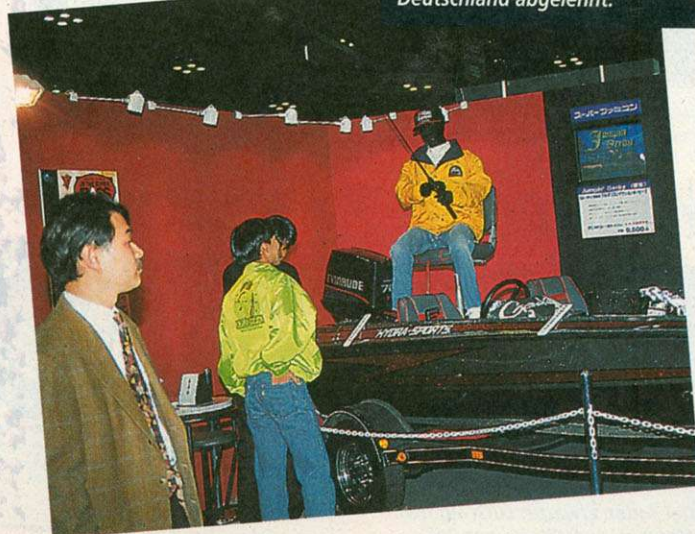
Bomber Man (Hudson Soft, Virtual Boy)

„Bomberman“ mit tollen 3-D-Explosionen. Sonst nichts Neues.

Polygon Block (T&E + Nintendo, Virtual Boy)

Ein 3-D-„Tetris“, wie es vor Jahren durch die PC-Spielewelt geisterte.

„Black Brass“ & Co.: THQs Fischerspiel verkauft sich in Nippon gut, wurde aber für Deutschland abgelehnt.



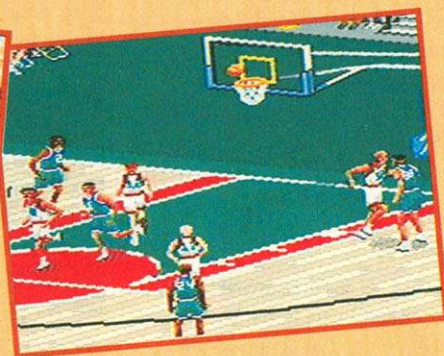


Electronic Arts hat es geschafft, ein geradezu perfektes Basketball-Videospiel auf den Markt zu bringen. Nicht nur Sound und Grafik sind gelungen, sondern auch das Spielvergnügen und die Animationen lassen nichts zu wünschen übrig. Ein Genuß für jeden NBA-Freak.

Diesem Wahnsinnsmodul gebührt ohne Diskussion ein Gold-Funny.



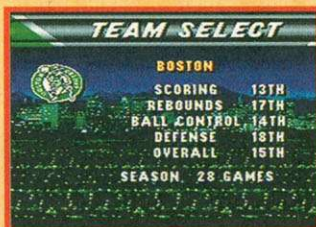
Das ultimative Basketballspiel für das SNES ist da! Mit vielen neuen Spieler-Animationen wie z. B. Big Blocks, Tip-in Slams und Spin Moves. Bis zu vier Spieler können an einer Multi-Team-Session teilnehmen. Verpflichtet NBA-Spieler oder verkauft sie an eines der 29 Original-Teams. Mit von der Partie sind die beiden neuen Mannschaften: Die Vancouver Grizzlies und die Toronto Raptors aus dem benachbarten Kanada.



Ihr seid der Coach



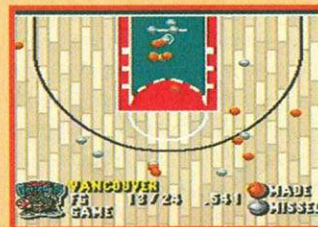
Gleich zu Beginn erwarten Euch viele Variationsmöglichkeiten.



Seid Euch der Stärken und Schwächen der Teams bewußt.



Strategie und Taktik werden bei „NBA Live ‘96“ groß geschrieben.



Seht Eure Erfolgsquote als Wurfzusammenfassung auf dem Spielfeld.

Die Playoffs



Viel Action erwartet Euch auf dem Weg zum NBA-Championstitel.



Die alljährlichen Playoffs sind bei NBA Live 96 jederzeit anwählbar und können von Euch mit beliebigen NBA-Teams gestaltet werden. Wem das zu einfach erscheint, der kann eine Saison mit einem NBA-Team spielen und so versuchen, in die Playoffs zu gelangen. Wenn Ihr es in die Playoffs geschafft habt, warten die besten 15 Mannschaften auf Euch. Sie haben nur ein Ziel, sie wollen Euch den NBA-Championstitel abknüpfen. Wer dieser schweren Aufgabe nicht gewachsen sein sollte, dem empfehlen wir den Anfänger-Modus.

Jede Menge Action



Gutes Abspiel ist die Vorbereitung eines erfolgreichen Abschlusses.



Selbstverständlich dürfen Dunks in keinem guten Spiel fehlen.



Blockt Euren Gegner und laßt ihn mit leeren Händen weiterfliegen.

The Draft

THE DRAFT		RATING
SF	STARTING SF	DRAFT CHOICE
PF 7	KUKOC	79
SF 33	PIPPEN	84
C 32	PERDUE	79
SG 9	R. HARPER	80
PG 10	ARMSTRONG	55
PG 25	KERR	50

THE DRAFT		RATING
SG	STARTING SG	DRAFT CHOICE
PF 54	R. ROGERS	75
SF 34	R. WILLIAMS	74
C 55	MUTOMBO	50
SG 23	STITH	69
PG 1	ABDUL-RAUF	82
PG 14	PACK	79

Im Draft Players Menü könnt Ihr ein eigenes Zusatz-Team kreieren. Dabei darf aus jedem beliebigen NBA-Team ein Spieler verpflichtet werden. Wenn ein NBA-Spieler in ein Zusatz-Team gezogen worden ist, wird sein Mannschaftsplatz mit einem der 24 editierten Spieler ausgefüllt.

Konzentration ist gefragt

Jedes Foul wird von den Schiedsrichtern gnadenlos gepfiffen und in den Statistiken festgehalten. Die folgenden Freiwürfe sind nur mit größter Konzentration zu meistern. Doch Vorsicht, begeht Ihr zu viele Fouls, wird das mit einem Platzverweis bestraft.



Die Favoriten

1995 schaffte es Houston gerade noch in die Play-offs, doch dann legten die Rockets erst richtig los und kämpften sich bis in die Finals. Dort erwartete

sie Orlando. Überraschenderweise wurde Houston mit 4:0 Siegen NBA-Champion. Doch 1996 ist Orlando noch schärfer auf den Titel.

TEAM SELECT	
HOUSTON	
SCORING	3RD
REBOUNDS	20TH
BALL CONTROL	2ND
DEFENSE	1ST
OVERALL	4TH
SEASON 28 GAMES	

Die Houston Rockets stehen in den Statistiken ganz oben.



Hakeem "The Dream" Olajuwon & Co. sind im Angriff gnadenlos.



Niemand hat eine bessere Defense als der Titelverteidiger.

TEAM SELECT	
ORLANDO	
SCORING	8TH
REBOUNDS	1ST
BALL CONTROL	7TH
DEFENSE	4TH
OVERALL	3RD
SEASON 28 GAMES	

Doch auch Orlando's Tabellenplätze sprechen für sich selbst.



Orlando läßt es unter dem Korb mächtig krachen. Auch von ...



... der 3-Punkte-Linie sind sie erstklassige Schützen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-5 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batterie
Genre: Sport



Sound

Der Sound schafft eine Atmosphäre, die nur von einem echten Basketball-Spiel im Stadion übertroffen wird.

Grafik

Die Grafik ist EA sehr gelungen und wird nur schwerlich übertroffen werden können.

Spielbarkeit

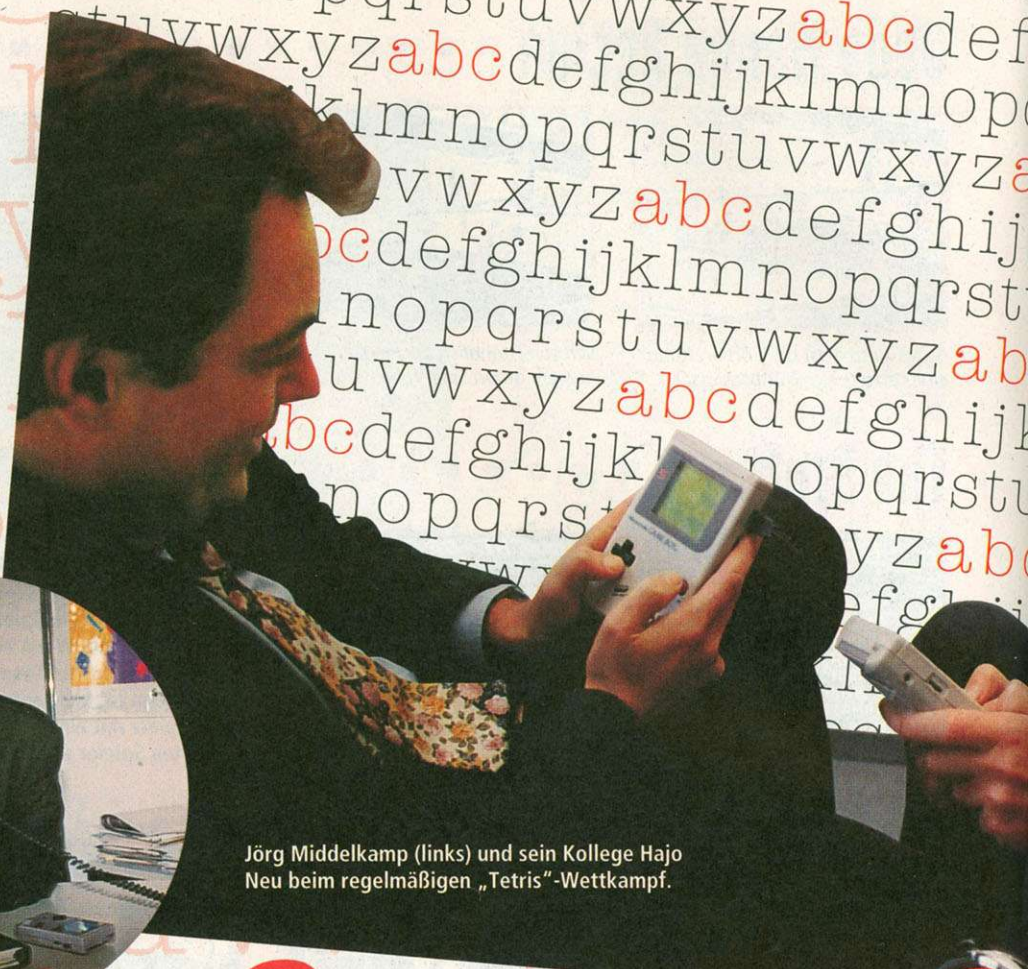
Die Steuerung ist in kurzer Zeit erlernbar und ist für jederman geeignet. Viel Spielspaß garantieren Euch der 4-Player-Modus und die vielen neuen Animationen.

Fazit

Dieses actionreiche NBA-Spiel setzt neue Maßstäbe für die folgenden Basketballmodule. „NBA Live '96“ ist ein Muß für jeden Basketball-Fan.

mb

ABC Frankfurt ist eine PR-Agentur, die seit 30 Jahren im Geschäft ist. Unter den zahlreichen Kunden, die teilweise seit Jahrzehnten von der Firma betreut werden, befindet sich Nintendo, der Marktführer für Videospiele. Wir sprachen mit Jörg Middelkamp, der dort seit sechs Jahren für den japanischen Videospieler Hersteller tätig ist.



Jörg Middelkamp (links) und sein Kollege Hajo Neu beim regelmäßigen „Tetris“-Wettkampf.

Die Informanten

Fun Vision besuchte ABC Frankfurt, die Presseagentur von Nintendo. Wie wird dort gearbeitet? Wie bereitet man sich auf Ultra 64 vor?

Die Stamm-Villa von ABC ist eine der wenigen in ihrer Straße, die die Bombardements im 2. Weltkrieg überstanden haben. Von außen recht unscheinbar (gerade ein kleines Schild weist auf die Agentur hin), sind innen große Räume mit den hohen Decken, die typisch für den Baustil dieser Zeit sind. In heller, gemütlicher Atmosphäre betreuen rund 20 Leute 20 Kunden, je nach Arbeitsanfall nur einen oder gleichzeitig bis zu vier davon. Jörg Middelkamp (JM) und zwei seiner Kollegen arbeiten für Nintendo.

Wie arbeitet ABC?

NFV: Ist es denn nicht ziemlich schwer, 20 grundverschiedene Kunden unter einen Hut zu bringen?

JM: Es ist egal, ob man sich auf dem Spielwarenbereich bewegt oder im Tourismus. Gewisse Gesetzmäßigkeiten gelten im einen Markt genauso wie im anderen.

NFV: Was hat ABC getan, um Nintendos Etat für Öffentlichkeitsarbeit zu gewinnen?

JM: Nintendo hat drei Agenturen zu einem „Pitch“ eingeladen. Die Agenturen mußten Ideen präsentieren, wie sie es angehen würden, den Game Boy einzuführen. Und unser Konzept hat Nintendo so gut gefallen, daß sie mit uns zusammen arbeiten wollten.

NFV: Was haben Sie bisher für Nintendo gemacht?

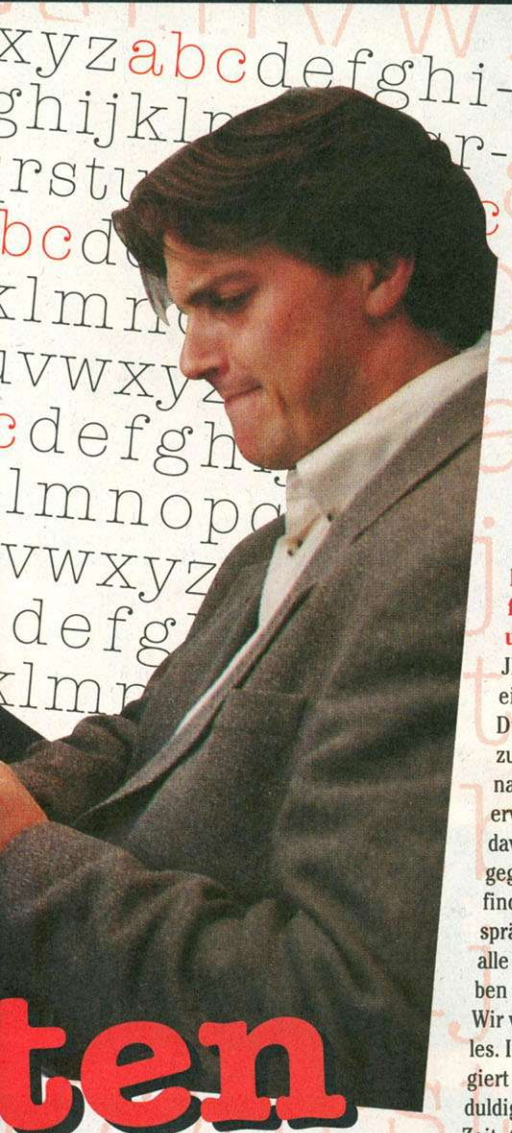
JM: Nun, „NES“ hielten die meisten Leute anfangs für eine Kaffeesorte. Wir rührten kräftig die Trommel, um Nintendo und seine Produkte bekannt zu machen. Wir entfachten den Videospiel-Boom

mit, der bis heute anhält. Mit dem Game Boy begann das richtig. Unsere ersten Geräte legten bei uns ganze Abteilungen lahm. So wußten wir, daß auch große Videospiel-Skeptiker zu packen sind, wenn sie nur die ersten „Tetris“-Blöcke aneinander gereiht haben. Und damit hatten wir auch unsere Strategie für die ersten Pressekontakte gefunden: So viele Journalisten wie möglich sollten das Gerät in den Händen halten. Kurz nach unseren Besuchen kamen die ersten entrüsteten Anrufe. „Ich schlafe viel zu wenig, weil ich bis in den frühen Morgen spiele ...“ Der Game Boy hatte gewonnen! Zur Einführung von „Donkey Kong Land“ haben wir uns etwas Besonderes einfallen lassen. Wir luden in Hamburg und München Journalisten in die jeweiligen Zoos ein. Werner Rudolph* und ich stellten

uns dort in Safari-Uniformen auf eine Bühne und spielten einen selbstgeschriebenen Sketch. Er handelte natürlich von Donkey Kong, hatte die Informationen über das Spiel aber sympathisch verpackt, so daß wir als Laien selbst auf der Journalisten-Seite einige Lacher hatten.

NFV: Schauen Sie die zahlreichen Kunden an, die Sie betreuen: Ist Nintendo anders als die anderen?

JM: Jeder Kunde ist anders. Das ist eine ziemliche Platttheit am Anfang, aber das stimmt so. Wenn Sie einen Kunden in seiner PR beraten, haben Sie erst einmal ein Instrumentarium zur Verfügung: die Pressekonferenz, die Presseausendung, die Betreuung von Journalisten auf Messen. Aber diese Module müssen immer wieder auf die entsprechenden Märkte



Das beginnt entweder so, daß der Empfänger anruft und sagt, „... ich muß noch mehr Informationen haben, schickt mir bitte Dias, einen Lebenslauf von Mario ...“ Oder wir rufen bei den Redakteuren an. „Das Spiel ist neu und müßte zu deinen Lesern passen. Brauchst du noch etwas, willst du eventuell ein Preisrätsel machen?“

NFV: Ist es denn einfach, mit Journalisten umzugehen?

JM: Ja. Das wichtigste ist ein sehr fairer Umgang. Du mußt in der Lage sein zu begreifen, was der Journalist von dir will, was er erwartet, dann kannst du davon ausgehen, daß er dir gegenüber auch fair ist. Es finden immer offene Gespräche statt, wo aber nicht alle Antworten gleich gegeben werden können. (...) Wir wissen viel, aber nicht alles. In diesem Augenblick reagiert der Partner nicht ungeduldig, sondern gibt uns die Zeit, (seine benötigten Infor-

mationen) nachzufragen. In den sechs Jahren kann ich mich an wenige unangenehme Gespräche mit Journalisten erinnern.

und Zielgruppen abgestimmt sein. Nicht jedes Produkt ist so interessant wie ein Game Boy. Für das eine muß ich mehr tun, damit ich Journalisten interessiere, für das andere Produkt etwas weniger.

NFV: Wie fließt die Information von Nintendo zum Kunden?

JM: Wir setzen uns zusammen und überlegen, welchen Stellenwert das Produkt für uns hat, welchen Druck wir reinlegen. Was ist der Schwerpunkt, das Neue daran (der „Hype“). Dann entwickeln wir eine Pressemitteilung, die das Produkt als Besonderheit vorstellt. Wir fahren auch regelmäßig mit einem Spieleberater nach Hamburg und München und stellen neue Titel vor. Jeder Journalist kann sich dann sein Lieblingsspiel herauspicken und sagen, „Okay, davon möchte ich mehr wissen“, oder „Das interessiert meine Leserschaft überhaupt nicht.“ Es gibt noch eine weitere Abstufung: Das ist die reine Versendung einer Pressemappe mit dem darauf folgenden persönlichen Gespräch.

Fachzeitschriften bekommen (...), bessere Bewertungen als Sony mit der Playstation oder Sega mit dem Saturn. Wenn ich heute ein System und Spiele mit deutlich günstigerem Preis kaufen kann, Spiele, die von der Fachpresse besser bewertet werden – dann macht es mir sehr viel Mut, weiterhin an den 16 Bit festzuhalten, es weiterhin zu empfehlen.

Der 32 Bit-Kampf

NFV: Gibt es eine Kampagne gegen 32 Bit?

JM: Nein. Das ist nicht unser Stil. Wir kämpfen für das 16 Bit und sagen den Spiele-Fans ganz klar und selbstbewußt: „Schau Dir an, was es derzeit auf dem Markt gibt. Vergleiche die Software, die angeboten wird damit, und entscheide dann, welche Konsole den meisten Spielspaß zum günstigsten Preis anbietet. Willst Du dennoch eine Next Generation-Konsole haben, dann habe ein wenig Geduld und mache mit dem Ultra 64 den konsequenten Schritt in die Zukunft. Erst diese Konsole bietet bahnbrechende Neuheiten.“ Das sehen auch viele Journalisten so. Leider ist es so, daß einige von ihnen viel eher reagieren, wenn es sich um Hardware handelt. Software wird nicht so schnell (als neu) verstanden. Da muß man etwas mehr tun, sie zu überzeugen, daß es letzt-

endlich die Software ist, die die Hardware ausmacht.

NFV: Wenn Ultra 64 nächstes Jahr herauskommt: Was erwarten Sie von dieser Konsole?

JM: Sehr viel. (...) Die Marktführerschaft auf dem Markt der „neuen Konsole“ allemal. Wir haben über die sechs Jahre, die wir jetzt Nintendo in Deutschland betreuen, den Nintendo-Fans vermitteln können, daß wir für herausragende Videospiele stehen. Für alle unsere Konsolen, Game Boy, NES und SNES, ist eine gewisse System-Treue geschaffen. Wer spielt weiß, daß von Nintendo spannende, hervorragende Software kommt, eben Qualität. Und ich glaube, daß unsere Spieler warten können und Verständnis dafür haben, daß wir uns noch einmal in die Labors zurückgezogen haben, um mit der Maschine Software herauszubringen, die optimal abgestimmt ist.

Das hat Tradition: Wenn Sie sich die Software-Entwicklung angucken, die großen Klassiker „Zelda“, „Mario Kart“, ob das jetzt „Yoshi's Island“, „Donkey Kong Country“ ist – das sind alles riesige Sprünge in der Entwicklung des Videospiele gewesen. Nur Nintendo traue ich zu, dem Videospielemarkt die wichtigen Impulse zu geben.

NFV: Wir danken Ihnen für dieses interessante Gespräch und wünschen viel Erfolg und Spaß bei der Ultra-Einführung. og

Warten auf Ultra

NFV: Ist Ultra 64 für Ihre Arbeit schon ein Thema?

JM: Ja. Der Markt kam natürlich durch die Einführung des Saturns und der Playstation in Bewegung. Wie der Marktführer darauf reagiert, ist natürlich für die Journalisten spannend. Rauf und runter wird spekuliert, was die neue Maschine kann, und welche Chancen dann noch die 32 Bitter haben und, und, und ... Doch bei der Hardware-Diskussion kommt ein Punkt zu kurz: Die wichtigste Rolle spielt nach wie vor das SNES mit seinen ausgezeichneten Spielen. 16 Bit ist lange noch nicht tot. Wir zeigten es mit „Yoshi's Island“ und „DKC 2“. Darüberhinaus sehe ich (...) die hervorragenden Bewertungen, die unsere Spiele von den

Wer oder was ist ABC Frankfurt?

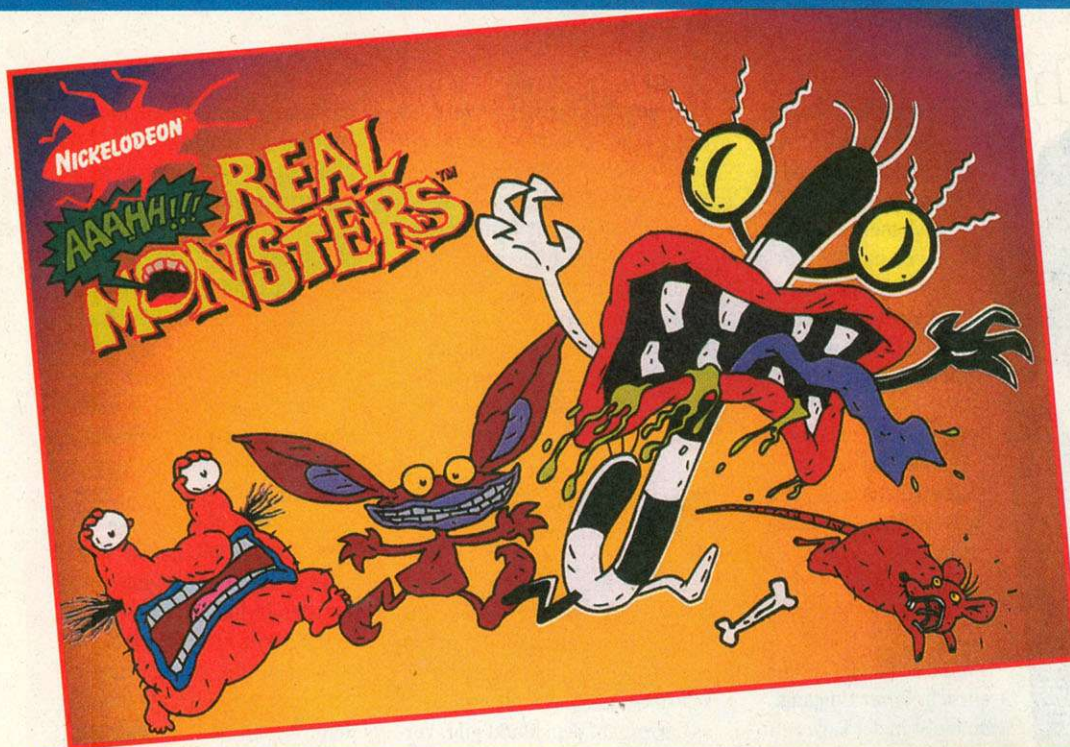
ABC Frankfurt ist eine Agentur im PR-Netzwerk der Euro RSCG International Communications. Dieser Verbund schließt 23 Agenturen im Kommunikationsbereich in elf Ländern in Europa und den USA zusammen. ABC Frankfurt beschäftigt sich mit:

- Public Affairs (= „Öffentliche Belange“, ein Bereich, der z. B. im Rahmen der aktuellen Imagekampagne für die Apotheken angewandt wird).
- Unternehmens- und Finanzkommunikation (Bundesbank).
- Tourismus (Disneyland Paris) und Entertainment (= „Unterhaltung“, Nintendo).

ABC bietet das komplette Spektrum der Öffentlichkeitsarbeit an:

- Corporate Design (Entwicklung eines einheitlichen Erscheinungsbildes eines Unternehmens, vom Briefbogen bis zum Schild vor der Haustür).
- Image-Kampagnen (Pflege oder (Wieder-)Aufbau des guten Rufs einer Firma).
- Corporate Identity („Wer sind wir und wie werden wir gesehen?“ – eine Frage, die sich viele große Unternehmer stellen).
- Informationsmittelherstellung (z. B. Prospekte), Veranstaltungen und Aktionen.

Einige der unterschiedlichen Kunden: American Express, Disneyland Paris, Apothekerverbände, vier katholische Bistümer.



Viacom hat die seltsamsten Comic-Kreaturen. Auf MTV sind es Beavis & Butt-Head, auf dem Kindersender Nickelodeon „Aaahh!!! Real Monsters“. Im Falle deren Spielumsetzung geht es um drei Junioren, die das Monster-Diplom erwerben wollen. Doch der Weg dahin ist oft dornig ... (Nehmt's wörtlich!)

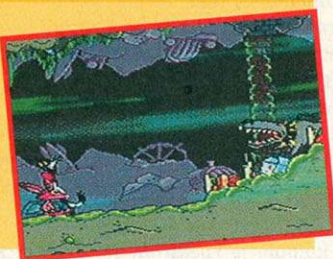
Aufnahmeprüfung zur Monster-Akademie

Wer ein richtiges Monster werden will, muß lernen. Das mit dem Erschrecken funktioniert ganz gut, aber sonst sind die Prüfer nicht ganz so überzeugt von unseren drei Testkandidaten. Also müssen sie in 25 (+ 5) Levels verschiedene Missionen erledigen. Nach der Aufgabenstellung (hier: findet einen Schuh) werden die drei losgeschickt. Im Untergrund müssen sie geborstene Wasserleitungen und Dornen meiden. Unterstützung gibt es in Form von Sprungfedern, aus der Wand erscheinen die Platten, Ventilatoren und den eigenen Kunststücken.



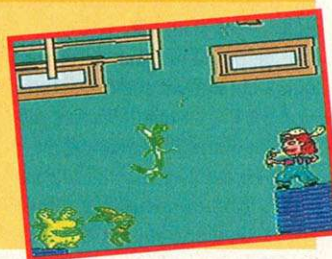
Endgegner 1

Der erste ernstzunehmende Gegner ist ein Hund. Springt über ihn und schießt Fischgräten. Laßt Euch nicht beißen!



Unverwundbarkeit

In der Turnhalle haben wir eine Unterhose gefunden. Wer sie berührt, blinkt und wird für kurze Zeit unverwundbar. Beeilung!



Die Schule des Grauens

Die Sporthalle bevölkern Schüler, die ideal zum Erschrecken sind. Leider wehren sich die Rotzlöffel. Benutzt Basketballkörbe als Trampoline. Zusätzlich solltet Ihr nicht vergessen, daß Ihr zu dritt ein „Auge werfen“ und weiter oder höher springen könnt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Viacom
Vertrieb: CIC
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Über den Nickelodeon-Zeichentrick-Stil kann man sich streiten. Die Monsteranimationen sind jedenfalls cool. Die Musik ist okay, das Spielprinzip interessant, die Level riesig. „Aaahh!!! Real Monsters“ könnte sich eine Fan-Gemeinde erobern, wären die Charaktere bekannter.

og

FUN VISION PRÄSENTIERT:

Die EA-Challenge

Passend zum Jahresanfang gibt es die 96er der Sportmodule von Electronic Arts mit den neusten Teams und Profi-Spielern. Überzeugt Euch selbst in diesem Heft. Beim Lesen der Tests und mit ein bißchen Glück

gehört Euch dann auch noch eines dieser spannenden Sportspiele für das Super Nintendo. Löst einfach unsere unten stehende Textaufgabe. Viel Glück!

8x



FRAGE 1:

Wieviele Weltklasse-Ligen könnt Ihr im „FIFA Soccer '96“ auswählen?

+ 5 T-Shirts

8x



FRAGE 2:

Wieviele NBA-Teams beinhaltet „NBA Live '96“?



EURE AUFGABE:

Addiert zur Seitenzahl dieser Readers Challenge 4. Zieht von dem Ergebnis die Lösungszahl von Frage 2 ab und multipliziert das Ganze mit der Antwort zu Frage 1. Ihr habt des Rätsels Lösung!

Schreibt die Lösungszahl auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 10.03.95 an die bekannte Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort:
EA-Challenge '96
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Mitmachen kann jeder, der nicht bei Electronic Arts oder der NFV beschäftigt ist. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Spaß beim Lösen der Textaufgabe und viel Glück!



Nach langwierigen Kämpfen besiegte Mega Man im letzten Heft vier von Dr. Wily's üblen Robotern. Doch die nächsten Duelle werden nicht einfach sein, denn seine Gegner sind jetzt auf der Hut. „Mega Man 7“ (SNES) kann schon einige Stunden versüßen, denn Capcom hat wieder einmal ein spitzenmäßiges Jump'n' Run geschaffen.



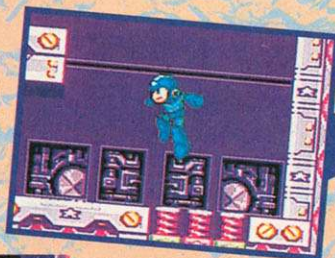
Spring Man

Bekämpft zuerst Slash Man, dessen Waffe Ihr zum Sieg über Spring Man benötigt. Sein Reich ist ein Ort, der Mega Man Luftsprünge machen läßt. In dieser Stage wimmelt es nur so

von Sprungfedern, in deren richtigem Gebrauch der Schlüssel zum Erfolg liegt. Wer überlegt springt, wird auch an die am weitesten entfernten Gegenstände kommen.

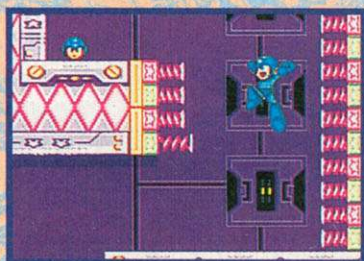
1 Die Kunst des Springens

Mit einem normalen Sprung ist dieser Bolzen nicht zu erreichen. Hüpf auf eine der Sprungfedern und Ihr werdet hochkatapultiert. Drückt Ihr kurz davor den B-Knopf, springt Mega Man noch höher, und Ihr seid in der Lage, die Bolzen zu holen.



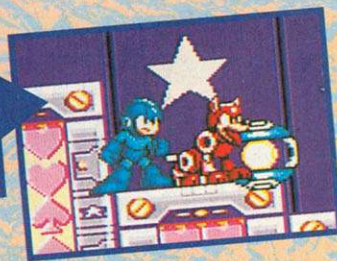
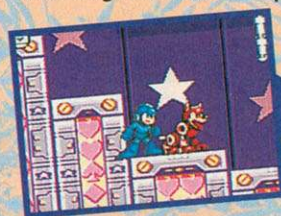
2 Ein Extra-Leben

In diesem Abschnitt gibt es ein zusätzliches Mega Man-Leben. Leider ist es zu weit weg, um mit einem normalen Sprung heran zu kommen. Dafür gibt es an den Wänden links und rechts Sprungfedern, die man benutzen muß. Hüpf abwechselnd an die rechten und linken Sprungfedern. Wenn Ihr springt, sollte der B-Knopf benutzt werden, damit Ihr nicht wieder unten landet. So gelangt man auf die Plattform mit dem 1-Up.



3 Energiekapsel

An dieser Stelle ist eine Energiekapsel versteckt, die Mega Mans Energie erhöht. Benutzt Rush Search, und der Hund Rush fängt an, nach der Kapsel zu schnüffeln.



Grabt genau an dieser Stelle, um an die Energiekapsel zu kommen.



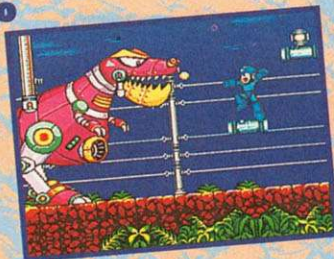
Slash Man

Slash Mans Stage ist ein riesiger Dschungel mit allerlei Urwaldgetier. Dort gibt es zum Beispiel Schlangen, die sich um Bäume schlängeln, oder einen riesigen, dinosaurierarti-

gen Roboter. Ihr solltet diese Stage als erstes durchspielen, um später beim sprunghaftem Spring Man keine Probleme zu bekommen.

1 Besiegt den Dino

Etwa in der Mitte dieser Stage begegnet Ihr einem Roboter, der stark an einen Tyrannosaurus erinnert. Weicht seinen Flammenstößen aus, und greift ihn an seinem Schwachpunkt an, dem Unterkiefer.



2 Benutzt Feuer

An einer Stelle stehen fünf Bäume in einer Reihe. Benutzt an dem Baum, der am weitesten rechts steht, den B.Wheel. Ist die Pflanze verbrannt, scheint eine Leiter. Ihr findet oben Beat, einen freundlichen Roboter.



BOSS Slash Man

Slash Man ist sehr schnell und springt viel an der Wand herum. Weicht seinen Schüssen mit Rutschen aus. Slash Man hat ein feuriges Temperament. Benutzt Freeze.C, um ihn zu besiegen. Wenn er über der Decke ist, fängt er an, Euch zu bewerfen. Weicht seinen Geschossen aus, oder Ihr befindet Euch in einer klebrigen Lage und seid dem üblen Kerl hilflos ausgeliefert.



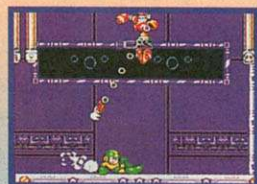
Rutscht, um zu verhindern, daß Ihr zerdrückt werdet.



Benutzt den Freeze-Angriff, um Slash Man zu besiegen.

BOSS Spring Man

Wenn Spring Man in der Luft ist, streckt er Euch seine Arme entgegen. Weicht diesen mit Rutschen aus. Wenn er runterkommt, schießt er mit Sprungfedern um sich. Greift ihn jetzt mit Slash Mans C.Claw an. Solange Spring Man in der Luft ist und seine Arme ausstreckt, solltet Ihr ihn angreifen. Er darf den Boden nicht berühren, denn sein Bodyslam kostet Mega Man viel Energie.



Spring Man streckt seine Arme zweimal aus. Weicht seinem Angriff mit Rutschen aus.



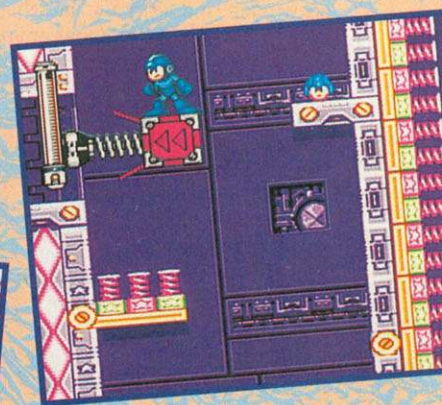
Greift ihn mit der C.Claw von Slash Man an, bevor er auf den Boden zurückkehrt.



Die Sprungfedern, die er losläßt, prallen an den Wänden ab.

5 Drehen einer Box

Aus dieser Box kommt ein Springteufel, also aufpassen! Hüpfet Ihr auf die Box, zeigt sie in eine andere Richtung. Dreht sie solange, bis sie links die Wand zertrümmert.



4 Geht nach oben

An dieser Stelle gibt es Plattformen mit Sprungfedern. Paßt auf, daß Ihr beim Springen nicht herunterfallt. Nehmt die obere Route, um nach oben rechts zu gelangen.





Shade Man

Shade Man behaust ein großes, verwunschenes Schloß. Deswegen ist es auch nicht besonders verwunderlich, daß die dort hausenden Roboter sich wie Zombies verhalten. Sie

kommen immer wieder und sind einfach nicht loszuwerden. Nach dem Zwischengegner hat man zwei verschiedene Möglichkeiten, die Besichtigungstour fortzusetzen.

1 Lauft nach Rechts

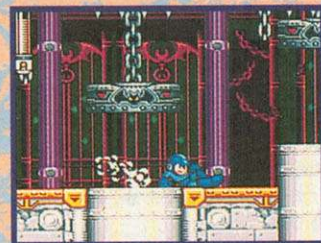
Wie aus dem Nichts erscheinen Särgе. Aus ihnen kommen Zombieroboter hervor. Selbst wenn man einen besiegt, erscheinen immer wieder neue. Geht einfach weiter.



Es hat keinen Sinn, die Zombies zu bekämpfen.

2 Achtung: Stampfer!

Von der Decke kommen riesige Stampfer herab, um Mega Man zu zermalmern. Gleitet unter ihnen hindurch, wenn die Stampfer wieder hochgehen. So vermeidet Ihr unnötigen Energieverlust.

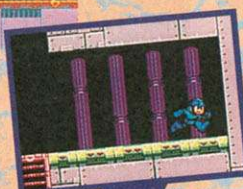
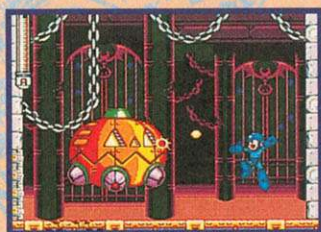


4 Das Schild des Bruders

Habt Ihr den Kürbis im geteilten Zustand besiegt, geht es bei Weg A weiter. Ihr begegnet Bruce, Mega Mans Bruder. Wenn Ihr Bruce schon in Cloud Mans und Turbo Mans Stage begegnet seid, werdet Ihr jetzt gegen ihn kämpfen müssen. Nachdem er verwundet ist, schenkt er Euch seinen Schild.

3 Wähle den Weg

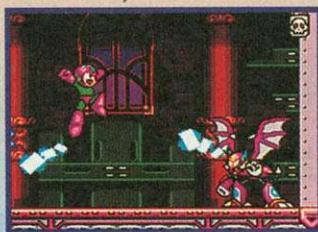
Um weiter zu kommen, müßt Ihr diesen riesigen Kürbiskopf bekämpfen. Ihr könnt entweder seine Augen beschießen, oder erst angreifen, wenn er sich in der Mitte teilt. Je nachdem wie man ihn besiegt, öffnet sich ein anderer Weg.



Nur wenn Mega Man stehen bleibt hat er das Schild in der Hand. Beim Laufen kann er es nicht tragen.

Boss Shade Man

Shade Man sieht mit seinen Flügeln wie ein Gargoyle aus. Diese Schwingen sind nicht nur zur Schau da. Mit ihnen fliegt Shade Man hoch in die Luft, dann landet er und beschießt Mega Man mit seinem Atem. Er benutzt jedesmal einen anderen Typ von Atem. Wenn Shade Man in der Luft umhergleitet, ist der Zeitpunkt gekommen, um ihn anzugreifen. Dazu benutzt Ihr das W.Coil, welches man beim Sieg über Spring Man bekommt. Greift Euch Shade Man im Fluge an, rutscht Ihr unter ihm hindurch, um nicht getroffen zu werden.

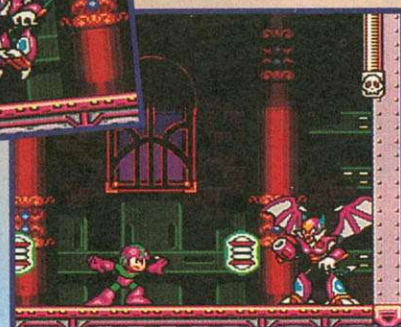


Shade Man schlägt mit verschiedenen Arten von Atem zu.



Es ist wichtig, daß Ihr Shade Man mit dem W.Coil angreift, bevor dieser landet.

Rutscht unter Shade Man hinweg, wenn er Euch von der Luft her angreift.





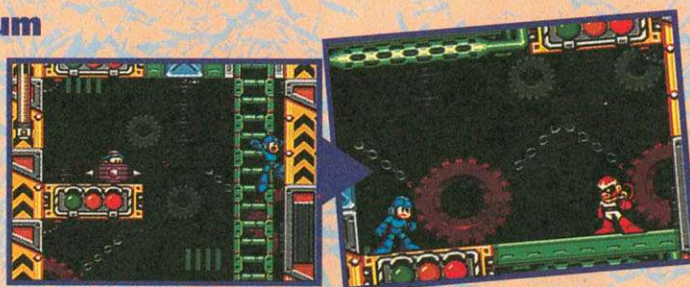
Turbo Man

Die Stage von Turbo Man ist eine Roboter-Transporter-Fabrik. Traut keinem Fahrzeug, das sich in diesem Level befindet. Die Roboter laufen hier nämlich als Trucks, aber

auch als Flammen und ähnliches umherum. Habt Acht und seid immer auf der Hut, denn der Gegner lauert überall.

1 Der geheime Raum

Ab einem bestimmten Punkt klettert man die vertikale Passage an einer Leiter hoch. An einer Stelle in der rechten Wand kann man durch. Ihr begegnet wieder Mega Mans Bruder Bruce. Seht Euch das Bild an, damit Ihr wißt, wo Ihr durch müßt.



2 Beschießt die Augen

In einem späteren Teil der Stage fahrt Ihr auf einem großen Truckroboter. Ihr müßt ihn stoppen. Seine verwundbare Stellen sind seine Augen. Beschießt ihn dort, und er wird anhalten.



Schießt die Geschosse ab, oder springt über sie hinweg.

BOSS

Turbo Man

Turbo Man heißt dieser nette Geselle. Zur Begrüßung schießt er ein paar Flammenkugeln auf Euch ab. Dann verwandelt er sich in ein Auto und fährt los. Greift ihn mit C.Noise an. Turbo Man wird dann nicht in der Lage sein, seine Flammenkugeln auf Euch loszuschießen. Um ihm in seiner automobilen Form auszuweichen, müßt Ihr über ihn hinwegspringen.



Achtet darauf, wann Turbo Man morpht, und springt, wenn er losfährt.

Habt Ihr Shade Man besiegt, könnt Ihr C.Noise benutzen.

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



Fazit

„Mega Man 7“ ist ein tolles Jump'n'Run. Es gibt nur eine Schwierigkeitsstufe, befaßt man aber sich mit dem Modul, ist es nicht so schwer. Die Charaktere sind schön animiert, die Level umfangreich und ansprechend gestaltet.

pw

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

1	Secret of Mana	(3)
2	Yoshi's Island Super Mario World 2	(-)
3	Donkey Kong Country	(1)
4	Illusion of Time	(3)
5	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(-)

VERKAUFSCHARTS

1	Yoshi's Island Super Mario World 2	(1)
2	Asterix & Obelix	(4)
3	Illusion of Time	(2)
4	FIFA Soccer '96	(-)
5	NHL Hockey '96	(-)

GAME BOY

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

1	Donkey Kong Land	(2)
2	Asterix & Obelix	(4)
3	Street Fighter 2	(5)
4	Schlümpfe	(-)
5	Tetris 2	(-)

PLAYCOM-CHARTS

1	Secret of Evermore	(SNES)
2	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(SNES)
3	FIFA Soccer '96	(SNES)
4	Super Bomberman 3	(SNES)
5	Earthworm Jim 2	(SNES)

REDAKTIONSCHARTS

1	Earthworm Jim 2	(SNES)
2	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(SNES)
3	Donald Duck In Maui Mallard	(SNES)
4	Pinocchio	(SNES)
5	Mega Man 7	(SNES)

VERLOSUNG!

GEWINNCHANCE

Playcom sei Dank gibt es wieder drei tolle SNES- oder GB-Spiele zu gewinnen.

Mitmachen ist ganz einfach: Schreibt Eure Top 5 für Super Nintendo und/oder Game Boy auf eine Postkarte und schickt sie uns. Unter allen Einsendern verlosen wir dann drei Spiele. Ach, und vergeßt nicht Euer Wunschspiel

und zwei Ersatztitel mit auf die Postkarte zu schreiben. Schickt diese Karte dann an folgende Adresse:

**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 freundliche Unterstützung.

Tips & Tricks

WeaponLord

Super Nintendo

Special-Moves aus dem Labor

Frisch eingetroffen sind folgende Special-Moves:

Typ	Move	Haltet	und drückt
Korr	Heart Strike	X od. R	tippt ↑, ↑, ↓
	Guard Drop: Power Kick		tippt ←, (→, X) od. (→, R)
	Double Flame Strike	X od. R	rollt ↓↘↘
	Power Deflect	B od. A	rollt →↘↘
	360 Flame Strike	X od. R	rollt →↑↑
	Fire Storm	B od. A	rollt ↑↑↓
	Knee Tarok		rollt →↘↘ + A
	Tarok Strike	B od. A	rollt ↓↘↘
	Power Push		rollt →↘↘ + X od. R
	Elbow Smash		tippt →, (→, B) od. (→, A)
	Gut Smash		rollt ←↘↘ + B od. A
Divada	Ground Blast	X od. R	rollt ↖↘
	Soul Drill		rollt ←↘↘ + X od. R
	Power Flip	X od. R	rollt ↑↑↘
	Orb of Souls	X od. R	tippt ↑, ↑, ↗
	Orb of Souls Break Out		rollt →↘↘ + R
	Psycho Blades	B od. A	rollt ↑↑↖
	Guard Drop: Heel Kick		tippt →, (→ + B od. A)
	Death Whirl		rollt →↘↘ + B od. A
	Power Deflect: Hell Defl.	B od. A	rollt ←↘↘
	Soul Diplacer	B od. A	tippt ↓, ↓, ↘
Zarak	Chaos	X od. R	rollt →↑↑
	Warp Spider	X od. R	rollt ↑↑↖
	Widow's Grips		← + X od. R (2 Sek.) und rollt ↘↘
	Inferno		rollt →↘↘ + X od. R
	Guillotine Strike	↓ + X od. R (2 Sek.) und rollt ↑↑	
	Guard Drop: Power Vault		rollt ←↘↘ + B od. A
	Web Rip		rollt →↘↘ + B od. A
	Power Deflect: Web Slap	← + B od. A (2 Sek.) und tippt →	
	Power Slice	B od. A	rollt ↑↑
Bane	Guard Drop: Iron Fist		rollt ←↘↘ + X od. R
	Curse Slam	X od. R	rollt →↑↑↓
	Skull Crusher	X od. R	rollt ←↑↑
	Head Rocker		rollt →↓↘ + X od. R

Typ	Move	Haltet	und drückt
Bane	The Mutilator		tippt ↓, (↓ + X od. R)
(2. Teil)	Fang Gutter		rollt ←↘↘ + B od. A
	Berserker	B od. A	rollt ←↘↘
	Hammer Blast	B od. A	rollt ↑↘↘
	Power Deflect: Hammer		rollt ←↘↘ + B od. A
	Cursed Kick	B od. A	rollt ↘↘
Zorn	Guard Drop: Shield Crack	X od. R	tippt ↑, ←, ↓
	Power Deflect: SSS	X od. R	tippt →, ↑, →
	Corpse Striker		↓ + X od. R (2 Sek.) und rollt ↑↑
	Hell Grinder		← (2 Sek.) und tippt →, X od. R
	Demon Axe		← + B od. A (2 Sek.) und rollt ↘↘
	Axe Trip		rollt ←↘↘ + B od. A
	Hell Fire	B od. A	rollt ↓↘↑
	Ancient Axe		rollt ←↘↘ + X od. R
	Axe Lift	B od. A	rollt ↑↑
	Roll Attack		rollt →↘↘ + X od. R
Talazia	Air Tear	X od. R	rollt ↑↑↘
	Air Frenzy	B od. A	rollt ↑↑↘
	Prey Launch		rollt ↓↘↘ + X od. R
	Phoenix Strike	R	rollt ←↘↘
	Rip Claw	B od. A	rollt ←↘↘
	Reverse Claw	X od. R	rollt ↑↑↓
	Talon Blade		rollt ←↘↘ + X od. R
	Power Deflect: Shadow		rollt ↓↘↘ + B od. A
	Double Talon Strike	X od. R	rollt →↓↘
	Guard D.: Falcon Strike	B od. A	rollt ↑↑↖
	Kick Up		rollt →↑↑ + A
Jen-Tai	Down Strike	X od. R	tippt ↑, ↑, ↓
	Aura Strike		rollt ←↘↘ + X od. R
	Backhand Blast	X od. R	rollt ←↖
	Back Blade Strike	B od. A	rollt ←↘↘
	Ram Toss	B od. A	rollt →↑↑↖
	Power D.: Shield Toss	X od. R	rollt ↓↘↘
	Guard D.: Reverse Kick		tippt ←, (→, X) od. (→, R)
	Death Blade Frenzy	B od. A	rollt ↓↘↘
	Leg Breaker		rollt ↓↘↘ + B od. A
	Shield Spike		tippt ←, (→, B) od. (→, A)

Batman Forever

Super Nintendo

Mit Tastendruck zur Levelanwahl

Heinrich Preißer aus Geigant schickte uns diese Tastenkombination: Drück im Optionsmenü ←, ↑, ←, ←, A, B, Y, und schon könnt Ihr Euch Startlevel und -stage aussuchen.

Mechwarior 3050

Super Nintendo

Paßwörter aus dem Labor

Mission 1: BMBRMN Mission 2: 65C816 Mission 3: B1GBND
Mission 4: FSPRNG Mission 5: YHWX11

Und noch ein Spezial-Paßwort

Gebt dieses Paßwort ein und jede Waffe, die Ihr in der „Weapon Selection“ auswählt, hat unendlich Munition: M1R0G3.

Primal Rage

Super Nintendo

Ab zum Super-Cheat-Menü

Plaziert Euch im Options-Menü auf Start und drückt: ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, ←, →. Jetzt erscheint ein weiterer Punkt im Options-Menü. Wählt Ihr diesen an, kommt Ihr in ein Cheat-Menü. Dort darf man sich überdinosaurische Kräfte geben. Viel Spaß!

Urban Strike

Super Nintendo

Paßwörter von Klaus-Dieter Tschoepe

Er kommt aus Recklinghausen und schickte uns diese Paßwörter:

2. Baja Oil Rigs: CRJKYC96FZJ
3. Mexico: 9GD4SKZRXC3
4. San Francisco: NWDJVSKBTFL
5. New York: L6VCBJT9PV9
6. Las Vegas: GPTKZRPKDPV
7. Underground: W7YCB74HJ4G

Star Trek: TNG

Super Nintendo

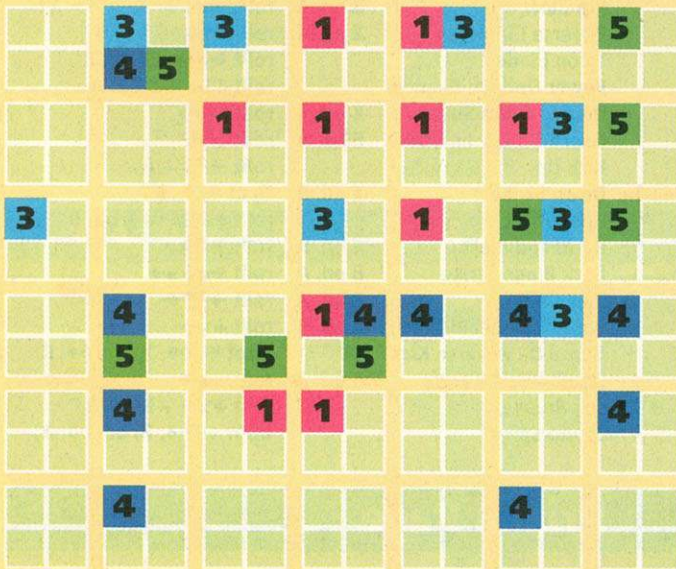
Die Prüfungen auf den drei Monden

Es ist doch viel Arbeit, die genaue Schalterfolge bei den Teleporter-Feldern herauszubekommen. Wir haben die beiden ersten Aktionen gelöst. Bei der dritten (im kleinen Raum) hilft nur Ausprobieren.

Erstes Feld



Zweites Feld



Waterworld

Super Nintendo

Codes aus dem Labor

Atoll 1: HWSVP
Atoll 4: YTWKN
Atoll 7: WWKJQ

Atoll 2: HKFBM
Atoll 5: QKSVC

Atoll 3: QJWLX
Atoll 6: QHHJS

Tim in Tibet

Super Nintendo

Paßwörter aus dem Labor

Diese Codes haben wir beim Testen herausgefunden: 315, 907, 623.

Batman Forever

Super Nintendo

Special-Moves für den Trainings-Mode

Toni Leisner aus Aalen schickte uns seine Special-Moves.

Kämpfer	Special-Name	halten ...	... drücken
Thug One:	Motorsägenschuß	R	←, →, B
	Motorsäge	↓	mehrmals Y
	Tornado	↓	mehrmals B
	Handgranate		→, ↘, ↓, X
	Ritt auf Motorsäge	R	↓, ↘, ←, Y
Thug Two:	Schlag schräg nach oben		→, →, A
	Messer		←, →, B
	Flammenwerfer		↓, ↘, →, B
	Flammenwerfer (oben)	↓	mehrmals Y
	Flammenwerfer (unten)		→, ↘, ↓, Y
Sugar/Spice:	Messerwurf (oben)		↓, ↓, ↓, Y
	Messerwurf (unten)		↓, ↘, →, Y
	Fesseln		↓, ↘, →, B
	Sprungkick		→, →, X
	Hoher Sprungkick	↓	mehrmals B
Riddler Thug:	Drehung		↓, ↘, ←, Y
	Bombe		→, ↘, ↓, Y
	Blase		↓, ↘, →, B
	Elektroschild	L	mehrmals Y
	Schwarzes Loch		→, ↘, ↓, X
Clown:	Betäubungsschuß		→, →, Y
	Schuß (diagonal)		mehrmals ↓, Y
	Rad		↓, →, Y
	Handgranate		↓, ↘, →, Y
	Trompete	R	←, →, B
Inmate:	Sprungkick		→, →, B
	Blume		mehrmals X
	Klebende Pfütze		→, ↘, ↓, X
	Drehung des Gegners	R	↓, ↘, ←, Y
	Schlagstock-Wurf		↓, ↘, →, B
	Rennen		→, →, B
	Gegner werfen		→, →, A
	Elektroschuß		→, ↘, ↓, X

Theme Park

Super Nintendo

Verkaufstrick von Dragan Djekic

Er schreibt uns folgendes: Um schnell an Kapital zu kommen, muß man den Eintrittspreis vom 28. bis zum 31. eines Monats auf Null stellen. Zwischen dem ersten und dem neunten des folgenden Monats schraubt man dann den Eintrittspreis bis zur Grenze hoch (998). Dadurch kommen mehr Besucher, die bezahlen den ganzen Preis und kaufen auch mehr. Wiederholt das mehrere Monate hintereinander.

Theme Park

Super Nintendo

Geld sparen mit Tim Schieferstein

Tim Schieferstein aus Wiesbaden schickt uns folgenden Trick: Um Geld beim Bau einer Wasserbahn, Rennbahn, Achterbahn oder Monorail zu sparen, sollte man zuerst einen möglichst kleinen Kreis bauen. Setzt daran ein Kassenhäuschen und Ihr bezahlt für den kleinen Kreis. Vergrößert Ihr jetzt diese Bahn, könnt Ihr das ganz umsonst machen.

Eigentlich unmögliche Attraktionen

Auch diesen Trick schickte uns Tim Schieferstein aus Wiesbaden. Er geht folgendermaßen: Baut zum Beispiel eine Wasserbahn. Setzt jetzt anstatt eines Kassenhäuschens von der Wasserbahn eines von der Rennbahn vor die Wassergräben. Nun fahren die Besucher auf Rennautos die Wasserstraße entlang. Übrigens: Der Trick funktioniert auch anders herum.



Fever Pitch Soccer

Super Nintendo

Codes von Ernst-Jacques Senff

Asien:

1. Kuwait: -
2. Iran: **BBBBBBBGBCBV**
3. Wea: **BBBBBLBDD649**
4. China: **BBBBBLGBFBDL**
5. Australien: **BCBBBLDHGBNH**
6. Japan: **BCBBBLCDHBS**
7. Saudi-Arabien: **LCBBBLBVKB6K**

Afrika:

1. Ghana: **LCBBBLGVPLLR**
2. Simbabwe: **BLMBBLGVQBV**
3. Ägypten: **BMMBBBLGVRB43**
4. Marokko: **BMMBBBLFBSBDY**
5. Kamerun: **BMMBBBLKBTBNW**
6. Elfenbeink.: **BMMBBBLPBVBHL**
7. Nigeria: **BMMBBFLFBXB6**

Amerika:

1. Kanada: **BMMBBFLCHYBL9**
2. Bolivien: **BMMBFLH2LV3**
3. USA: **BMMBBFLMHSV4R**
4. Kolumbien: **BMMBB7LBD6BDC**
5. Uruguay: **BMMBB7LGD78NF**
6. Mexiko: **BMMBB7LLD8LH1**
7. Argentinien: **BMMBV7LBD9C6R**

Europa:

1. Portugal: **BMMBV7LGD78NF**
2. Schottland: **BMMBV7LLDGBVT**
3. Bulgarien: **BMMDV7LBDLC49**
4. Rumänien: **BMMDV7LGD8BDW**
5. Norwegen: **BMMDV7LLDSBNY**
6. Spanien: **BMMDX7LBDTLHP**
7. Deutschland: **BMMDK7LGDZ86C**

Welt:

- Allstars: **BMMDX7LLD1L6C**

Bei den obigen Paßwörtern steht **blau** für große Buchstaben und **rot** für kleine Buchstaben.

Prehistorik Man

Super Nintendo

Levelauswahl und -skip

Geht in das Option-Menü und haltet die L-Taste, während Ihr den Punkt „Exit“ mit Start bestätigt. Geht jetzt auf „Game Start“, haltet die R-Taste gedrückt und bestätigt mit Start. Nun könnt Ihr im Pause-Modus des Spiels mit Select das Level beenden oder mit Start und Select die Levelauswahl aktivieren.

Dragon

Super Nintendo

Levelanwahl von Marius Elvert ...

... aus Höxter. Drückt im Options-Menü B, B, A, R, B, A, R, A, und schon könnt Ihr unter „Start Game“ die Level anwählen.

Metal Marines

Super Nintendo

Das Superpaßwort

Auch dieser Tip stammt von Marius Elvert aus Höxter. Um mit 10.000 Geldeinheiten und Energiepunkten anfangen zu können, müßt Ihr folgendes Paßwort eingeben: CSDV. Viel Spaß!

Super Bomberman 3

Super Nintendo

Paßwortregen

- | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| 1-1: 5358 | 1-2: 9486 | 1-3: 4332 | 1-4: 3306 | Boss: 2280 |
| 2-1: 6408 | 2-2: 5862 | 2-3: 4836 | 2-4: 7938 | Boss: 6912 |
| 3-1: 9438 | 3-2: 8412 | 3-3: 7386 | 3-4: 5880 | Boss: 4854 |
| 4-1: 8916 | 4-2: 7890 | 4-3: 5360 | 4-4: 3309 | Boss: 6411 |
| 5-1: 5865 | 5-2: 8967 | 5-3: 2787 | 5-4: 9473 | Boss: 2301 |

Endboss: 6363

Und jetzt noch ein Bonbon: Gebt Ihr das alte Schrumpfpaßwort „5656“ ein, wird die Mauer im Battlemode nicht ganz zugebaut.

Mega Man 7

Super Nintendo

Super-Paßwort und Special-Moves

Gebt das unten stehende Paßwort ein und haltet die L- und R-Taste gedrückt (andernfalls kommt Ihr so in das letzte Level im Spiel). Wenn Ihr es richtig gemacht habt, solltet Ihr Euch jetzt im Battle-Modus befinden. Folgende Special Moves stehen Euch hier zur Verfügung:

Mega Man:

Arrow Slash
Leg Breaker
Feint Warp
Booster Kick
Sonic Crusher
Feint Warp

Forté:

rollt ↓↘→ Y
tippt ↓, ↓, B
tippt ↑, ↑
rollt →↘↘ + Y
tippt →, →, Y (im Sprung)
tippt ↑, ↑



Theme Park

Super Nintendo

Parkspaß von Andreas Hainz

Andreas Hainz aus Chieming schickte uns diese Paßwörter. Sein Park heißt übrigens „Funnyland“.

Parkplätze erledigt	Geldeinheiten (\$)	Paßwort
London	2.854.656	BBDBB3VCT7NBB
+ Nigeria	8.055.155	BBNBB3VWM29BB
+ Scandinavia, Egypt	17.703.024	BBSD3QTBWFD
+ New Zealand	19.357.440	BBSDL37C.5MDB
+ Yakutsk	22.140.624	BBSDM3G61SZDB
+ Antarctica	25.735.104	BBSFM3QCX.HFB
+ India	27.925.072	GBSFM3ZP5VNF
+ Australia	31.018.448	GBSFR3Z6RN1FB
+ Peru	34.346.096	GLSFR3LTZBFG
+ Brazil, Greenland	40.557.872	Z3SFR3VK815GB
+ Argentina	43.723.696	Z3TFR3V2P4JHB
+ Iceland	46.494.046	73TFR3LRWPWHB
+ Alaska	47.448.272	74TFR3L6BBOHB
+ Europe	48.133.120	84TFR3LCZY2HB
+ Russia	51.808.080	84TPR3QPKZJHB
+ South Africa	56.774.672	84.PR3GFVX3JB
+ Northern USA	54.700.912	86.PR3ZTP0VJB
+ Kuwait	53.525.040	86.TR3ZYNHQB
+ South USA	52.606.336	8..TR3GWOOLJB
+ California	50.258.352	...TR3L2C2.HB
+ China	45.076.496	R3LFV9PHB
+ Japan	29.392.464	BBB33ZN9FVFB
nur London	34.139.328	BBDBB3V4QKDBG
+ Nigeria, Egypt	43.594.096	BBNDB3BTWMJHB
+ Scandinavia	48.452.144	BBSD3B3KX53HB
+ New Zealand	51.294.368	BBSDL3Q0V0FJB
+ Yakutsk	54.712.432	BBSDM3ZT31VJB
+ Antarctica	60.010.192	BBSFM3Z6S8GKB
+ India	63.247.232	GBSFM3QWYLWKB
+ Australia	66.653.392	GBSFR3Z6QL9KB
+ Peru	69.190.208	GLSFR3LMD9KLB
+ Brazil, Argentina	75.873.232	G3TFR3366RCMB
+ Greenland	83.363.040	Z3TFR3B8GB9MB
+ Iceland	85.575.904	73TFR3Z8LSJNB
+ Alaska	86.744.624	Z4TFR3ZK97NNB
+ Russia	88.663.568	74TPR3GFJKXNB
+ Europe	88.907.904	84TPR3QWBHYNB
+ South Africa	90.528.416	84.PR3705N4NB
+ Northern USA	90.337.904	86.PR3GTXY3NB
+ Kuwait	88.077.568	86.TR3QC0.TNB

Tim in Tibet

Super Nintendo

Ergänzung der Game Guides

Zwischen den Guide-Teilen von „Tim in Tibet“ aus Heft 1/96 und dieser Ausgabe klafft eine kleine Lücke. Diese wollen wir nun stopfen. Wir zeigen Euch, wie Ihr den Berghang herunterläuft und führen in die

Höhle, in der Tschang vom Yeti gepflegt wurde. In diesen Runden lernt Ihr ein besonders wichtiges Instrument kennen: den Pickel. Mit ihm müßt Ihr beim Spielen der Level 12 bis 14 gut umgehen können.

LEVEL 7: BERGHANG

1 Hauptmethode: Schlittern



Wenn Ihr den Abhang herunterstürzt, müßt Ihr über Steine und Buschwerk springen. Außerdem besteht jederzeit die Gefahr, daß Ihr abstürzt. „Lauf immer nach links“ lautet der Tip, den Ihr am Anfang bekommt und beherzigen solltet.

2 Route ändern

Manchmal müßt Ihr auf den oberen Pfad wechseln. Beachtet das Bild links. Es zeigt eine Kreuzung, aber sie ist schwer zu erkennen. Springt, um den oberen Weg zu nehmen.



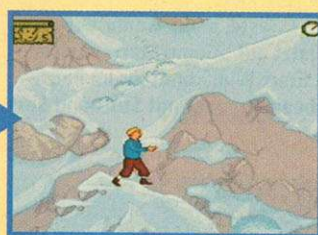
LEVEL 8: EISIGE HÖHE

1 Hauptmethode: Umlagern



Um den Schnee zu lösen, müßt Ihr den kleinen Schneeball entfernen.

Hier ist das Level unübersichtlich. Es braucht einige Versuche, bis Ihr den Weg kennt, der von rechts unten nach links unten zur Mitte und von da aus nach links oben zum Ziel rechts oben führt.



Da ist ein Loch!



Der Eisball hinterläßt ein Loch in der dünnen Schneedecke.

2 Durchsprinten

Rennt über den brüchigen Schnee, bevor er abstürzt. Wer sich zu viel Zeit läßt, stürzt mit dem ausgelösten Lawine nach unten. Also die Beine in die Hand nehmen!



3 Rollender Schneeball



Der Schneeball rollt manchmal den Berg hinab. Wenn Ihr ihn entdeckt, müßt Ihr sofort auf eine Plattform und warten, bis er vorbei ist.

LEVEL 9: FLUGZEUGWRACK

1 Vorsicht

Springt über die stürzenden Teile und beachtet den Propeller, der sich noch bewegt.



2 Seil

Es wird ein Seil gesucht, bevor es weitergeht. Durchsucht das Flugzeug danach. Bindet das Seil an den Stein und schwingt damit auf die andere Seite.



3 Pickeln

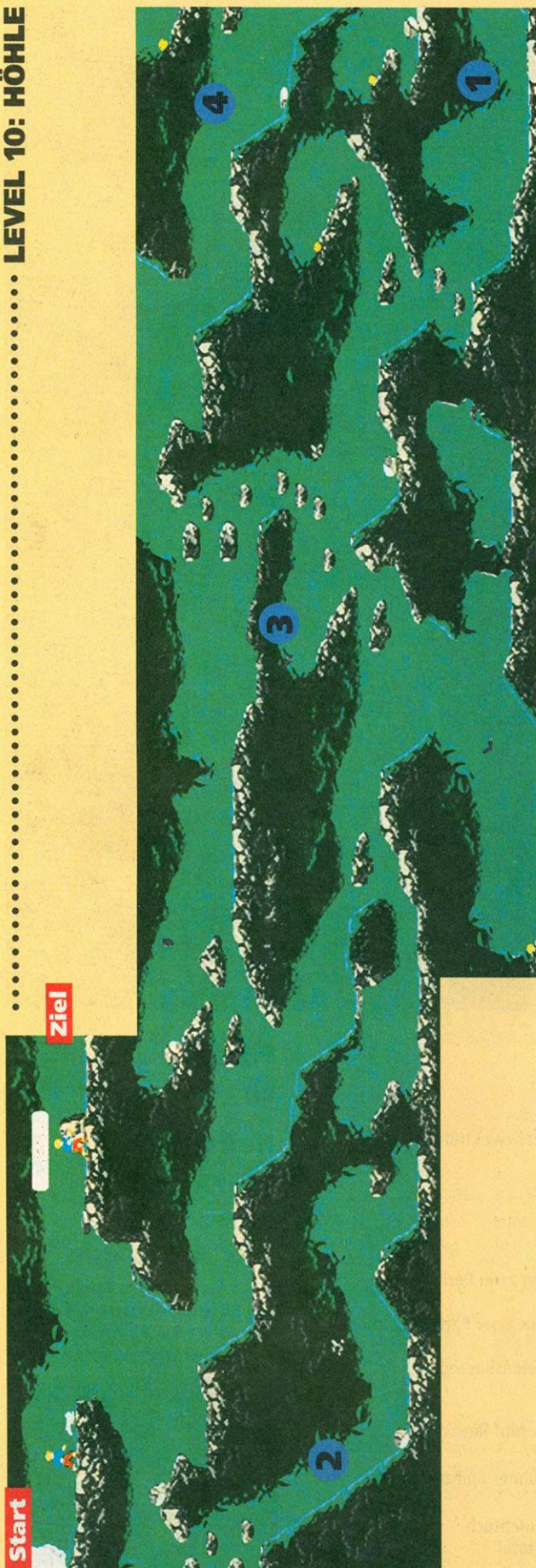
Drückt ↑ und Y gleichzeitig, um den Berg zu besteigen.



Tim in Tibet

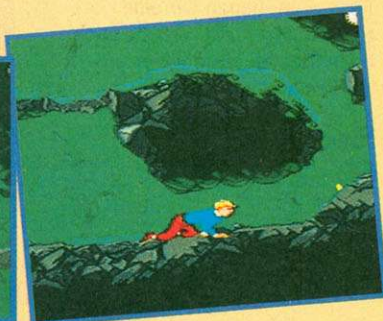
Super Nintendo

LEVEL 10: HÖHLE



1 Hauptmethode: Auf allen Vieren

Wenn die Runde beginnt, läuft Struppi weg und die Plattform verschwindet. Betretet die Höhle. Kriecht auf allen Vieren, wenn die Decke zu nahe ist und Ihr den Fledermäusen ausweicht.



2 Eiszapfen

Beobachtet die Eiszapfen und schätzt ab, wann sie herunterfallen. Eine Berührung kostet wichtige Energie, und es gibt nur zwei Äpfel in der Höhle.



3 Fledermäuse

Immer wenn Ihr eine neue Plattform benutzt, solltet Ihr Euch vor den Fledermäusen ducken.



4 Holt das 1-Up

Ein 1-Up kann nicht schaden, oder? Dazu müßt Ihr ganz rechts oben einen Stein lostreten. Stellt Euch darauf, dann fängt er an zu rutschen. Nun warten, bis er kurz vor dem Loch ist und nach rechts oben springen. Wenn Ihr das richtig macht, ist das 1-Up Euch. Sonst fallt Ihr herunter und müßt es (so noch genug Zeit da ist) erneut versuchen. Das Extra-Leben ist anders nicht zu erreichen.



Wartet!



Weiter!

Secret of Evermore

Super Nintendo

Tauschgeschäfte

Jede Menge Tauschgeschäfte könnt Ihr in der mittelalterlichen Stadt in der Wüste tätigen. Damit man Euch nicht über den Tisch zieht, haben wir eine Liste zusammengestellt, welche wichtigen Kleinigkeiten wo ertauscht werden können.

Reis

- 3 Drei Juwelen
- 5 Sechs Juwelen
- 12 Neun Juwelen

Gewürze

- 2 Vier Reissäcke oder vier Töpfe
- 16 Zwei Perlen und drei Keramiktöpfe
- 6 20 Juwelen

Perlen

- 13 Zwölf Juwelen
- 20 Zehn Juwelen
- 19 Ein Reissack + drei Juwelen

Keramiktöpfe

- 11 Zwei Reissäcke

Parfume

- 15 Drei Gewürzfässer

Hühner

- 17 Ein Gewürzfaß und zwei Reissäcke

Dienstleistungen

- 18 Geldwechsler
- 28 Pfandleiher – fünf Juwelen
- 10 Armor Ultra – Schleifstein

Ausrüstung

- 22 Bleicheimer – Zehn Gewürzfässer
- 9 Granitpanzer – ein Skarabäus
- 30 Bronzeklaue – Löffel + zwei Seidentücher
- 19 Schleifstein – ein Sonnenstein oder eine Schakalstatue plus zehn Gewürzfässer



Artifakte

- 1 Silberlöffel – zwei Gewürzfässer
- 7 Schakalstatue – fünf Gewürzfässer oder zwei Hühner
- 8 Amulett des Karon – 30 Reissäcke
- 14 Seidentücher – drei Perlen pro Tuch
- 24 Kalksteintafel – vier Gewürzfässer oder zwei Perlen
- 23 Juwelenskarabäus – ein Gewürzfaß plus zwei Parfümflaschen
- 27 Moxastab – zwei Hühner plus ein Juwelenskarabäus plus zwölf Gewürzfässer
- 26 Sonnenstein – eine Kalksteintafel plus fünf Reissäcke
- 25 Jadereif des Königs Hei Zung – drei Hühner und zwei Perlen
- 21 Rubinherz – ein Moxastab oder ein Seidentuch plus ein Skarabäus und eine Kalksteintafel

Fisch

- 4 30 Juwelen

Heilaura

- 4 150 Juwelen

Das Arnitamin

In der Lagerhütte müßt Ihr hinter den Kisten nachschauen. Kauft dort sofort das Arnitamin für 100 Juwelen, es wird immer teurer.



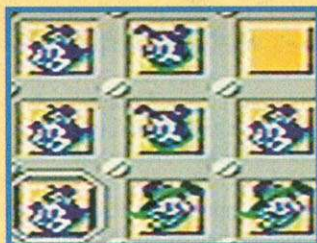
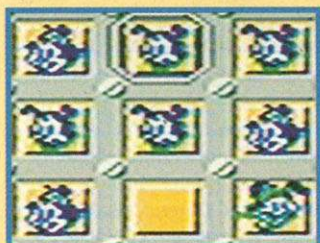
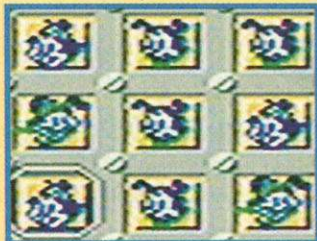
Animaniacs

Game Boy

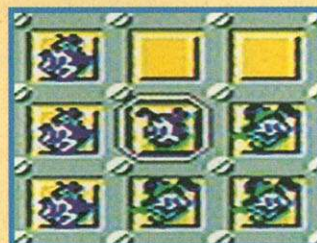
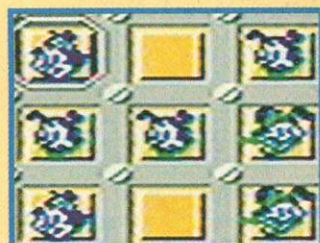
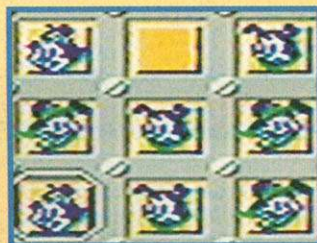
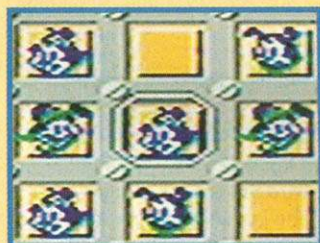
Paßwörter für Easy und Normal

Simon Seipel aus Itzehoe schickte uns diese Paßwörter:

Easy-Modus



Normal-Modus



Zool

Game Boy

Unendlich viele kleine Ninjas

Drückt im Titelbild, wenn der große Zool erscheint, A und B gleichzeitig. Haltet beide Tasten und drückt so schnell wie möglich mehrmals auf dem Steuerkreuz nach oben. Wenn Zool dann anfängt zu blinken, habt Ihr es geschafft.

Robin Hood

Game Boy + NES

Geheimes Paßwort-Menü

Michael und Stefan Jakele aus Salach haben ein geheimes Paßwortmenü herausgefunden. Drück dafür acht Mal den A-Knopf, acht Mal den B-Knopf und dann wieder acht Mal den A-Knopf. Schon befindet Ihr Euch im Paßwortmenü. Und jetzt haben die beiden noch ein paar nette Paßwörter für Euch:

1: WALL 2: MASTER 3: LOCKSLEY 4: TAX 5: CASTLEIN
6: CHAPEL 7: TOWNHANG 8: VILLAGE 9: POND 10: CELTS



Mega Man 4

Game Boy

Paßwörter und Taktiken

Für alle die bei diesem mega-starken Spiel hängen hat Norbert Schellmann aus Kreuztal die Lösung:

Gegner: Buchst.: man erhält: Paßwort: Taktik/Waffe

Toad Man B Rain Flush EEEBXE unter ihm durchspringen und mit Mega-Buster beschießen
XXRBRX
XEBEEE
BRBRRE

Bright Man E Brain Stopper ERRRRR Rain Flush
ERRRRR
EEEBER
RBRERE

Ring Man T Ring Shot REBXBR Pharao Shot
XXEBRR
RXXBRR
XEEREB

Pharao Man A Pharao Shot BRXBEX Brain Stopper und
RXERBX mit Mega-Buster
XBXREE beschießen
RXXBRX

Wily's Robot RRXERX Mega Buster/Pharao
EREXBX Shot
XXRXXR Am besten mit Bird
RBRXXX zusammen

Napalm Man I Napalm Bomb XERXBR Charge Kick oder
RRBXER Bird zusammen mit
BRXRXE Mega Buster
BBBEXX

Stone Man L Power Stone RBBXRR Napalm Bomb und
EBEXRB unter ihm durch-
ERRBER springen
EBXXBR

Charge Man Y Charge Kick RRBXBE Power Stone
BRXRRR
ERRBEX
XREEBE

Christal Man W Christal Eye EERXBR Charge Kick oder
RRBXBB Mega Buster mit Bird
XBBRRE
ERXBRX

Wily's Roboter Ballade Cr. ERXRXB Ballade Cracker und
(Geschützturm wenn Robo BRRBXX springen
auf dem UFO) mit Bird und BEXBEB
Mega Bust EREXXX
besiegt wird

Dr. Wily Power Stone und
springen

Turtles

NES

Levelanwahl von Robert Wurm

Drückt im Titelbild auf dem ersten Controller x Mal A, x Mal Bund schließlich x Mal Select. Das x steht jeweils für die Zahl des Levels, in das Ihr gelangen wollt. Bsp.: Ihr wollt in das dritte Level, also drückt Ihr: A, A, A, B, B, B, Select, Select, Select. Alles klaro, dann viel Spaß!

Star Trek: Generations

Game Boy

Paßwörter

Torsten Paubandt aus Mainz-Kastel hat alle Paßwörter zum letzten Enterprise-Abenteuer: Harriman, Demora, Soren, Veridian, Ogawa, Farragut.

Probotector 2

Game Boy (NES)

Hilfe für Steven Neuber (11/95)?

Jörg Wisper aus Dinslaken schickte uns diese Spezial-Paßwörter: Der Abspann: P3LS Unendl. Leben: B32R Level vorzeitig beenden und im nächsten Level starten: H2F2

Judge Dredd

Game Boy

Paßwörter von Stefan Kristek

Stefan Kristek kommt aus Bad Langensalsa und hat folgende Codes: Level 4: SENTENCE Level 5: SOFTWARE Level 6: ANDERSON

Jungle Strike

Game Boy

Noch mehr Paßwörter

Wolfgang Tröger aus Lengenfeld hat einen Fehler in Ausgabe 11/95 entdeckt. Das Paßwort für Level 3 muß lauten: 2922502918. Außerdem schickte er uns noch weitere Paßwörter.

Level 6: 0550792954 Level 7: 0950035298
Level 8: 0155908131 Level 9: 1185402550

Micky Mouse V

Game Boy

Paßwörter von Ricardo Friedrich

2: BVCK	3: FXLL	4: GRWN	5: WHVT	6: BZSS
7: CZCK	8: DRWP	9: BXLK	10: HWNT	Boss: SLVP
11: SPZT	12: BLZW	13: GRWP	14: TRVP	15: BWLL
16: WLVK	17: DRZP	18: FLVG	19: HZST	20: TQPY
Boss: IXMP	21: MQLT	22: FRYT	23: RQNT	24: LQST
25: IXRY	26: MQND	27: SPLL	28: TWCK	29: NWCK
30: SZFT	Boss: PQCK	31: YVRD	32: RQST	33: SZLD
34: FRZM	35: THVN	36: CQNT	37: PZST	38: HQRS
39: SWLK	40: CHWP	Boss: IZWL		

Jelly Boy

Game Boy

Paßwörter

Ice: 8Q92HF1 0YQKWJM Aztec: 8S19NP9 VYGQXKT
Space: 8S2B81G 778FKDR Desert: 8Q9ZWW3 ZK-33HT
Sky: 8S2B814 3KF37MT Abspann: 8S2B85B RD9J2LR

Prehistorik Man

Game Boy

Auf ins nächste Level

Drückt im Titelbild (wenn der Schriftzug „Titus Proudly Presents ...“ erscheint) folgenden Tasten: ↓, A, ↑, B, ←, →, B, A, B, A, B, A, ↑, ↓. Nun könnt Ihr im Spiel mit der Select-Taste ins nächste Level springen.

Batman Forever

Game Boy

Levelanwahl von Stephan Bukschat

Drückt im Optionmenü einfach ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →. Schon könnt Ihr das Startlevel auswählen. (PS: Danke für den schönen Umschlag!)

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Dragan Djekic, Bremen; Ernst-Jacque Senff, Meckenheim; Heinrich Preißer, Geigant; Jörg Wisper, Dinslaken; Klaus-Dieter Tschoepe, Recklinghausen; Marius Elvert, Höxter; Michael Heintz, Bad Camberg; Michael und Stefan Jakele, Salach; Ricardo Friedrich, Ostritz; Robert Wurm, Hainersdorf (Österreich); Simon Seipel, Itzehoe; Stefan Kristek, Bad Langensalsa; Stephan Bukschat, Straubing; Tim Schieferstein, Wiesbaden; Toni Leisner, Aalen; Torsten Paubandt, Mainz-Kastel und Wolfgang Tröger, Lengenfeld. Ein Super Nintendo-, bzw. ein Game Boy-Spiel für die Bombentips gehen an: Norbert Schellmann, Kreuztal und Andreas Hainz, Chieming. 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)

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Daniel Speer aus Bochum hat gleich einen ganzen Haufen an Fragen: Gibt es für „Lemings 2“ (SNES), „Stargate“ (SNES) oder „Robin Hood“ (GB) irgendwelche Tastenkombinationen? Wenn ja, wie gehen die?
- René Zemke aus Angermünde sucht Tastenkombinationen oder andere Cheats für „Super Troll Island“ (SNES). Wer hat welche?
- Roy Schicke aus Bremen hat eine Frage zu „Addams Family Values“ (SNES): Ich bin im Steingarten und kann den Steinbaum Romit nicht besiegen. Wer kann mir helfen?



Asterix[®]

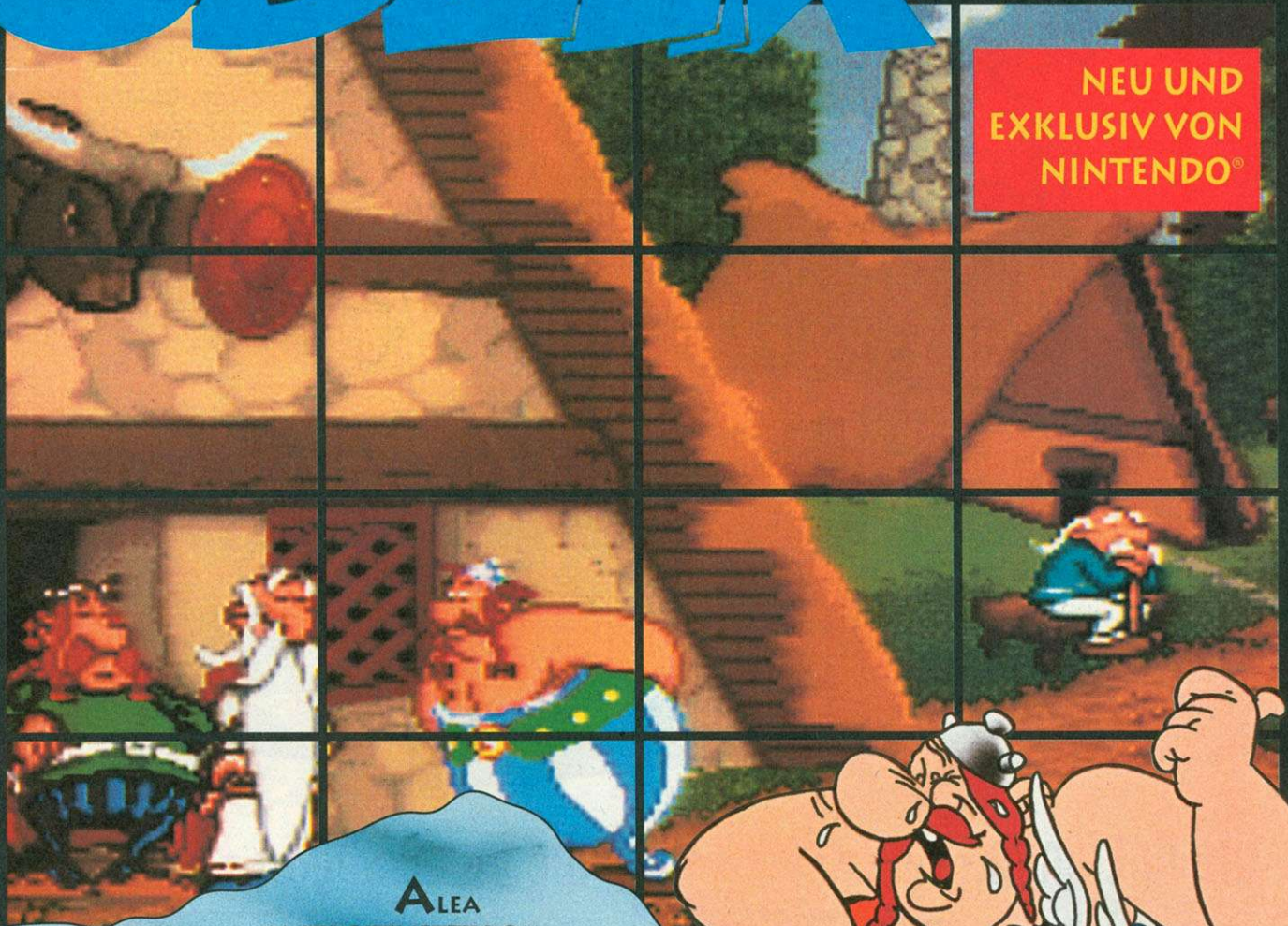
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

OBÉLIX[®]



NEU UND
EXKLUSIV VON
NINTENDO[®]

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



ALEA

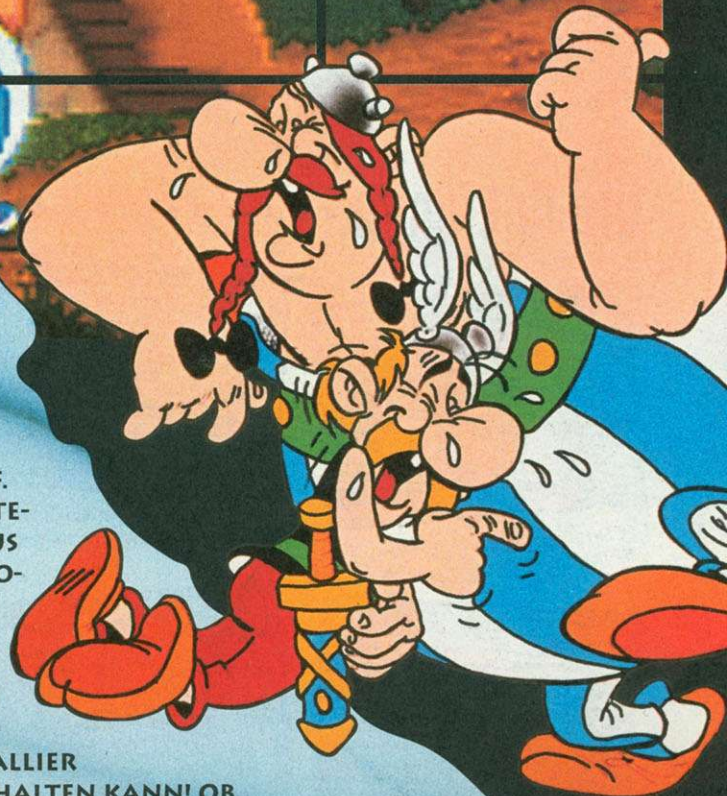
JACTA EST! JETZT KOMMEN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY[™] UND DEM SUPER NINTENDO[™]! STEIGT IN DIE „SANDALEN“ DER WELTBERÜHMTE GALLIER, NEHMT EINEN SCHLUCK ZAUBERTRANK, UND RÄUMT UNTER

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.

FIFA SOCCER 96

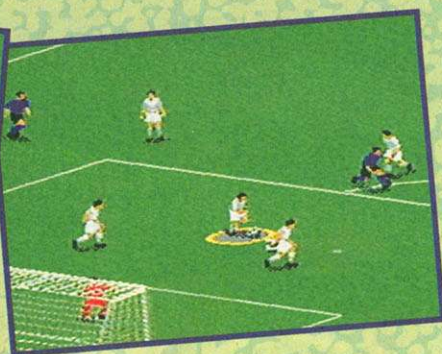


Electronic Arts ist für seine hervorragenden Sport-Videospiele bekannt. Diese gute Tradition wird mit „FIFA Soccer '96“ (SNES) fortgesetzt. Die zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger machen es zu einer der besten Fußballsimulationen überhaupt.

Selbst Fußballkritiker können das Modul nur schwer ignorieren. Und das ist uns einen Gold-Funny wert.



Die SNES-Version von „FIFA Soccer '96“ bietet alle klassischen Features eines Fußballmoduls: Liga-spiele (zwölf Ligen auf internationalem Niveau!), lokale Meisterschaften, Weltmeisterschaften und Training. Electronic Arts wartet sogar mit aktuellen Original-Mannschaftslisten auf. Taktik und Action sind gleichstark. Und wie im echten Leben, können sich die Spieler ihre Kraft für die lange Saison einteilen. Die „Kraftanzeige“ hilft dabei.



Die Optionen



Das Optionsmenü bringt Euch reichlich Auswahl.



Taktische Feinheiten vor Spielbeginn mit optisch schönen Menüs.



Nicht alle Teams sind so ausgeglichen wie Cremonese.



Alle Top-Mannschaften mit den Original-Spielern sind wählbar.

Die Bundesliga

Das Spiel ist international angelegt. Aber natürlich könnt Ihr auch eine Bundesliga-Runde spielen. Sucht Euch insgesamt acht Teams aus und beginnt die Saison. Ihr könnt ebenfalls von dem Modul die Gegner für Eure Lieblingsmannschaft bestimmen lassen. Logisch, daß die Spielstände abspeicherbar sind. Nach jedem Spiel gibt es umfangreiche Statistiken inklusive der Torschützen-Hitliste. Die besten Kicker bilden dann das Nationalteam.



Heiße Spielszenen



Durch gekonnte Pässe und Flanken erzielt Ihr die schönsten Tore.



Die Paßpfleile helfen Euch, den richtigen Anspielpartner zu finden.



Actionreiche Szenen gewinnen durch detaillierte Animationen.

Coolen Optionen • • • • •

Beim Kampf um den Ball kann es schon heiß hergehen. Wie heiß, entscheidet Ihr im Optionsmenü. Außer den Paßpfleilen und Kraftkreisen könnt Ihr dort Fouls und Verletzungen ebenso An- und Ausschalten wie die Abseitsregel und die Computersteuerung des Torwartes.



Nervenkitzel durch Elfmeter

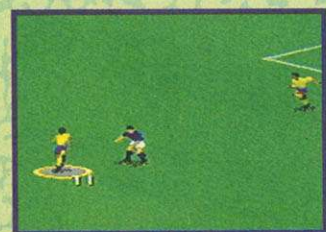
Das schönste an einem Unentschieden ist das darauf folgende Elfmeterschießen. Für Spieler und Torhüter eine große Nervenprobe. Auch in „FIFA Soccer '96“ ist Konzentration gefragt. Ein lockeres Händchen kann aber ebenfalls nicht schaden.



Das Training • • • • •

Im Trainingsmodus könnt Ihr Euch vor oder auch während der Saison richtig ausleben. Dabei gibt es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Wir zeigen

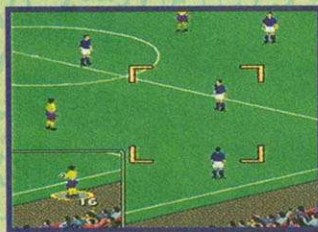
Euch, welche Möglichkeiten Ihr habt. Die Steuerung des Moduls ist eigentlich klasse, aber Übung hat ja bekanntlich noch niemandem geschadet.



Einen Strafstoß geschickt à la Basler „anzuschneiden“ will geübt sein.



Alle guten Eckstöße wollen trainiert sein.



Selbst Einwürfe können im Trainingsmodus geprobt werden.



Ohne solides Paßspiel läuft nichts. Also üben, üben, üben.



Mit „Punkthilfe“ läßt sich gut Elfmeterschießen trainieren.



Findet heraus, aus welchem Winkel Ihr die schönsten Tore schießt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: bis zu 5 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batterie
Genre: Sport



Sound

Das Publikum mischt immer mit, doch durch den Kommentator und verschiedene Hintergrundmusiken in den Menüs kommen gute Varianten ins Spiel.

Grafik

Die Grafik gehört zur Oberklasse der Fußballspiele. Die Spieler und der Ball sind aus allen Perspektiven gut zu erkennen.

Spielbarkeit

Die verschiedenen Schwierigkeitsstufen machen „FIFA Soccer '96“ zu einem Spiel für jedermann. Für Profis und Anfänger gleichermaßen interessant.

Fazit

„FIFA Soccer '96“ von Electronic Arts hat sich den Gold-Funny redlich verdient. Taktik und Action sind gleichwertig gut. Optisch gibt das Modul viel her und dank der zahlreichen Optionen und der verschiedenen Schwierigkeitsgrade ist es universell einsetzbar. Unser Prädikat: empfehlenswert!

wl/mf

Würmerfreunde aller Länder, Shiny hat Euch wieder am Haken! „Earthworm Jim 2“ angelt mit riesigem Spielspaß, irren Leveln und Ideen sowie neuen Möglichkeiten. Nachdem wir David Perry im letzten Heft dazu interviewten, wie das Spiel entstanden ist, kredenzen wir Euch nun den ersten Teil einer Game Guide, in der wir die ersten vier Aufgaben lösen. Groovy!



Karte Level 1





Während Jim der Prinzessin What's-her-name ein Ständchen bringt, wird diese vom ekelhaften Psy Crow entführt. Diese bodenlose Unverschämtheit schreit nach Rache! Also zieht der Wurm aus, um das zauberhafte weibliche Wesen zurückzuholen ...

Auch diese Hintergrund-Geschichte ist nicht sonderlich eindrucksvoll, doch was soll es! Shiny Entertainment steckt sein ganzes Geld in Grafik und Spielspaß, da bleibt für einen Geschichtenerzähler nicht viel übrig (und für lange Vorspanne kein Speicherplatz). Das Spiel ist aber definitiv von „Donkey Kong Country“ inspiriert, was man in den Leveln „The Flying King“ (Gerenderte Grafik) und „Villi People“ (die Darmzotten!) sieht.



Was gibt es alles?



An Continue-Punkten könnt Ihr regelmäßig zwischenspeichern.

Extra-Leben



Lenken nur ab

Extra-Zeit



Kuhblume

Extra-Waffen



Bonuswürmer



LEVEL 1: Anything but Tangerines

Level 1 dient zur Eingewöhnung. Ihr lernt die wichtigsten Einzelheiten des Spiels (die Extra-Waffen und die Schleimpeitsche) kennen, trifft die fliegenden Omas und Teleporterfelder. Ausserdem wird die „irgendwo ist die Lösung Deines Problems“-Masche vorgestellt, die später nützlich ist. Ihr solltet die ganze Gegend erkunden, um alle Zutaten für das Speichersystem zu finden. Dann könnt ihr bereits geschaffte Runden überspringen – solange der Strom anbleibt.

1 1-Up holen!



Der Schleimwurm Snot ist Jims „Indiana Jones“-Peitsche. Sie funktioniert überall, wo Schleim ist.

2 Schweine tragen

Schweine lassen sich nicht nur verwursten. „Happy Oinkers“ sind hervorragende Wurfgeschosse, wenn wütende Fischwesen Jim nicht durch ihren Teich lassen wollen. Setzt die Ferkel auf die Rutsche.



Flintenkrake



Flinte abfeuern, durchladen, auf Jim zielen, Flinte ... Aufpassen!

3 Waffenarsenal



Die Extrawaffen über der Schweinerutsche holt sich Jim von oben.

4 Eine Lawine



Grips statt Gewalt: Begrabt die Wachhunde unter Schutt.

5 Omasturz



Steuert den Lift langsam oder schnell an den Omas vorbei, oder...

6 Sonderraum mit Omasturz



Dieser Teleporter bringt Euch in einen Sonderlevel mit einem ...



... Extra-Leben. Springt nach rechts und holt das 1-Up.

7 Schweinsgewicht und Fisch-Fight



Die „Heavy Oinkers“ dienen als Gewichte, um den Abfluß-Stöpsel zu heben. Laßt Euch nicht von der Kugel treffen. Danach gibt es eine süße „Sushi“-Hommage an <indiziert>: Den „Fight“ gegen einen gefährlichen Goldfisch. „Jim Wins!“

BONUS: Puppy Love (wiederholt sich mehrfach)



Mit Sicherheit die makaberste Runde im ganzen Spiel und nichts für Tierschützer ... Psy

Crow wirft aus seiner Hütte Peters Hundebabies. Damit sie nicht auf den Boden fallen, muß Jim mit einem Kissen dafür sorgen, daß sie in den Trichter auf der anderen Seite und somit in ihre Hundehütte hüpfen. Das braucht schon Übung und gute Nerven, aber Ihr habt ja unendliche Continues ... Erleiden vier Welpen ein unnatürliches Ende, verwandelt sich ihr Vater in eine reißende Bestie, und Psy Crow grinst sich eines. (Ihr verliert dabei 30 % Energie.) Hin und wieder allerdings wirft Psy Crow eine Bombe. Wenn diese im Trichter landet, habt Ihr eine Runde gewonnen.



Die große Verwandlung: Ärgert den Hundepapa Peter nicht, denn er morpht zum Hundemonster!



„Kommt 'ne Bombe geflogen, setzt sich nieder in Deinem Haus, ...



... dann hat Jim nur noch ein paar Runden, dann ist es gleich aus!“

LEVEL 2:

Lorenzos Soil

David Perry's Lieblingslevel führt Euch in das Gebäck eines Hauses, wo Termiten mit Babies herumwerfen, statt Larven zu wenden. Auch wenn das Level ziemlich umfangreich ist, geht es immer nur nach oben.

Viel zu erkunden gibt es nicht, aber die Idee ist bisher einzigartig. Eine



oft unterschätzte Gefahr bilden die feuerspeiehenden Steinstatuen auf dem Bild links.



1 1-Up holen!

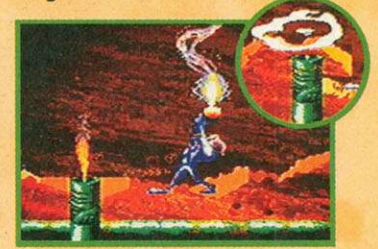
Gleich zu Beginn dieser Runde gibt es ein wunderschönes, knackfrisches 1-Up. Es ist aber nur mit dem Schleimschwung und Snot zu erreichen. Außerdem muß Jims Colt locker sitzen, damit er die feuerspeiehenden Statuen ausschalten kann, bevor sie ihn rösten.



Springt dann rechts in den Abgrund und sammelt die Extras dort auf.

2 Feuer löschen

Die züngelnden Flämmchen müssen gelöscht werden; nur einmal könnt Ihr nur darüber springen. Tragt die Decke ab.



Von oben wird Sägemehl abgeraspelt. Das löscht die Flamme.

3 Von Ameisen und Babies

Es gibt doch tatsächlich Leute, die spielen „Earthworm Jim 2“ durch, ohne von einem Baby beworfen zu werden. Seltsam ... Dabei ist es doch ganz einfach, Ärger zu bekommen. Laßt einfach die Löcher offen, dann tauchen die kleinen Windelträger wie von selbst auf. Wer aber keine Kinder mag (eigener Erfahrung mit kleinen Geschwistern wegen), der verschließt alle Öffnungen gleich mit Sägemehl. Das spart Arbeit, und wickeln müßt Ihr dann auch nicht.



4 Eine Larve auf dem Einrad: Endgegner

Wer zu laut mit seiner Strahlenpistole herumballert, muß sich nicht wundern, wenn er eine Larve weckt. Unser Exemplar schwingt sich auf das Einrad und fährt wie wild durch die Gegend. Dabei wirft es mit kleinen Monstern um sich. Am schnellsten erledigt Ihr das Viehzeug, wenn

Ihr auf den Kopf der Larve zielt und sie links oben in die Ecke drängt. Weicht den kleinen Monstern aus.



Wumme draufhalten und drüberspringen!

LEVEL 4: Villi People



Der Grund für diese Exkursion bleibt uns verborgen, doch Jim findet sich im blinden „Salamander“-Zustand in einem Darm wieder und muß den Kontakt mit den Darmzotten vermeiden. (Klingt geschmacklos, ist

aber toll gemacht!)

Hin und wieder vibrieren die Wände, dann müßt Ihr besonders aufpassen. Die weißblauen Dinger, die auf Euch zuschweben, würden wir als weiße Blut-(Darm-?)körperchen bezeichnen. Schießt auf sie, bevor sie platzen.



1 Flippergefahr

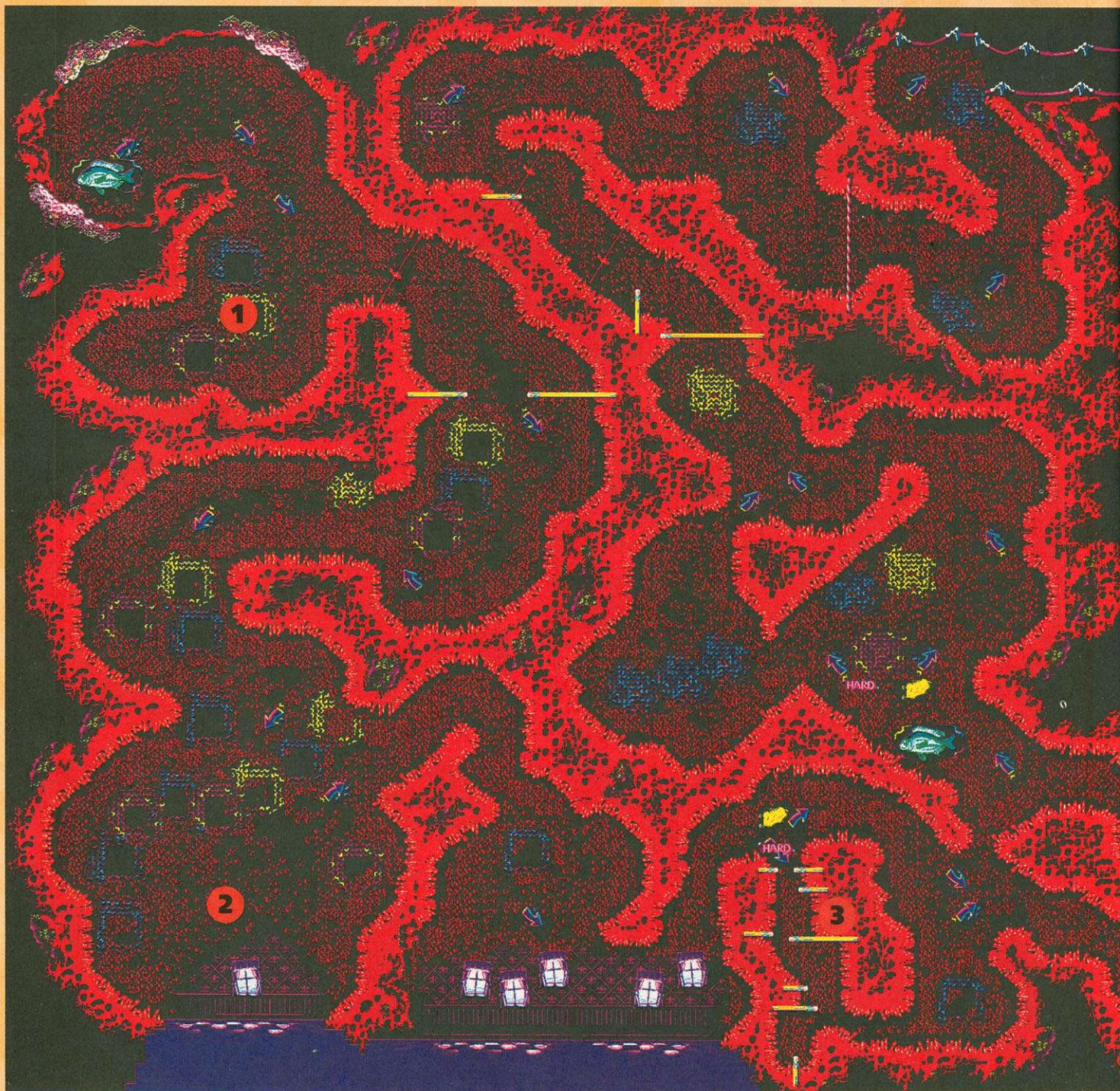


Die Bumper haben nur einen Sinn: Jim aus dem Gleichgewicht zu bringen. Sie schießen ihn an die Wand.

2 Schlafbereich



Das Bild ist Programm: Ruht Euch hier aus, wenn der Daumen schmerzt, und sammelt Kraft.



3 Bleistifte



Bleistifte im Darm? Egal: Manche könnt Ihr als Ersatz-Schlafzimmer zum Ausruhen mißbrauchen.

4 Die Regenwurm-Quizshow

In diesem Level sind kleine Würmer versteckt, die Jim auf sammeln konnte. Jeder Wurm wird am Ende der Runde in einer Quizshow für eine Frage eingelöst. Für jede richtige Antwort gibt es ein Goodie. Danach müßt Ihr auf den Bumpers eine Melodie nachspielen.



LEVEL 5: The flying King

Ein „Donkey Kong Country“-mäßiges Fluglevel: Jim sitzt auf einem kleinen Raumschiff und soll einen Endgegner besiegen. Das funktioniert nur, wenn er die Sprengladung am Anfang mitnimmt. Wenn sich Schweine an Euch hängen, müßt Ihr versuchen, sie loszuwerden.



Die Sprengladung in Position bringen und mit Kugeln eindecken.



Sie explodiert und zieht dem Endgegner den Boden weg.

So geht es weiter:

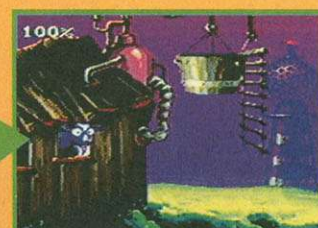


Kühe wachsen an Blumen, wie Jim hier beweist.



Ihr benötigt die Tiere, um ein Tor zu öffnen. Also bringt Jim sie ...

Wer dachte, Kühe kämen auf dieselbe Art zur Welt wie Menschen, der irrt: Es gibt die Geschichte mit den Blumen und Bienchen! Später pumpt Jim seinen Kopf auf, um zu schweben, und besiegt eine Riesenpizza. Eine Eskapade im Welt-raum-Finanzamt und die Flucht vor den Gabeln – dann habt Ihr es geschafft!



... zur Melkmaschine, bevor die Außerirdischen zuschlagen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Shiny Entertainment/Virgin
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: unendliche Continues, „Softspeicher-System“
Genre: Jump'n'Run



Sound

Klassische Musik, Dudelsäcke, coole Sounds: Groovy!

Grafik

Die Grafik bei „The Flying King“, die wohl von „Donkey Kong Country“ inspiriert und auf die selbe Art gemacht wurde, ist klein geraten – das könnte ein Tribut an den Speicherplatz sein. Sonst überwiegt der erstklassige „EWJ“-Zeichentrickstil. Der ist toll.

Spielbarkeit

Massig Extras, unendliche Continues: Dieses Spiel kann jeder schaffen. (Laßt halt das SNES über Nacht an.) Es ist nicht zu schwer.

Fazit

„Earthworm Jim 2“ ist ein gelungener Nachfolger eines großartigen Spiels. Irre Ideen sind mit verschiedenen Grafikspielereien und immensen Leveln gepaart, während die Musik im Hintergrund nicht nervt. Dank unendlicher Continues ist es für jeden zu schaffen, der genug Zeit mitbringt. Und die nimmt man sich. „EWJ 2“: Wirklich Groovy!

og

Unser Funny sammelt Eure Leserbriefe zur Zeit in zwei Stapeln. Häufchen eins mit allen "Ultra 64-Briefen" (die wir versuchen, ab Seite 20 zu beantworten) und Häufchen zwei mit den "16-Bittern" (Antworten siehe unten). Noch Fragen? Dann ab die Post! Funny wartet schon (siehe rechts).



und setzen lieber auf 32 Bit. Wenn dann noch das Ultra 64 auf den Markt kommt, sehe ich schwarz für das SNES. Aber gerade bei Titeln wie „Yoshi's Island“, „Diddy's Kong Quest“, „Earthworm Jim 2“ und „Superstar Soccer Deluxe“ sieht man doch, was noch alles in dieser Konsole steckt. Ich hoffe, daß wenigstens Nintendo nicht aufhört, für das SNES Spiele zu programmieren.

Patrick Kapur, Bad Oldesloe

Frühe Spiele

In Heft 12/95 habe ich den Bericht von einem Spiel namens „Breath of Fire“ gelesen. Dieses Spiel muß ich haben. Ihr habt geschrieben, es sei erst ab Februar/März im Handel, aber im selben Heft war eine Anzeige drin, und zwar von A. B. Games, und dort habe ich „Breath of Fire“ gesehen. ALSO, was ist los, kann ich es bestellen und erhalte ich es in ein paar Tagen oder Wochen oder muß ich auf heißen Kohlen sitzen und warten?

Janette Brown, Burtenbach

Liebe Janette, es gibt zwei Teile von diesem Rollenspiel. Wenn Du „Breath of Fire 2“ haben möchtest, wirst Du bis Anfang März warten müssen. Capcom ist mit der Programmierung noch nicht fertig. Wir setzen unseren Game Guide wahrscheinlich im nächsten Heft fort. Den Teil 1 von „Breath of Fire“ kannst Du sofort bestellen. Das ist dann allerdings ein Importmodul. Dann bekommst Du bei Problemen keinen Service für Deutschland, und keine Hilfe von der Fun Vision-Tiptime.

Rollenspiel-Freak

Ich bin schon ziemlich lange dem RPG-Sektor verfallen und zocke diese schon seit einigen Jahren. Ich habe mir immer amerikanische RPGs gekauft und bin mit diesen restlos zufrieden. Doch schon nach einem halben Jahr Zockerei fand ich, daß der deutsche Markt wohl keine Rollenspiele akzeptiert oder von den japanischen Mitstreitern nicht zugetraut bekam. Jedoch verfolgte ich immer mit großem Interesse die RPG-Entwicklung in unserer „abenteuerramen“ Heimat und freue mich besonders zu

sehen (NFV 12/95), daß Ihr versucht, den deutschen, zum Teil RPG-unerfahrenen, Spielern dieses Genre schmackhaft zu machen. Aber warum müßt Ihr zu jedem bißchen RPG einen Players Guide bringen? Findet Ihr nicht, daß so die Spielteufe und die eigentliche Story durch stures Guide-Abspielen verloren geht? Wenn ich mir vorstelle, „Final Fantasy III“ mit Players Guide durchspielen zu „dürfen“, wäre mir das Spiel nur noch halb so viel wert.

Thomas Webler, Hackenburg

Leider bringen Rollenspiele in Deutschland noch immer nicht die Umsatzzahlen, die sich die Hersteller erhoffen. Dennoch gibt es auch hierzulande immer mehr RPG-Fans. Die Gunst der Stunde will Laguna ergreifen und eine englischsprachige Version von „Breath of Fire 2“ verkaufen. Wenn das ein Erfolg wird, können wir sicher mit weiteren Spielen dieser Art rechnen. Und: Ja, deutsche Spieler sind noch RPG-unerfahren. Doch bei jedem Game Guide gilt die Devise: Wer zu weit guckt, verdirbt sich den Spaß. Also immer nur den Teil lesen, der wirklich gebraucht wird.

Batteriegestützt

In Heft 12/95 schreibt Ihr bei „Diddy's Kong Quest“ auf Seite 19 rechts oben nur „Batterie“. Es müßte doch heißen „Batteriegestützte Speicherung“, oder?

Felix Heyer, Pfaffenhofen

Das Wort „Batteriegestützte Speicherung“ war uns schon lange ein Dorn im Auge. Es klingt einfach grausam. Darum sind wir jetzt zu der Lösung „Batterie“ übergegangen. Wenn dies mißverständlich ist, bitten wir um bessere Lösungsvorschläge.

Deutsches Star Trek

1. Berichtet Ihr ab diesem Jahr auch über Spiele für Ultra 64?
2. Vor langer Zeit, nämlich in Fun Vision 6/95, habt Ihr „Star Trek – TNG“ in deutscher Version getestet. Ich habe das Spiel bis heute noch nicht in der deutschen Version gefunden. Gibt es sie überhaupt?

Sven Roßkamp, Oldenburg

1. Natürlich! Wir werden den Ultra-Markt regelmäßig im Auge behalten. Richtige Tests könnt Ihr natürlich sofort erwarten, wenn Ultra 64 und die entsprechenden neuen Spiele auch wirklich in Deutschland erhältlich sind.

2. Es gibt sie (denn wir haben eine) und es gibt sie nicht (denn sie ist nicht im Laden zu haben). Wir hatten (auch für die Guides in 12/95 und 1/96) eine Entwickler-Version, doch leider wurde sie dann doch nicht produziert.

Trauermarsch?

Wie lange gibt Ihr dem SNES noch? Schließlich hören doch immer mehr Drittanbieter auf, für das SNES zu programmieren

Die Shoshinkai (die wichtigste Nintendo-Messe in Japan) stand zwar im Zeichen der Ultra-Premiere, aber es waren dort auch zahlreiche SNES-Titel zu sehen. Zumindest Electronic Arts, Acclaim, Konami, Laguna und Nintendo werden das 16-Bit-System noch lange begleiten. Außerdem gibt es jede Menge gute Titel zu Sonderpreisen. Wenn man sich „Yoshi's Island“ und „Earthworm Jim 2“ ansieht, erkennt man auch, was in dem SNES noch ohne ACM-Technik steckt.

Hundepfui (Die dritte)

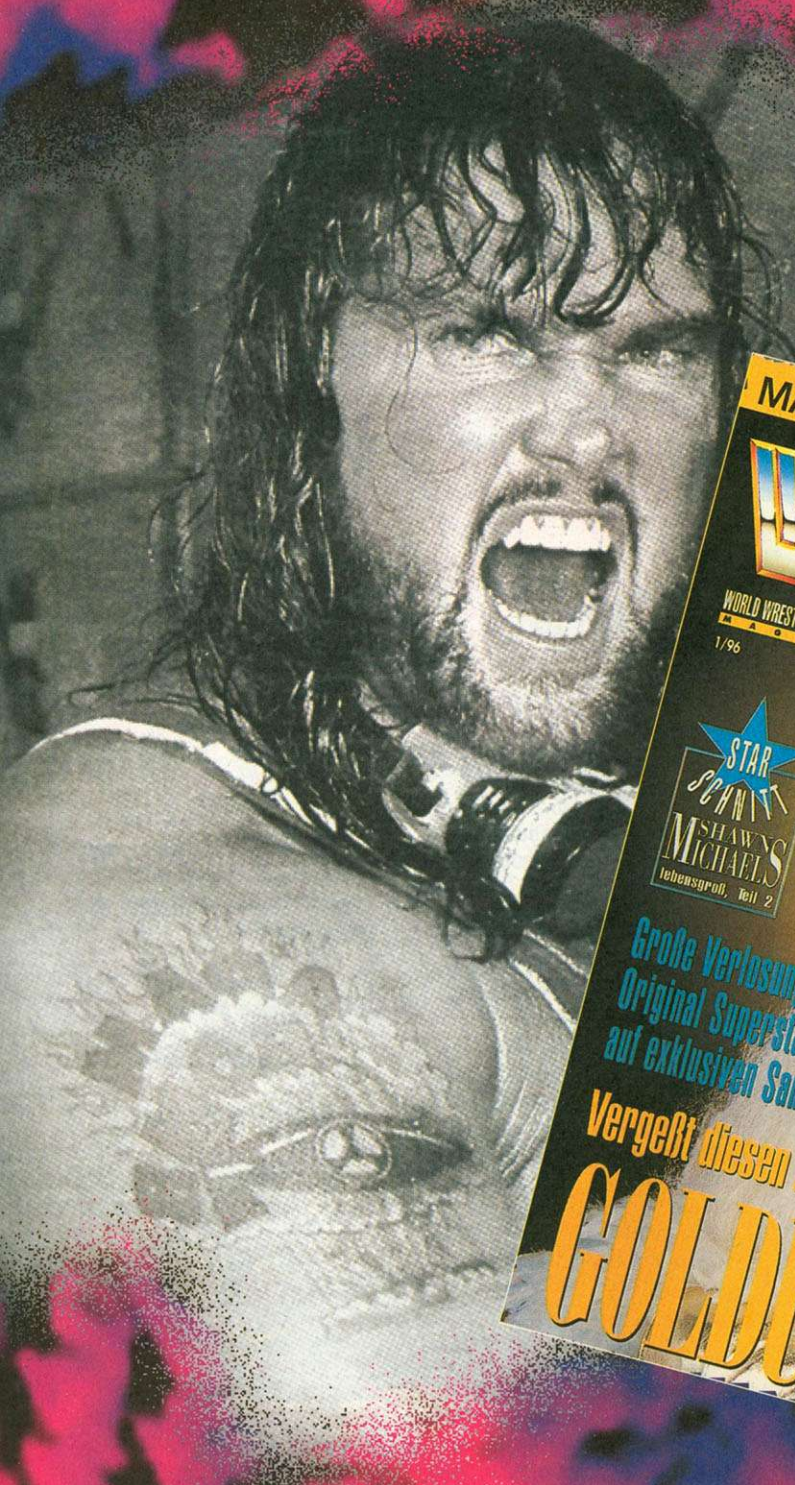
Belustigt habe ich den Leserbrief von Karin Bäßler (NFV 10/95) gelesen. Auch ich bin Besitzerin einer Deutschen Dogge und eine begeisterte GB-, NES- und SNES-Spielerin. Mein Tip: Die Konsole in einen Plastikbehälter legen und nach dem Spielen abdecken. Aber die größere Gefahr als das Zerbeißen ist das Hängenbleiben in den Kabeln. Deshalb nie lange Kabel zum Fernseher oder zur Konsole laufen lassen. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß es weder dem Fernseher noch der Konsole gut tut, von

Forts. auf S. 58

Japanisch für Anfänger — 22

Wie telefonieren Japaner eigentlich? Das Miso-Paket geht diesmal an Frank Mayr in Grasbrunn. Die Sache ist so: Wenn man ans Telefon geht, sagt man „Moshi moshi“. Das bedeutet „Hallo“. Dann wird erwartet, daß der Anrufer sich vorstellt. „Watashi wa <Nachname> <Vorname> des“, das heißt zum Beispiel „Hier ist Mayr Frank“. Japaner verwenden den Familien- vor dem Taufnamen. Nun wird gefragt, ob man auch wirklich bei dem richtigen Menschen ist: „Suzuki no otaku des-ka“, „Bin ich bei Suzuki?“. Bei über 30.000 Anschlüssen von Familien namens Suzuki im Großraum Tokio ist das schon wichtig. Und dann darf gesprochen werden. Bis demnächst!

STARKE SEITEN!



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

JETZT AM KIOSK !

einer Höhe ab einem Meter herunterzufallen, denn die Stecker halten gut in den Buchsen.
PS: Dieser Tip gilt nicht nur für Deutsche Doggen, sondern auch für andere Hunde.

Jutta Bauernschmitt,
Großweinstein

Park-Thema

In Eurer Ausgabe 8+9/95 ist ein Bericht von „Theme Park“ abgedruckt. Dabei sind zwei Dinge falsch: 1. „Termin: bereits erschienen“ war zu diesem Zeitpunkt (August) falsch. Denn genau einen Monat zuvor habe ich dieses Spiel bei Neckermann bestellt. Ich wartete zwei Wochen, zwei Monate ... immer wieder wurde das Datum verschoben, bis dann nach ca. drei Monaten das Spiel ankam.
2. Dann aber, ein wenig später, die große Enttäuschung: Euer angeschriebenes Feature „Speichermöglichkeit“ gibt es nicht. Damit hatte ich überhaupt nicht gerechnet, daß so etwas passieren könnte. Nun habe ich nur Paßwörter, und ehe man eines bekommt, dauert es Stunden – eine Zeit die ich meist nicht habe. PS: Was macht Ihr für Eure Leser, wenn es tatsächlich keine Speichermöglichkeit gibt?

Marcus Fahle, Cottbus

Die Arbeit an unserem Magazin beenden wir ca. einen Monat vor dem Erscheinungstermin. In dieser Zeit kann sich viel ändern, da verschwinden ganze Spiele von Erscheinungslisten. Als wir „Theme Park“ zum ersten Mal in der

Hand hatten, sprach niemand von einer Speicherfunktion. Bei der Verleihung des Gold-Funnys gingen wir dann gemäß unserer Informationen davon aus, daß das Spiel eine Speicherung hat. Schließlich bekamen wir eine Endversion und suchten ebenfalls vergeblich die Batterie. Unserer Meinung nach ist das Spiel dennoch sehr gut. Wir können Dir also nur raten, das SNES über Nacht anzulassen. Für Verzweifelte drucken wir viele Tips.

Kaputter Game Boy

Hilfe! Ich glaube, mein Game Boy, der vier Jahre alt ist, ist kaputt! Der Sound dudelt freudig vor sich hin, doch es erscheint kein Bild mehr auf dem Bildschirm. Außer einem senkrechten, langen Streifen auf der linken Bildschirmseite. Hoffentlich könnt Ihr mir helfen.

Sören Mensing, Sandstedt

Lieber Sören, da kann nur noch der Nintendo-Kundenservice helfen. Wahrscheinlich muß Dein Gerät zur Reparatur. Ruf 0130-5806 (von 11 bis 19.00 Uhr, kostenlos) an und sprich mit den Nintendo-Leuten.

Brieffreundschaft

● Janette Brown (Weinbergstraße 1 1/2, 89349 Burtenbach) ist das einzige Mädels in ihrer Klasse, das ein SNES hat und damit umgehen kann. Darum

KURZ + FÜNDIG

Gibt es „Command & Conquer“ und „Dune 2“ auch für das SNES?
Wolfgang Hofmann, Lauda-Königshofen

In beiden Fällen: Leider nein. Sie sind auch bisher nicht geplant.

Kürzlich brachtet Ihr die Komplettlösung von „Speedy Gonzales“, welches im August '95 erscheinen sollte. Wißt Ihr denn, wann dieses tolle Spiel endlich erscheint? Was wird aus „Porky Pig“?
René Zemke, Angermünde

„Speedy“ soll Anfang '96 (mit rund zwei Jahren Verspätung) erscheinen. Mal sehen. Für „Porky Pig's Haunted Holiday“ sind uns derzeit keine endgültigen Daten bekannt.

Hat Funny eigentlich keine Haare? Kann er sich keine Perücke leisten?

Thomas Lakiewicz, Glinde

Er hat Haare! Schau in Heft 2/94 und überall da nach, wo er seine Mütze verliert.

Horst Huck aus Otzenhausen fragte nach dem Verbleib der NES-Charts. Da kaum noch neue NES-Titel im Jahr in Deutschland erscheinen, haben wir die Auswertung für das Gerät eingestellt.

sucht Sie Leute, die „funny genug sind“ und ihr schreiben. Ihre Hobbies sind Schule (Ehrlich?), Musik und Rollenspiele auf dem SNES.

● Ein zwölfjähriger Gymnasiast sucht Brieffreunde im Alter von zehn bis 14 Jahren. Schreibt an Max Schwemlein, Starengasse 1-3, 68307 Mannheim.

● Arno Schatz sucht alle „Mario's Woods“-Freaks, um einen Club zu eröffnen. Rekorte (mit Fotos) und Rundenanzahl im „Roundgame“ interessieren ihn besonders. Wer dem „Mario's Woods“-Fieber verfallen ist, schickt einen Brief in die Mörikestraße 9 in 44805 Bochum.

Auf ein Neues

Wir freuen uns auf einen Berg neuer Briefe, die Ihr mit Fragen, Anregungen und Ideen an uns schickt:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

GEWINNER!

Die meisten Gewinner gibt es immer noch in der Fun Vision. Gerade diesmal, wenn die WWF-Helden und Geburtstagsgratulantendran sind. Wir halten Euch die Daumen!

Je ein SNES- oder Game Boy-Spiel aus der Top 5 (NFV 1/95) gehen an: Andreas Rummel, Wiesbaden; Frank Greisler, Baden Baden und René Kenner, Münster.

Aus der WWF-Verlosung aus der NFV 12/95 gehen folgende Gewinner hervor: je ein Abo des WWF-Magazins bekommt Enrico Wagner, Wismar; Jochen Heinz, Niederprüm; Markus Andel, Groß-Gerau; Olga Heinrich, Esch und Sebastian Thiele, Ratzeburg. Je ein SNES-Spiel bekommt: Alexandra Zink, Freiburg; Andreas Dallmann, Tuttingen; Andreas Höfner, Zeitz; Cem Kahraman, Köln; Dorothea Radmacher, Rüdesheim; Eve Heidecke, Berlin; Ismael-Matthias Ritter, Tuttingen; Karsten Moderhak, Berlin; Marcel Gerasch, Frankfurt/Oder; Nils Redner, Lauenburg/Elbe; Oliver Müthel, Stuttgart; Petra Jünger, Gotha; Rainer Schmitz, Haar; René Nötscher, Thüngersheim; Ronny Arend, Leipzig; Stefan Reinsch, Nürnberg; Stephan Arnold, Hausach; Swen Müller, Berlin; Thorsten Purpa, Hemsbach und Volker Vietske, Ibbenbüren. Eine WWF-Video-Kassette geht an: Christian Peters, Wuppertal; Heiko Möller, Schwerrin; Robert Schmitz, Esslingen; Stefan Thamm, Wilkau-Haßlau und Thomas Pietsch, Eisenach. Die restlichen Gewinner des WWF-Wettbewerbes haben ihre Preise bereits erhalten.

Nun kommen wir zum Fun Vision-Wettbewerb, den wir zum zweijährigen Geburtstag gestartet haben. Das Lösungswort hieß hier: „Happy Birthday, Funnies!“. Den Hauptpreis (eine elta HIFI-Cola-Dose) hat Ruth Baier aus Duisburg gewonnen. Je ein SNES-Spiel geht an: Alex Tzschirner, Ostfildern; Daniel Tetzl, Dachau; David Schuck, Graibach; Diana Peter, Plankstadt; Josef Heindel, Freisingen; Nicole Dallmer, Köln; Tuisko Steinhoff, Buchholz und U. Engel, Berlin. Aus Platzgründen können wir die restlichen Gewinner nicht abdrucken. Die Preise gehen ihnen selbstverständlich unverzüglich zu. Herzlichen Glückwunsch!



SUPER SOCCER!

Bundesliga-Fußball

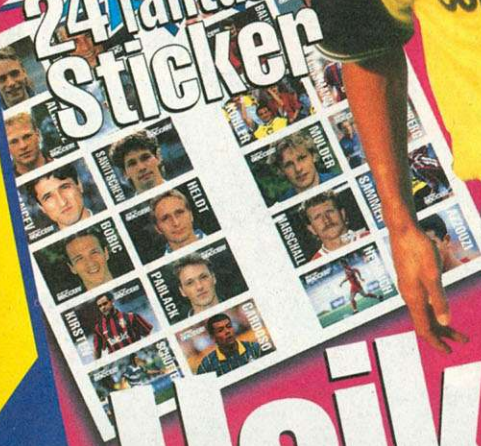
OKTOBER '95 68 30 str 3,90

ALLES NEU!

DM 3,90



GRATIS!!
24 fantastische
Sticker



Ein Tag mit
Gaudino!

Exklusiv!
Im Gespräch mit
Herzog und
Kohler!

Heiko!
Superstar!

Häßler-
Riesenposter

**8 TOLLE
POSTER**

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

**GO
and
get
it!**

Exklusive Interviews!

Wir sprechen mit den
Topspielern der
Bundesliga

**Massenweise
fantastische Poster!**

Ab sofort im
Zeitschriftenladen
bei Dir um die Ecke!

**Super Soccer - das wahnsinnig
coole Fußballmagazin**

Funtastische Prä

... halten wir für Euch bereit. Wer einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision wirbt, kann aus diesen **11 Spitzen-Titeln** sein Lieblingsspiel auswählen.

1

„International Superstar Soccer Deluxe“ (SNES) von Konami



Zuzahlung je nur DM 85,-



3

„Mega Man X“ (SNES) von Laguna



5

„Superstar Soccer“ (SNES) von Konami

Zuzahlung je nur DM 65,-

6

„Castlevania X“ (SNES) von Konami

8

„Blackhawk“ (SNES) von Laguna

9

„Street Racer“ (SNES) von Laguna

11

„Syndicate“ (SNES) von Laguna

7

„Batman & Robin“ (SNES) von Konami

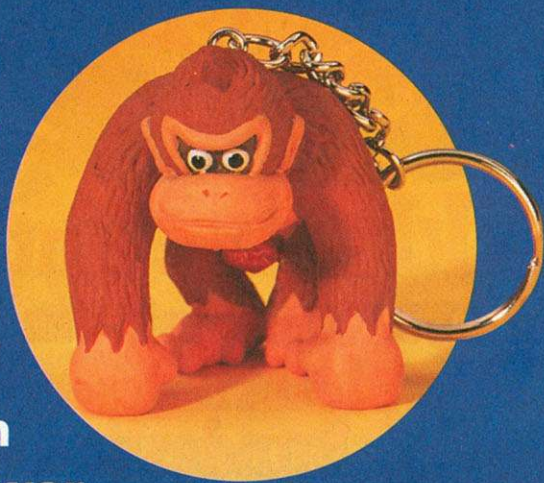
10

„Lothar Matthäus Soccer“ (SNES) von Laguna

Zuzahlung je nur DM 25,-

Spart fast 15%!

Soviel günstiger ist das **Vorteilsabo** gegenüber dem Ladenpreis. Und die neueste NFV liegt immer **pünktlich** in Eurem Briefkasten. Keine Nintendo-News und kein Spiele-Tip werden Euch mehr entgehen. Zusätzlich wartet auf die ersten 100 Einsender noch ein **Donkey Kong-Schlüsselanhängers**.



nien

ABO FAX-HOTLINE

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

(0 69) 5 00 80 11

„NBA Give'n Go“
(SNES) von Konami„Mechwarrior 3050“
(SNES) von Laguna

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 24

JA!Ich bin der neue Abonnent und
abonniere die NFV für mindestens
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)**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 12 Ausgaben und verlängert
sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn es nicht sechs
Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.Zahlung für 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 24

JA!Ich abonniere Nintendo Fun Vision
für mindestens 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 Mit-
teilung 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 12 Ausgaben und ver-
längert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn es
nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.Zahlung für 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

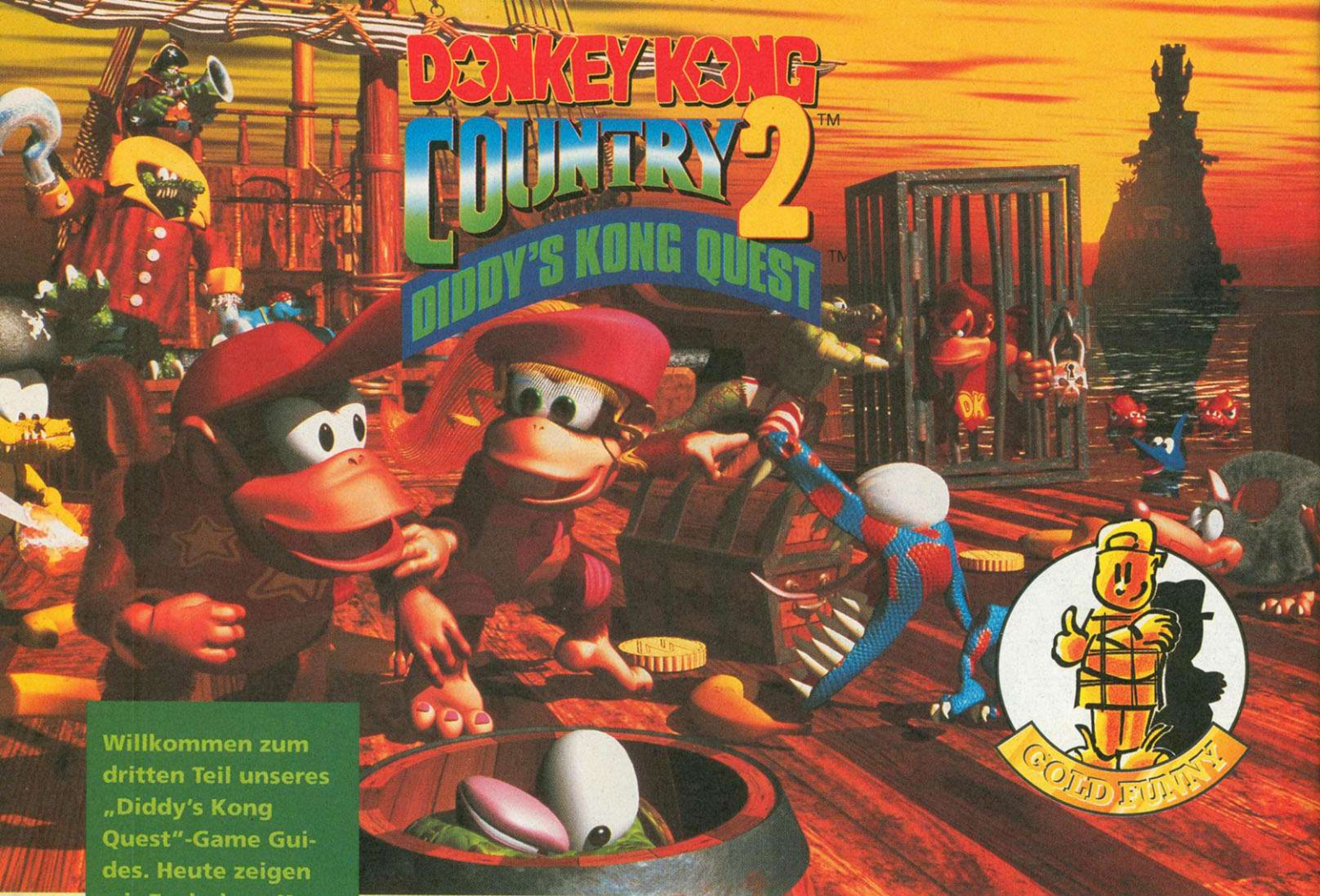
Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte das erste Heft, nachdem die Zahlung im Verlag
eingegangen ist.Schickt die
ausgefüll-
ten Cou-
pons
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.



Willkommen zum dritten Teil unseres „Diddy's Kong Quest“-Game Guides. Heute zeigen wir Euch den „Krem Kai“. Mit dabei sind neben Diddy und Dixie, der böse und starke Klubba. Doch mit unserer Strategie dürfte es Euch leicht fallen, ihn zu besiegen.

STAGE 3-1 SUMPF DER FÄSSER

Im Sumpf der Fässer geht es durch den Regenwald. Es gibt insgesamt zwei Bonusräume: Den ersten erreicht Ihr, wenn Ihr eine Kugel in die Kanone mitten im Sumpf legt. Für das zweite muß kurz vor dem Ziel eine Team-Action gestartet werden.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 RAMBI

In dieser Stage steht Euch Rambi zur Seite. Wenn Ihr zu Beginn von Faß zu Faß springt, solltet Ihr ab und zu nach unten sehen. Dort steht nämlich ein Faß. Vor diesem wartet Rambi auf Euch. Reitet so weit wie möglich auf dem Nashorn.



Beseitigt mit Rambi die Biene und werft Euren Partner nach dem „O“.



Schießt mit Rambi die Biene vor der Münze einfach vom Himmel.



Kloak wirft Bananen. Besiegt ihn, bevor er noch eine Biene wirft.

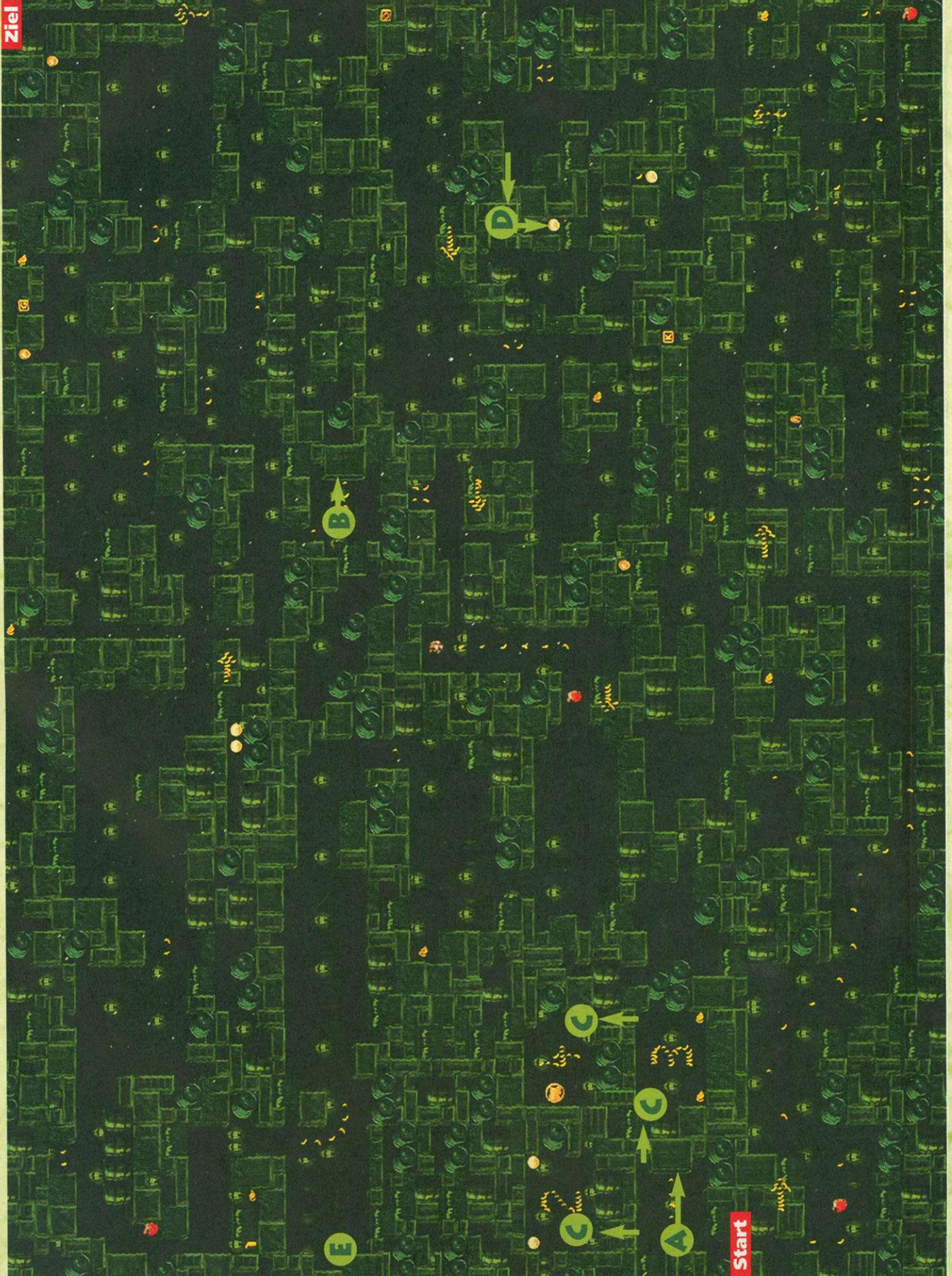
2 KLOAK: UNENDLICH LEBEN



Wenn Ihr zu den beiden Kloaks kommt, die mit Käfern werfen, wartet Ihr am besten. Folgt jetzt dem letzten Kloak, der nach links verschwinden will. Er dreht sich dann um und wirft eine Schatzkiste. Darin ist eine Kugel oder ein 2-Up versteckt.



KARTE FÜR STAGE 3-2 GLIMMERS GALEONE



STAGE 3-2 GLIMMERS GALEONE

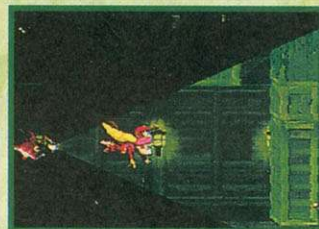
1. Bonusraum



2. Bonusraum

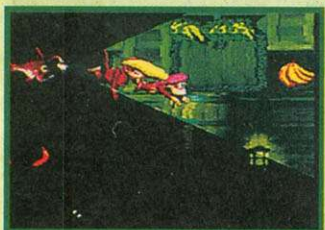


Im dunklen Wasser gibt es zwei Bonusrunden. Schwimmt vom Start aus nach oben und dann nach rechts zur ersten Runde. Die zweite ist kurz vor dem Ziel.

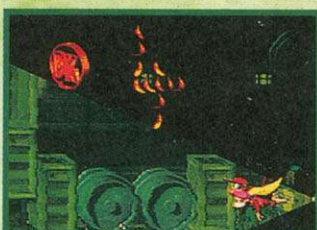


C GEHEIMRÄUME

Schaut Euch vor dem ersten Bonusraum genau um. Denn hier gibt es viele Eingänge zu Geheimräumen. Findet sie alle drei.



Ein geheimer Eingang liegt direkt über dem Bonusraum.



Vom Geheimraum mit der Nr. 3 geht es rechts oben in Raum Nr. 4.

D PASSAGE

An dieser Stelle seht Ihr eine Kette aus Bananen und Münzen. Schwimmt zum oberen Ende und dort durch die Kisten.



E BANANEN

Hier gibt es zwei unsichtbare Bananenstauden. Schwimmt in die linke untere Ecke. Dort warten die beiden Stauden.



STAGE 3-3 SUMPF DES WAHNSINNS

Diese Stage ist vergleichbar mit 3-1. Den Bonusraum findet Ihr am Spinnen-Verbots-Schild. Benutzt dort die Team-Action.

1. Bonusraum

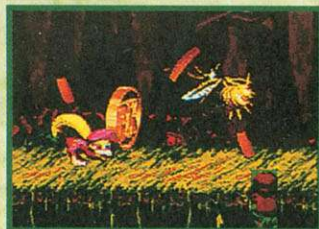


1 DK-MÜNZE

Beseitigt den Piraten, ohne das Faß zu benutzen. Bewertet damit die obere Biene auf der linken Seite. Springt als Dixie darüber. Schießt mit der Kiste eine der Bienen weiter links ab. Springt mit Dixies Weitsprung über den Teich und weiter über die ersten beiden Bienen. Dixie verschwindet, aber Ihr habt die Münze.



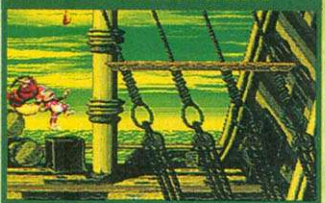
Einer wird geopfert, damit der zweite an die Münze kommt.



Bewertet alle Bienen mit der Kiste und Ihr bekommt die DK-Münze.

STAGE 3-4 KLAPPER MISERE

1. Bonusraum



2. Bonusraum



3. Bonusraum



Als Schlange macht Ihr die Blanken unsicher. Doch zuvor solltet Ihr am Start mit einiger Team-Action den ersten Bonusraum finden. Der zweite befindet sich bei den hüpfenden Kremllings. Springt dort ins Loch. Die Banane zeigt Euch dann später den dritten Bonusraum.

1 HOCH-SPRUNG

Es gibt zwei Arten des Schlangen-Hochsprungs: Entweder immer wieder springen, um höher zu kommen. Oder Ihr plaziert die Schlange auf einer Stelle und drückt die A-Taste. Das gibt Schwung für einen besonders hohen Sprung.



2 KANNON



An einer Stelle taucht der fiese Kannon auf und beschießt Euch mit Fässern. Nutzt diese und springt über sie. So kommt Ihr leicht über das Loch und erreicht das „N“. Außerdem könnt Ihr mit Leichtigkeit auf Kannon springen und ihn ausschalten.

STAGE 3-5 KLETTERSCHLEIM



Ihr sitzt auf einem sinkenden Schiff und müßt so schnell wie möglich den Mast empor nach oben klettern. Das Wasser steigt schnell und wenn Ihr hinein fallt, kommt ein Monsterfisch und frißt Euch. Also Beeilung!

1 KANNON UND "!"

Das Faß mit dem „!“ befindet sich hinter Kannon. Klettert auf die Strickleiter und laßt Euch auf ihn fallen. Das „!“-Faß schützt Euch vor gegnerischen Kontakten (Achtet auf das Zeitlimit!). Habt Ihr es gesammelt, müßt Ihr nach unten zum Bonus schwimmen.



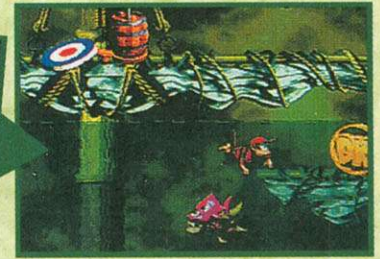
1. Bonusraum



2. Bonusraum

2 DAS "DK"

Kurz vor dem Ziel befindet sich ein weiteres „!“-Faß. Startet eine Team-Action und holt es Euch. Geht jetzt ins Wasser und schwimmt nach rechts. Dort ist eine „DK“-Münze. Ist auch diese eingesammelt, könnt Ihr getrost zum Ziel gehen.



KLUBBA!

Der Boss des Krem Kai ist ein riesiger Kremling. Er ist nicht nur muskulös, sondern auch mit einer Keule bewaffnet. Wenn er erscheint, verursacht er ein Erdbeben. Weicht diesem aus.

Die Grundstrategie liegt hier beim Ausweichen des Erdbebens. Wartet auf das TNT-Faß und schleudert es gegen das schreckliche Monster-Kroko.



Achtet auf die Keule, wenn Klubba sie schwingt. Unterschätzt dabei ihre Reichweite nicht.



Nach drei Treffern verändert sich Klubbas Angriffstaktik. Er springt jetzt auf dem Boden hin und her. Rennt unter ihm durch.

UND NÄCHSTES MAL...

Aus Platzgründen mußten wir leider auf die Karte und die Beschreibung von Stage 3-6 verzichten. Doch das werden wir im nächsten Heft nachliefern, versprochen!



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

Die wunderschönen Grafiken, tollen Ideen und der spitzenmäßige Sound, zeichnen auch den zweiten Teil aus. Es dürfte also keinen wundern, daß „Diddy's Kong Quest“ unter vielen Weihnachtsbäumen zu finden war.

jvn



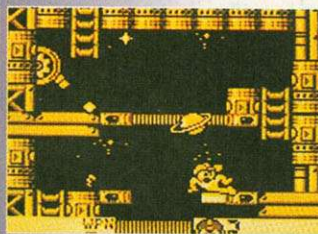
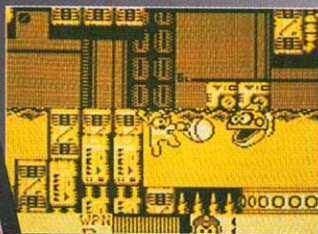
ER HAT **6 MILLIONEN** FREUNDE!

ER IST EINER DER **BELIEBTESTEN** HELDEN!

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

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

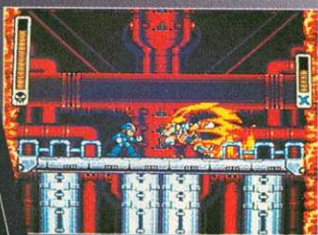
DU KANNST IHM HELFEN ...



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

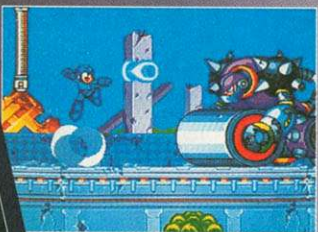
in eine willenlose und gefährliche Armee zu verwandeln. Nur einer kann ihm Einhalt gebieten: MEGA MAN. Zusammen mit seinen Freunden Rush und Beat beginnt ein Wettlauf mit der Zeit...



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 Wilys Roboterschar ist tödlicher denn je, und nur Du kannst sie stoppen.

LAGUNA
VIDEO GAMES®

CAPCOM

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

Pinocchio

Zur Weihnachtszeit unterhielt Disney uns mit dem Kinofilm „Pinocchio“ auf Video. Jetzt gibt es den Nachschlag für das Super Nintendo: Speziell für dieses Spiel wurde die Film-story in ein spielbares Konzept samt der guten Fee, Jimminy, Pinocchio und seinen Freunden in ein 24 Megabit-Modul gepackt.



UND JETZT GEHT'S LOS

Ihr steuert in den meisten Level des Spiels den Hauptcharakter Pinocchio. Die lebende Marionette kann laufen und springen. Ab Level vier lernt er, wie er ungezogene Kinder oder andere Störenfriede abschrecken kann, und noch später kann das Holzmännchen dann sogar rennen. Doch zuerst solltet Ihr Euch mit seinen Grundbewegungsarten vertraut machen und alles ausprobieren. Denn obwohl Pinocchio nicht besonders viele Eigenschaften besitzt, kann er doch so einiges bewältigen: Springt im richtigen Moment und haltet Euch zum Beispiel an einer Fensterbank fest. So kommt Ihr leicht an Zauberstäbe, Blätter, Mützen oder Schulbücher heran.

Gegenstände:

Zauberstab

Findet Ihr einen Zauberstab, so bringt er ein bißchen Energie zurück.

Schulbuch

Ein Schulbuch steht für ein Continue. Vergeßt nicht, alle aufzusammeln.

Mütze

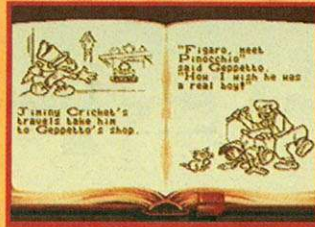
Sammelt viele Mützen, denn sie bringen Extra-Leben.



LEVEL 1: AUF DEM SCHULWEG

Die Geburt

Als erstes erscheint ein Buch und zeigt Euch, wie Pinocchio erschaffen wurde. Dazu seht Ihr ein paar Bilder und könnt in kurzen Texten nachlesen, was genau geschehen ist. Außerdem erfahrt Ihr näheres über die erste Mission. Also solltet Ihr die Texte nicht einfach überspringen.



Meister Gepetto wünscht sich von ganzem Herzen einen kleinen Jungen. Also schnitzt er sich einen.

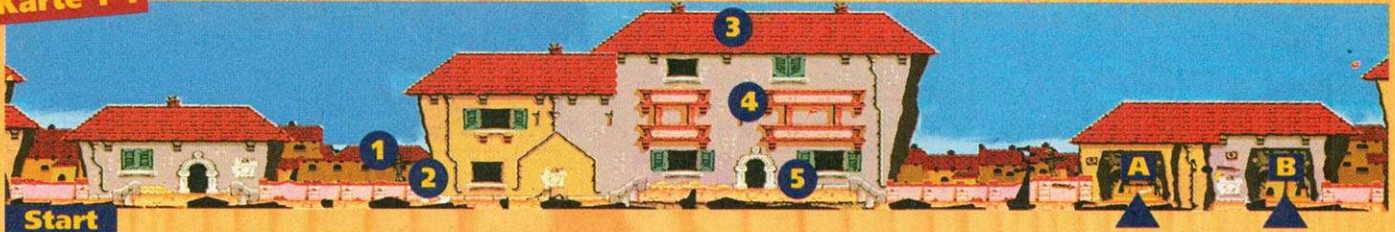


Eine Fee erweckt Pinocchio zum Leben. Dafür muß er Wahrheit, Tapferkeit und Uneigennutz lernen.



Als Geppetto aufwacht, findet er seinen Sohn, die lebende Marionette Pinocchio.

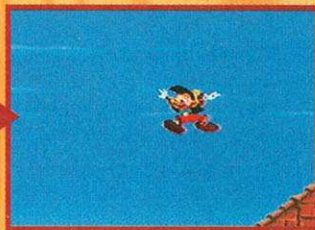
Karte 1-1



1 Schleudert Euch in die Höhe



Für Pinocchio gibt es verschiedene Wege, auf die Dächer oder in die zweite Etage der Häuser zu gelangen. Ihr könnt zum Beispiel auf die Pumpe springen oder Euch von einem Straßenschild nach oben katapultieren lassen. Oben sind Extras!



3 Oben, auf dem Dach

Auf dem Dach spazieren zu gehen ist nicht ungefährlich. Wartet am Schornstein, bis sich die Rauchwolke verzieht, denn der Rauch zehrt an Eurer Energie. Auch vor Vögeln solltet Ihr Euch hüten.



4 Die Häuser

Fast jedes Haus hat eine zweite Etage. Ihr könnt aber leider nicht hineingehen. So müßt Ihr Euch mit den Sachen begnügen, die sich außerhalb befinden. Paßt bei den geschlossenen Fensterläden auf.



2 Dumme Gänse und kleine Kinder

Nehmt Euch in Acht vor kleinen Kindern und Gänsen. Die Kinder werfen mit irgendwelchem Zeug und die Gänse beißen.



Das Kind wirft mit Steinen und schon beißen Euch die Gänse.



Springt über das Kind und es wird selbst von den Gänsen attackiert.

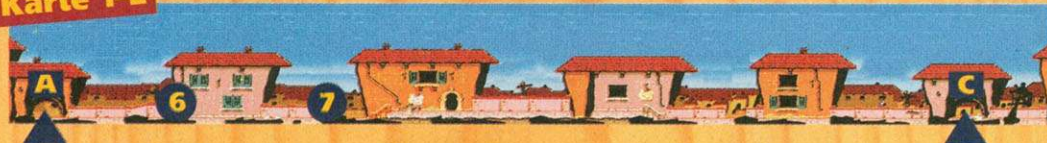
5 Der böse Kater

Der Kater ist an und für sich harmlos, doch Ihr solltet ihm niemals den Rücken zukehren (es sei denn, Ihr seid schneller als er). Denn sobald Ihr dieses tut, kommt er von hinten angerannt und haut mit einem riesigen Holzhammer zu. Das tut nicht nur weh, sondern kostet Energie.



LEVEL 1 (FORTSETZUNG)

Karte 1-2



Karte 1-3



Karte 1-4



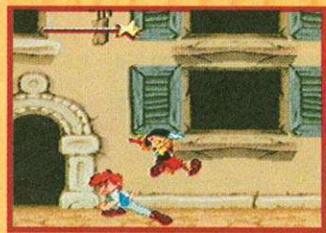
6 Kleine Kinder



Auf der Straße trifft Ihr einige Kinder, die Euch von Eurem Vorhaben, in die Schule zu gehen, abhalten wollen. Zu diesem Zweck bewerfen sie Euch mit allen möglichen Gegenständen, wie zum Beispiel Bälle, Ziegelsteine und so. Springt über die Wurfgeschosse oder geht ihnen einfach aus dem Weg.

8 Instabile Fensterbänke

Manche Häuser sind nicht ganz so stabil, wie sie aussehen. Das erkennt Ihr am besten an den Fensterbänken. Die hellen sind stabil, doch auf den dunklen Fensterbänken solltet Ihr nicht zu lange stehen.



11 Der böse Wolf (B)

Auch der böse Wolf weicht Euch nicht von der Pelle. Hier versucht er sogar, Pinocchio vom rechten Weg abzuhalten. Denn immer wenn Ihr an ihm vorbeigehen wollt, hält er Euch mit Hilfe seines Stockes zurück.



7 Der böse Wolf (A)



Wenn Ihr an einer kleinen Mauer vorbeigeht, solltet Ihr auf den Wolf achten, der sich gerne dahinter versteckt. Geht Ihr nämlich an einer Öffnung vorbei, stellt er Euch mit seinem Stock ein Bein. Dem könnt Ihr entgegen, indem Ihr darüber springt.

9 Lose Ziegel

Die Dächer sind nicht mehr ganz neu. An manchen Stellen fallen die Ziegel vom Dach. Ihr erkennt sie an der etwas anderen Farbe.



10 Die Pumpe

Springt auf die Pumpe und laßt Euch von ihr in die Höhe katapultieren. So kommt Ihr ganz leicht auf das nächste Dach.



12 Zwei Ziele?

Am Ende dieses Levels stehen Euch zwei vermeintliche Tore zum Ziel zur Verfügung. Benutzt aber auf keinen Fall das rechte, denn dort verliert Ihr alle gesammelten Gegenstände und müßt sie erneut suchen.

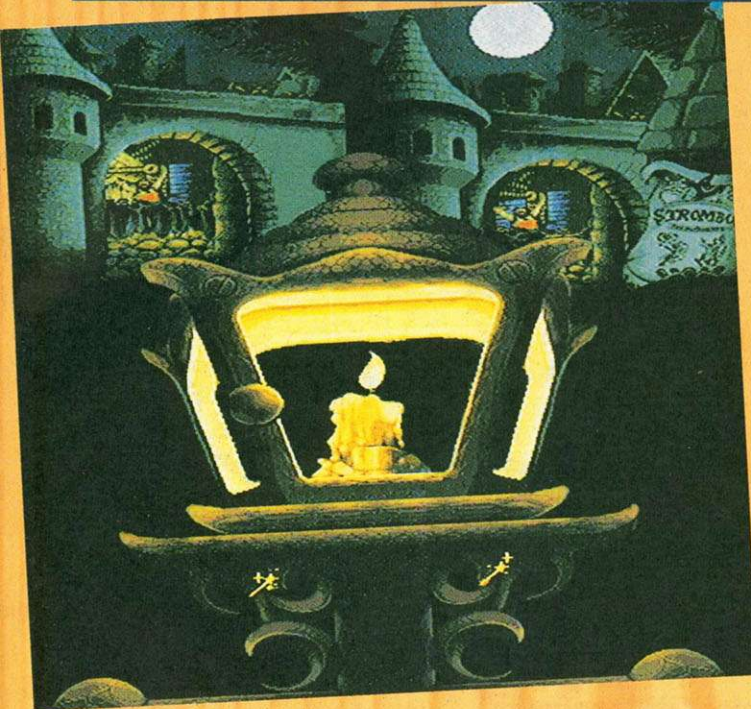
Die Schule (links)



Die Gasse (rechts)



LEVEL 2: AUF DER LATERNE



In diesem Level steuert Ihr Pinocchio's besten Freund, Jiminy. Mit seinem Schirm kann er schlagen, sich schützen oder schweben.



Nach und nach greifen Euch Moten an. Bekämpft sie mit Eurem Schirm und weicht ihren Angriffen aus. Vergeßt dabei nicht, die zwei Zauberstäbe einzusammeln.



Spinne
Die Spinne ist ungefährlich, solange Ihr sie nicht berührt.



Kellerassel
Der Käfer verwandelt sich in eine Kugel und überrollt Euch.



Fliegen
Die Fliegen starten einen Kamikaze-Angriff und stürzen auf Euch herab.

LEVEL 3: TANZ, PINOCCHIO!

Pinocchio arbeitet als Tänzer in einem Puppentheater und tanzt rund um die Welt. Die erste Puppe zeigt Euch, wie Ihr Pinocchio beim Tan-

zen steuern könnt. Ansonsten müßt Ihr alles nachmachen, was Euch die anderen Puppen vortanzen. Für Eilige haben wir hier die Lösung:



Y, X, B, A, A. Als Belohnung kassiert Ihr ein paar Zauberstäbe.



↑, ↑, Y, A, B. Hier bekommt Ihr zwei Mützen und einen Stab.



Drückt X, B, ↑, ↑, Y und ein paar Mützen gehören Euch.



↑, X, ↑, Y, 2 + A. Die Zuschauer werfen Bücher auf die Bühne.

LEVEL 4-1: DIE BALLONFAHRT



Sucht die Ballons und fliegt mit ihnen zum Ziel. Vergeßt dabei nicht, die Items einzusammeln.

1 Der Boden

Auf dem Weg zu den Ballons müßt Ihr an einigen gemeinen Kindern vorbei. Diese werfen mit Bällen nach Euch. Ihr könnt sie jedoch mit einem gezielten Tritt ausschalten.

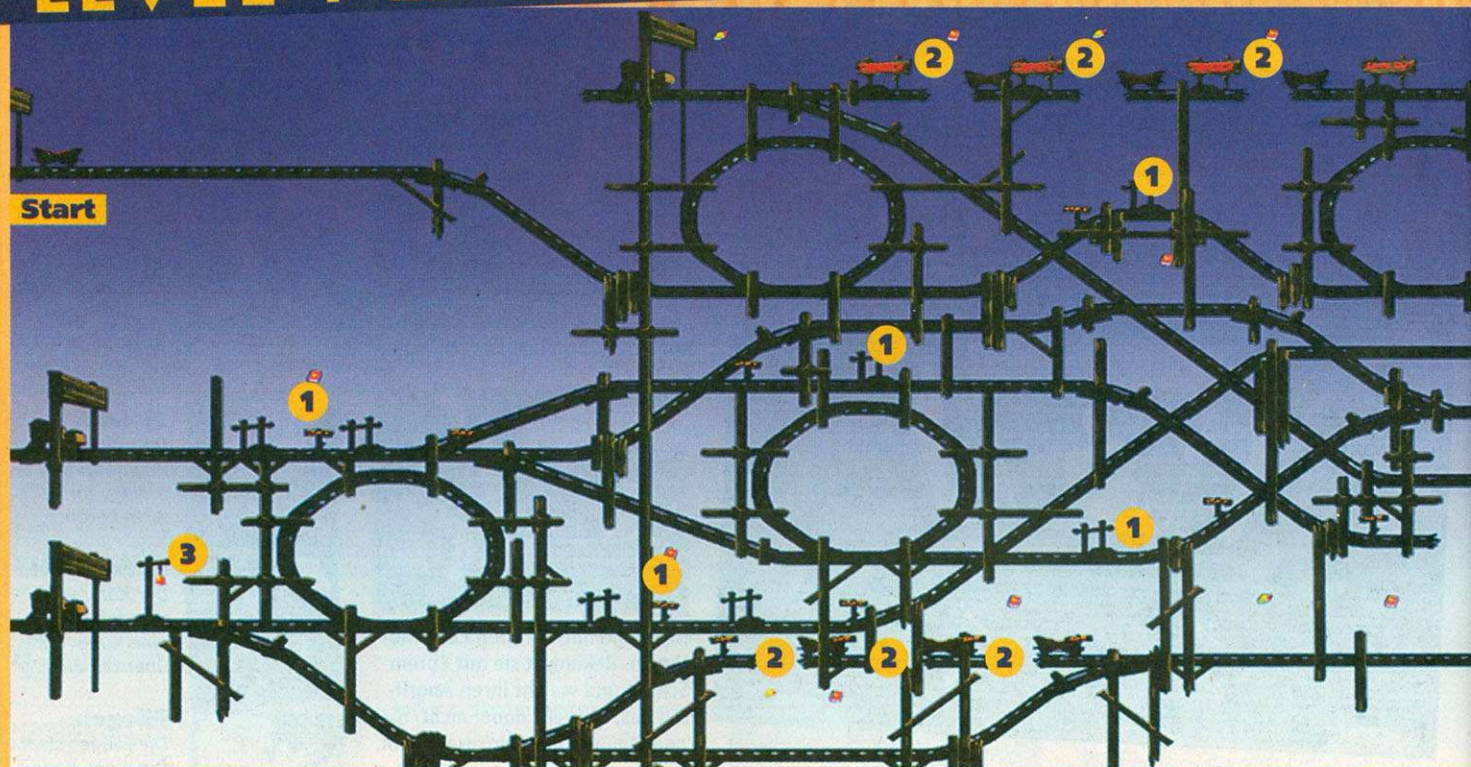


2 Die Ballons

Jeder Ballon hat seine Eigenschaft: Die roten platzen sehr leicht, die blauen sind stabil und die grünen haben mittlere Qualität. Paßt auch hier auf die werfenden Kinder auf.



LEVEL 4-2: DIE ACHTERBAHN

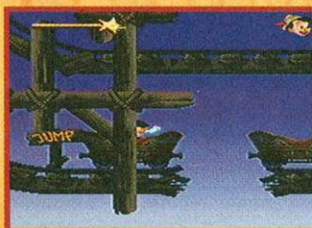


Kaum seid Ihr sicher gelandet, findet Ihr Euch in einer altertümlichen Achterbahn wieder. Setzt Euch in den Wagen und lernt den Kurs, denn die Fahrt über die Gleise erweist sich als ziemlich Temporeich. Ein Tip: Benutzt oft die Pause-Taste.



2 Umsteigen

Daß die Fahrbahn nicht mehr den neusten Sicherheitsbestimmungen entspricht, könnt Ihr daran erkennen, daß die Schienen einige Löcher aufweisen. Besonders in der Nähe eines „Jump“-Schildes. Hier solltet Ihr über das Loch springen und in einem neuen Wagen landen.



Springt sofort in die Luft, wenn Ihr das „Jump“-Schild seht. Verpaßt ...



... nicht den neuen Wagen, das kostet ein Leben.

1 Springen oder Ducken?



Es gilt, zwei Arten von Fallen auf der Achterbahn zu entgehen. Entweder duckt Ihr Euch, oder Ihr macht es Euch schwerer und springt darüber weg. Das Springen hat einen Vorteil: Hin und wieder könnt Ihr auf diese Weise ein paar Extras, wie z. B. Bücher, einsammeln.



DANEBEN



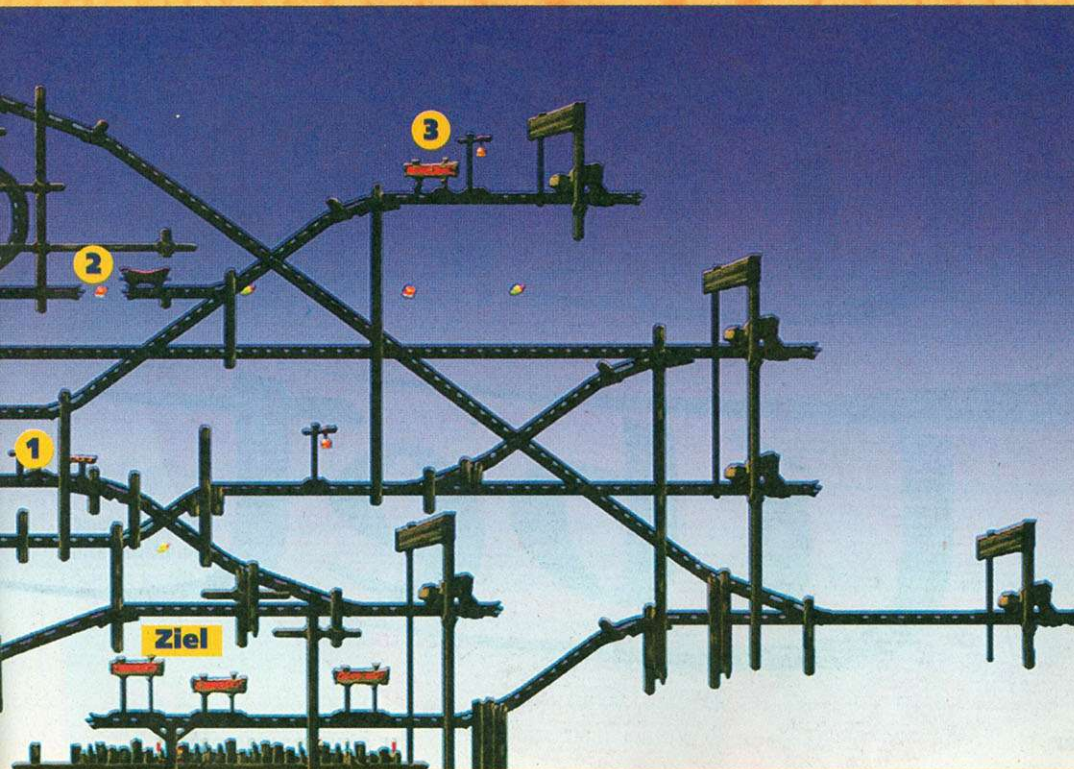
GEGENSTÄNDE

3 Läutet die Glöckchen



An verschiedenen Punkten findet Ihr Glocken. Läutet sie, bevor der Wagen wendet. Denn dann wird ein neuer Weg freigegeben. Verpaßt Ihr eine solche Glocke, fahrt Ihr die gleiche Strecke wieder zurück, auf der Ihr gekommen seid. Das kann Böse enden ...





4 Endlich am Ziel



Steigt Ihr aus dem Wagen aus, seid Ihr noch nicht ganz am Ziel. Ihr müßt erst den Feuerwerksraketen ausweichen. Diese bringen ab und zu einen Bonus mit sich. Achtet auf die Erdbeben, denn sie kündigen einen heranrollenden Wagen an.

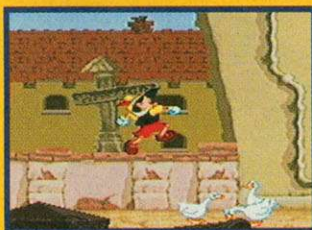


Wir sind der Meinung, das war ...



Einige Teile des Spiels, wie z. B. die Tanzsequenz, sind einfach. Bei dieser Szene geht es wahrscheinlich mehr ums Genießen der Animation, als ums Spielen.

Man merkt, daß Virgin-Leute das Modul für Disney programmieren, denn das Spiel und darin besonders die Animation der Charaktere erinnern stark an den Zeichentrickfilm.



Weiter geht's

Pinocchio war zu lange im Spielzeugland. So wurde aus ihm ein halber Esel. Nun setzt er die Suche nach seinem „Vater“ Gepetto fort und findet ihn später in einem Wal.



Auf einen Blick

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

Sound

Die Musik ist 1a aus dem Film entnommen. Es wird einem so richtig warm ums Herz.

Grafik

Pinocchio und seine Freunde sind wunderschön animiert. Kein Wunder: „Pinocchio“ hält sich an die hohen Disney-Standards.

Spielbarkeit

Das Spiel hat drei Schwierigkeitsstufen und ist sowohl für Anfänger, als auch für Profis geeignet. Es gibt zwar keine Paßwörter, doch dank der Continues, die man sich „verdienen“ kann, ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Modul durchgespielt ist. Die Level sind teilweise ziemlich groß und es gibt viel zu erleben.

Fazit

„Pinocchio“ ist ein tolles Jump'n'Run, das in keiner Disney-Spielsammlung fehlen sollte. Man steuert die Marionette durch den gesamten Film, nur ist man mit einfachem Durchspielen nicht schon nach 80 Minuten fertig. Die NFV-Redaktion ist sich einig: Das ist einen Gold-Funny wert.

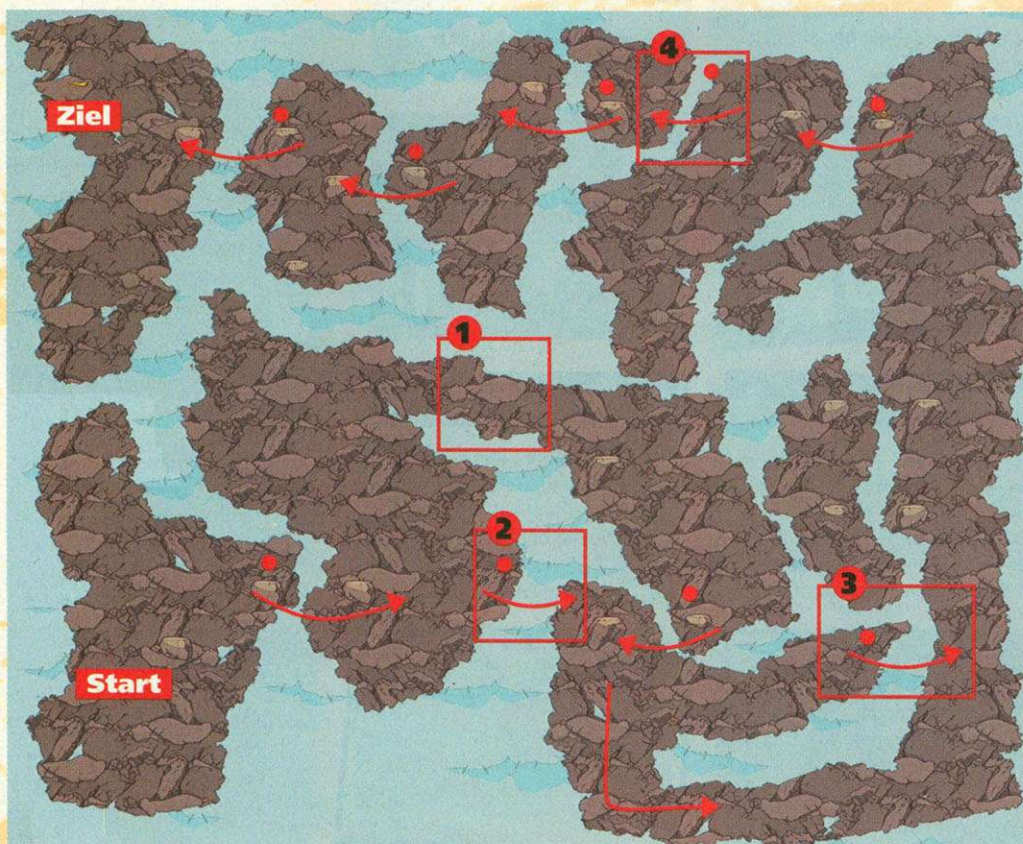
jvn

Tim in Tibet

„Tim in Tibet“ ist eines der schwersten Spiele, die man derzeit bekommen kann. Jedenfalls, bis man das Prinzip der jeweiligen Level verstanden hat. Ehe

Ihr nun verzweifelt nach Tibet auswandert und Gebetsmühlen herstellt, zeigen wir im zweiten Teil des Game Guides, wie es zum Yeti geht.

11. STAGE: KLETTERAKTION MIT



Gegenstände

Uhr
Gelber Schal

Tim hat einen Schal am Berghang entdeckt. Er ist bestimmt ein Zeichen, daß Tschang noch lebt! Vielleicht beinhaltet er ja eine Nachricht. Also hinklettern! Das ist selbstverständlich nicht auf direktem Wege möglich, da der Hang teilweise mit Schnee bedeckt ist. Dort hält der Pickel nicht. Ihr fallt herunter, wenn Ihr auf den Schnee kommt oder das Seil überspannt wird. Und jeder Absturz wird als Fehler gerechnet. Die äußerst knappe Zeit tut das ihre, um aus dieser Runde einen Alp(inisten)traum zu machen. Viel Glück!



Wenn Tim den Schnee berührt, verliert er den Halt.

12. STAGE: SCHNEESTURM (SCHWER)

Einfach springen



Unter Ausnutzung der Windverhältnisse müßt Ihr springen.

Gegenstände

Apfel
Apfel
Apfel

Einer der nervenaufreibendsten Teile dieses Spiels: Lawinen sind ruckzuck ausgelöst, der Wind bläst selten aus der Richtung, aus der man ihn braucht. Ein falscher Schritt, und die Aktion ist beendet. Ihr müßt viel üben.

2 Den Wind ausnutzen

Der Wind stört nicht nur, er kann auch manchmal lebenswichtig sein. Einige Spalten sind so groß, daß Ihr sie ohne ein zünftiges Lüftchen im Rücken nicht überqueren könnt. Also wartet einen Augenblick.



Wartet auf günstigen Rückenwind, sonst ist die Spalte zu breit.



Aus dem Sprung ⤴ drücken und sich an der Wand festklammern (Y).

1 Schneefallen

Gleich zu Beginn der Stage ist eine Gemeinheit eingebaut. Von der Seite tauchen Lawinen auf, und wenn Ihr auf die Schneehaufen in den Löchern tretet, lösen sich diese ab. (Hier gibt es nur Gegenwind.)



Springt über die Lawinen, das ist nicht so schwer.



Haltet Euch nie länger als eine Sekunde auf den Schneehaufen auf.

3 Durch die Eishöhle



Hier müßt Ihr vorsichtig herunterfallen und gleich nach links rennen. In der Höhle befindet sich links ein Apfel. Der Weg führt aber rechts entlang. Fallt nicht in den Fluß und springt von einem Stein zum anderen. Ein Bad beendet das Abenteuer.

INDERNISSEN (GEWÖHNUNGSBEDÜRFTIG, DANN LEICHT)

Geschickt schwingen

An vielen Stellen müßt Ihr mit Schwung das Eis überwinden. Denkt daran, daß man aus einer gewissen Distanz in die Tiefe stürzen muß, um Schwung zu bekommen. Eine weitere Sache ist, daß Euer Seilbruder natürlich irgendwann am Ende seiner Kraft ist. Dann könnten beide abstürzen. Ganz oben rechts gibt es übrigens 15 Extra-Sekunden.

Klettern



Achtet auf die Seillänge und auf die Ausdauer Eures Partners.

Pickel



Ewig kann man sich nicht mit dem Pickel an den Fels krallen.

Seil-Action



Klettert zum Eis und verliert so den Halt. Dann schwingen!

Festkrallen



Sobald wieder Fels erreicht wird, müßt Ihr Euch festpickeln.

Nur ein paar Schwierigkeiten

Da es keine Gegner gibt, erspart uns Infogrames die Äpfel. Dafür ist der Zeitdruck wieder dabei, und es gibt nur eine Uhr. Beeilt Euch und kürzt schwierige Stellen möglichst ab. Das spart immer 15 Sekunden.

1 Enge Stellen



Manchmal ist es schwierig, sich durch die Nadelöhre zu bewegen.

2 Abkürzung 1



Tim hält am äußersten Punkt, Had-dock schwingt. 15 Sek. gespart!

3 Abkürzung 2



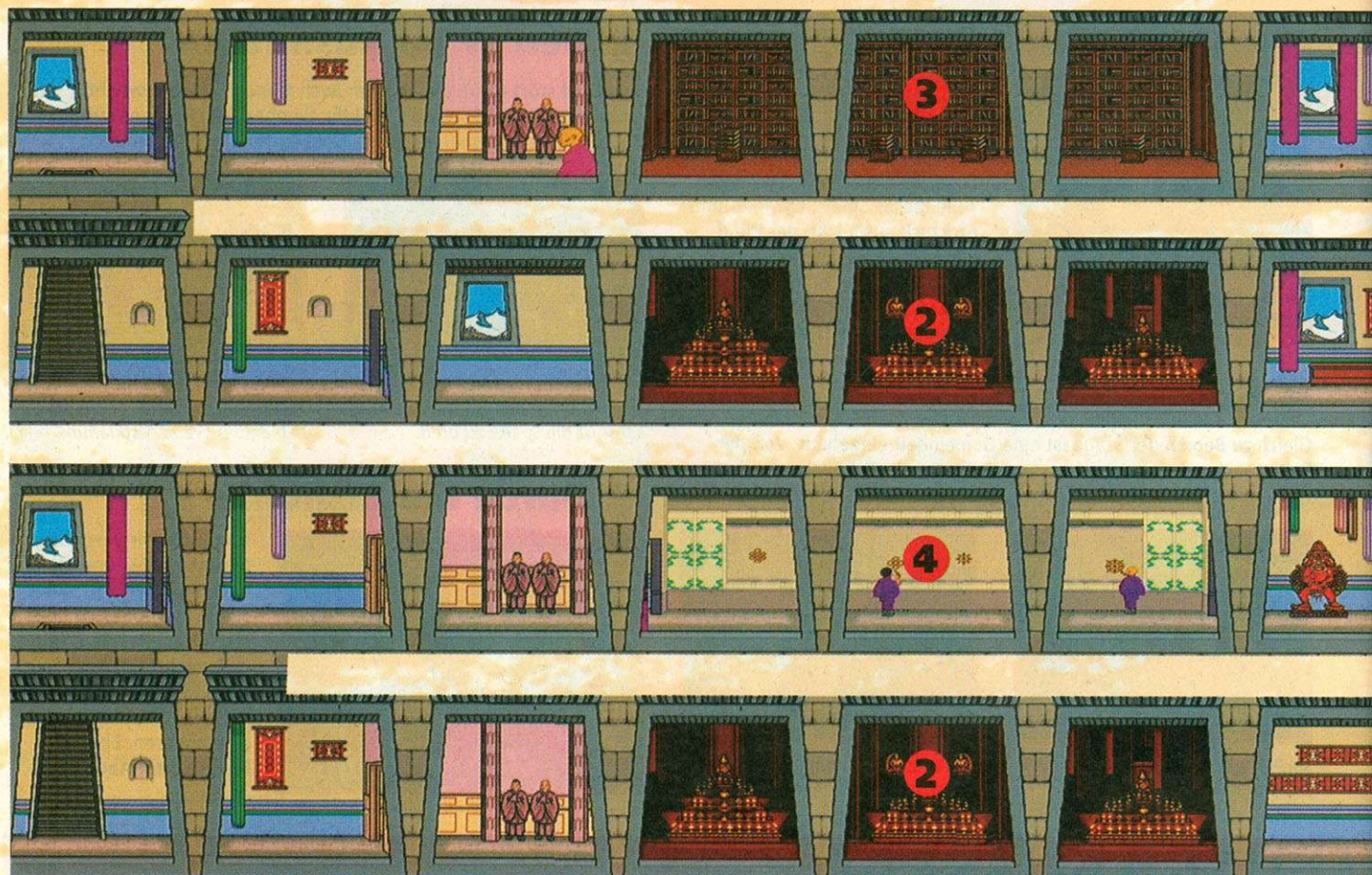
Diese Abkürzung ist viel schwieriger erreichbar. Viel Schwung!

4 Schwer!



Studiert unser Bild. Nur so könnt Ihr Euch festklammern!

13. STAGE: DAS LAMA-KLO



Diese verhältnismäßig einfache Zwischensequenz bietet Futter für das Hirn. Dementsprechend müßt

Ihr ohne Äpfel auskommen. Lediglich eine Uhr verschafft Hilfe. Weicht den Mönchen unterwegs aus.

Gegenstände
Uhr

Beine in die Hand



Rennt so viel wie möglich, denn die Zeit ist sehr knapp bemessen.

Aufheben



Dinge aufzuheben ist bei drei Prüfungen die Lösung.

3 Bücher

Ein Mönch bittet Euch, die Bibliothek aufzuräumen. Nun beginnt eine fröhliche Umstaperei*. Sorgt dafür, daß jedes Buch auf dem richtigen Hocker liegt. Ihr könnt jeweils bis zu vier Werke aufeinander legen. Seid einfach nur clever!



1 Reihenfolge

Auf die Trommeln achtet Ihr am besten im Team. Der eine kümmert sich um die linke, der andere um die rechte Trommel. Sonst verliert man den Überblick.



2 Ausweichen

Auch wenn es schwierig ist, den Mönchen und Kindern könnt Ihr nur ausweichen. Achtet darauf, nicht zuviel Energie zu verlieren. Es gibt keinen Nachschub!

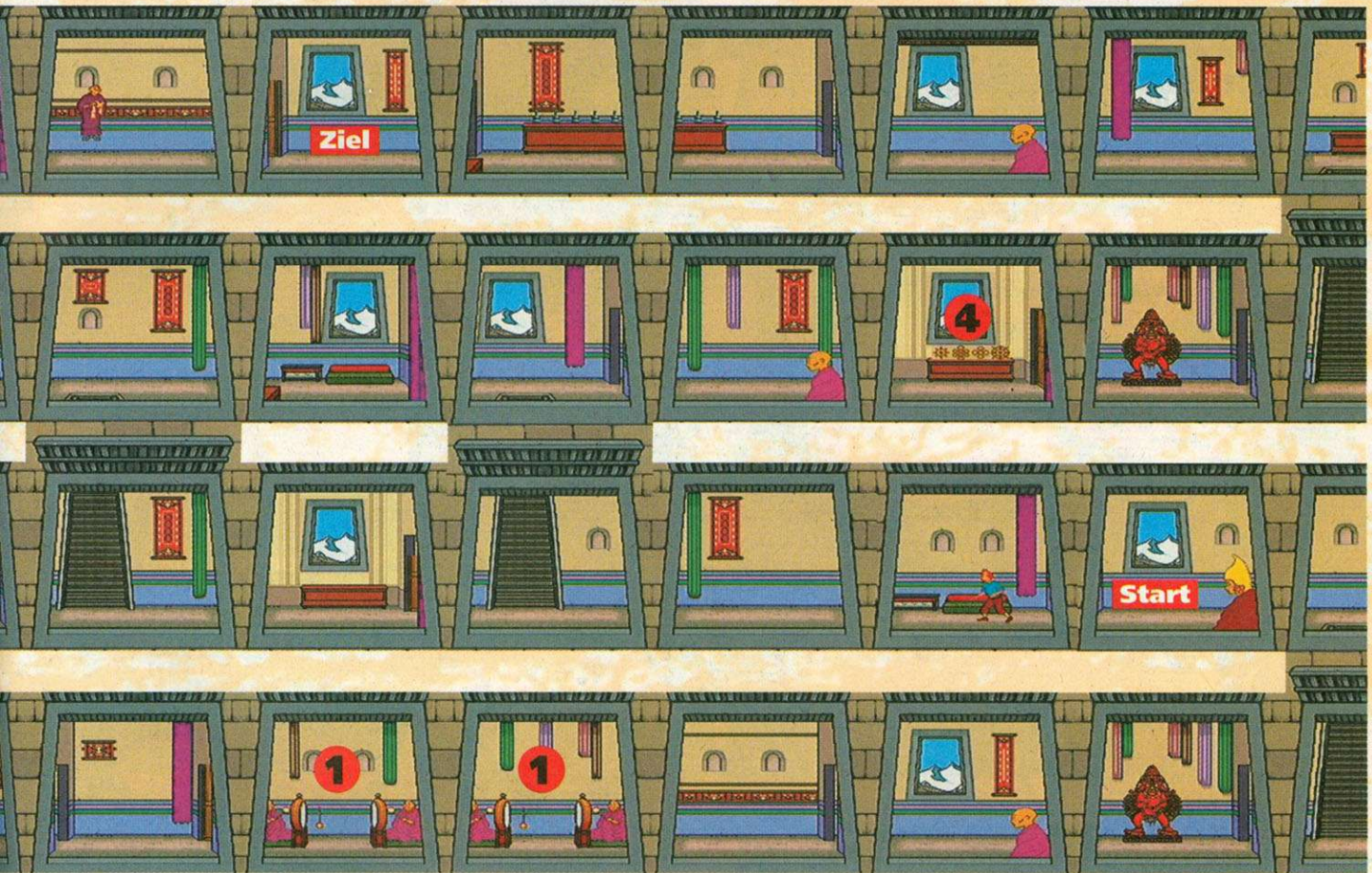


4 Die Zeichen

Beim ersten Punkt (4) malt ein Junge Muster an die Wand. Merkt Euch die Reihenfolge, denn die ist wichtig. Habt Ihr später die Bücher gestapelt, müßt Ihr die Formen auf der Wand vertauschen. Das ist dann einfach, aber es steht nicht viel Zeit zur Verfügung. Ihr müßt dann schnell nach rechts und die Treppe hinauflaufen. Oben wartet eine Extraportion Zeit. Zuletzt müßt Ihr Glocken raten.



OSTER (RECHT EINFACH, ABER DIE ZEIT WIRD KNAPP)



14. STAGE: YETI-HÖHLE SEHR HART

Rennen, rennen!



Der Yeti schätzt Euren Besuch in seinem Heim nicht. Flieht!

Gegenstände Apfel

In der Höhle des Löwen (in unserem Fall: Yeti) flieht Ihr vor dessen Schatten. Es gibt unterwegs nur einen Apfel, aber es fallen jede Menge Steine von der Decke. Am Ende des Weges wartet Tschang auf Euch. Ihr werdet ihn doch wohl nicht verhungern lassen wollen!

2 Felsgestein

Wenn Ihr die Wahl habt, oben oder unten auf Felsgestein zu laufen, wählt Ihr den oberen Weg. Unten kommt der Yeti!



1 Yeti-Schatten

Wenn der Schatten Euch berührt, ist die Runde beendet. Das ist die Rache dafür, daß die eigentliche Aufgabe hier überdurchschnittlich schnell lösbar ist. Hinter dem großen Felsbrocken versteckt Ihr Euch. Scheut auch nicht den Weg zurück, wenn der Yeti plötzlich dasteht.



Springt über die Felsbrocken.



Hier verstecken!

ENDE



Das Ende ist glücklich, denn Tim hat Tschang gefunden.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Text
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Uffa. „Tim in Tibet“ ist hart und für absolute Profis gemacht. Wer hier durchkommen will, muß stahlharte Nerven haben. Aber er wird mit Hergé-gerechter Comic-Grafik und einer Menge Ideen belohnt. Der Sound ist okay. Eine solide Arbeit aus Frankreich.

og

DAS GIBT ES SONST NUR IM URWALD

Funny Shop

Der König des Urwalds zeigt jedem Kremling, 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

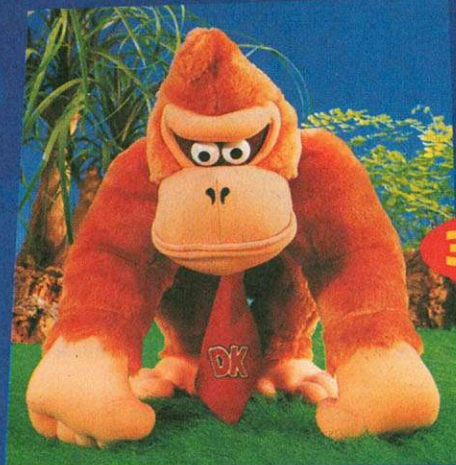


4,95 DM



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.

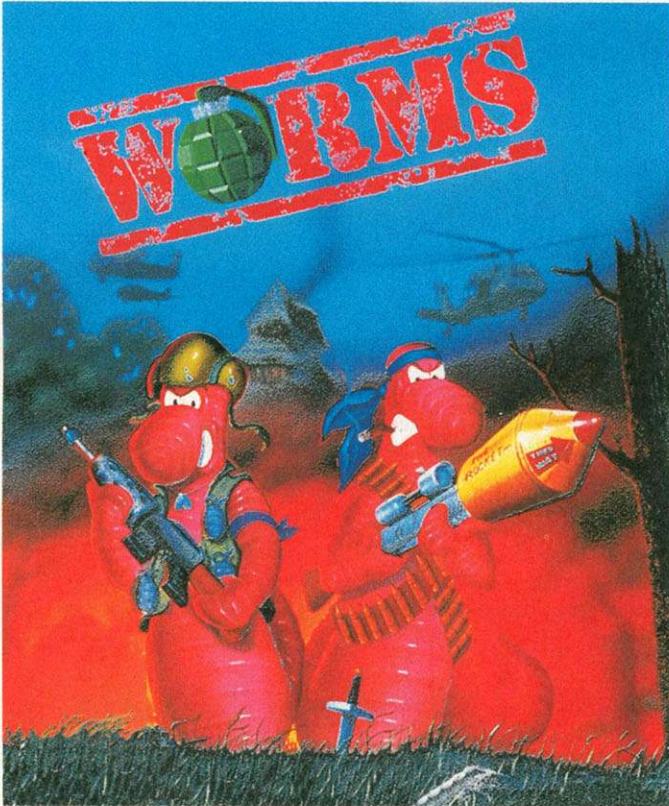
15 DM
(für 2 Stück)

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



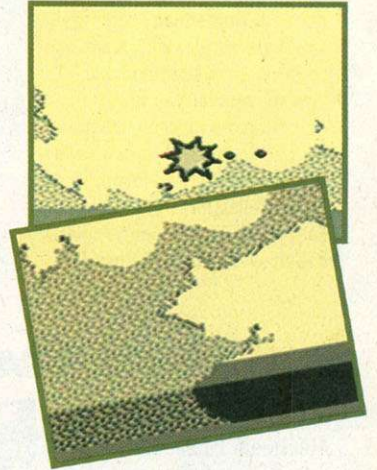
20 DM
(für 3 Stück)

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



Die PCs der Nation sind seit einiger Zeit von Würmern befallen. Jetzt hat die Infektion auch auf den Game Boy übergegriffen. Dort führen die „Worms“ von Ocean einen verzweiferten Überlebenskampf. Wer mit „Lemmings“ groß geworden ist, kann bei diesem Modul seine Fähigkeiten aufs Neue beweisen.

Eine Gruppe von Kampf-Regenwürmern steuert Ihr in „Worms“. Die Aufgabe besteht darin, alle Kriechtiere Eurer bis zu acht Gegenspieler zu besiegen, die die Macht über Euren Game Boy erringen wollen. Jeder der Würmer verfügt über 100 Lebenspunkte und einen nahezu unbegrenzten Vorrat an Waffen. Mit diesen Hilfsmitteln, Glück und Grips sollte es Euch leicht fallen, andere Regenwurmteams auszuschalten. Ocean bringt das Spiel auch auf dem SNES heraus.



Friendly

Das Freundschaftsspiel ist die leichteste Variante des Wurmkampfes. Hier könnt Ihr die Wirkungen der Waffen und die Steuerung der Figuren ausprobieren. Die Zahl der kämpfenden Gruppen kann festgelegt werden.

Tournament

Im Tournament-Modus spielen alle acht Wurmteams gegeneinander. Im Ausscheidungskampf kämpfen je zwei Teams um den Sieg. Der Gewinner des Kampfes kommt eine Runde weiter. So geht's bis zum Finale.

League

Im League Modus könnt Ihr mit acht Wurmgruppen auf einmal spielen (acht Spieler oder sieben Computergegner). Am Ende jeder Runde wird ausgewertet, wer am besten und wer am schlechtesten gespielt hat.

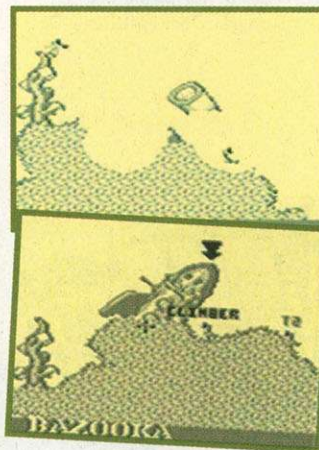
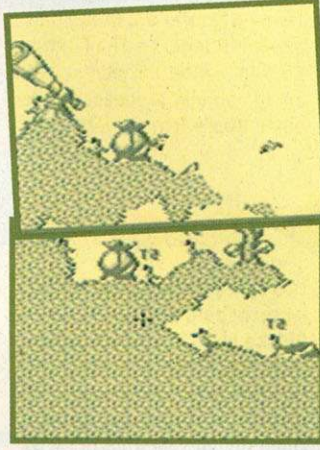
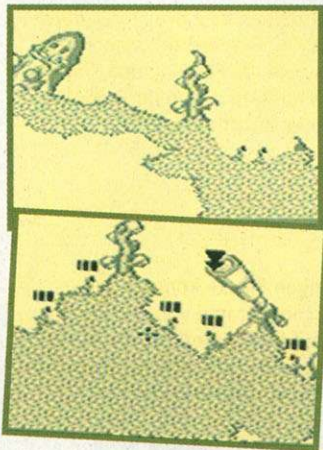
Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–8 Spieler (an einem Game Boy)
Kapazität: –
Features: –
Genre: Strategie

Fazit

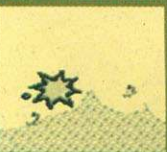
Leider sind die Würmer auf dem Game Boy nicht gut zu sehen. Man sollte also besser auf den Super Game Boy zurückgreifen. Im Spiel selbst gibt es keine Musik, sondern nur Effekte. Wer auf strategischen Kleinkrieg und/oder auf Game Boy-Tausch steht, wird dennoch bestimmt seine Freude an „Worms“ haben.

pw/jvn



Waffen

Cluster-B.



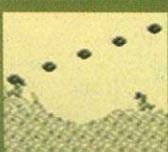
Bowling mit einer Bombe.

Firepunch



Schlägt Euren Gegner K. o.

Air Strike



Wirkung: Ein Kugelhael.

Teleport



Einziger Ausweg aus Sackgassen.

Dynamite



Abgeben und wegrennen.

► Separation Anxiety



„Separation Anxiety“ ist das neue Spider-Man-Prügelspiel von Acclaim. Hier verbündet sich Spider Man wieder einmal mit Venom, um die Welt zu retten. Die Reichsten der Reichen haben sich zur Life Foundation zusammengetan. Sinn dieser Vereinigung ist das Sicherstellen ihres Vermögens im Falle eines Atomkrieges. Außerdem haben sie einen teuflischen Plan

ausgeheckt, den es zu ergründen und zu verhindern gilt. Sicher ist nur, daß Carnage, die Jury und ein paar niedliche Symbionten ihre Finger im Spiel haben. Doch der Hauptgegner ist und bleibt das Allerheiligste der Foundation. Den Rest müßt Ihr jedoch selbst herausfinden. Schlüpft also in die Rolle von Spider Man oder Venom und rettet die Welt. Übrigens: Es stehen Euch noch vier Helfer zur Seite: Captain America, Ghost Rider, Dare Devil und Hawkeye könnt Ihr rufen, wenn Ihr die entsprechenden Symbole gefunden habt.

► Kirby's Ghost Trap

Hals Kirby hatte schon viele Abenteuer zu bestehen, z. B. in Jump'n'Runs oder Sportspielen. Das neue „Kirby's Ghost Trap“ ist ein „Tetris“-/„Hebereke's Popoon“-ähnliches Spiel mit dem kleinen kugeligen Helden. Ihr müßt die Geister, die von der Decke kommen, so anordnen, daß sich mindestens vier gleichfarbige berühren. Diese verschwinden dann. Laßt Ihr mehr als vier auf einmal verschwinden, fallen bei



Eurem Gegner schwarze Geister herunter und blockieren abbaubare. Je weiter Ihr kommt, desto schneller fallen die Geister von der Decke. (Über NOE.)

► Time Cop



Max Walker ist ein „Time Cop“. In ferner Zukunft werden die Menschen Maschinen entwickelt haben, mit denen Zeitreisen kein Problem mehr ist. Max reist also durch die Zeit und verhindert, daß üble Burschen diese Maschinen zu Straftaten oder der Herbeiführung von Zeitparadoxen nutzen. Ein ganz besonderer Gegner hierbei ist Kleindast. Reist ihm idurch die Zeiten nach und seht zu, daß er keinen

Unsinn verzapfen kann. Extra für JVCs „Time Cop“ wurde Jean-Claude van Damme digitalisiert und als Spielfigur in ein Nintendo-Modul gepackt. Das Spiel basiert auf den Time Cop Comics, die beim amerikanischen Comic-Verlag Darkhorse erschienen sind, und auf dem gleichnamigen Film mit dem holländischen Prügel spezialisten. (Vertrieb: Avalon.)

► 90 Minutes



„90 Minutes European Prime Goal“ ist das neueste Fußballspiel von Namco (über Konami). Sucht eines von 14 Elite-Teams Europas aus und führt dieses zur Spitze. Trainiert die Mannschaft bis sie das Zeug dazu hat, die beste der Liga zu werden oder einen Cup zu gewinnen. Baut Eure eigene Liga auf und erkämpft

Euch den ersten Platz, mit allem, was dazu gehört. Die Ergebnisse und Tabellen können dank einer batteriegestützten Speicherung abgespeichert werden. Natürlich könnt Ihr „90 Minutes“ auch zu zweit spielen.

► PR - Fighting Edition



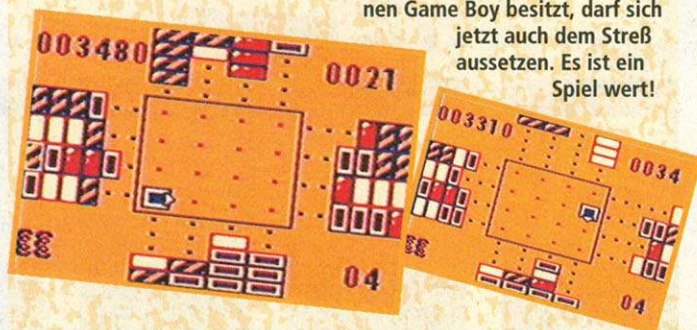
Wer kennt sie nicht, die Power Rangers? Jeden Samstagmorgen sitzen Scharen von Kindern vor dem Fernseher und sehen sich die Abenteuer der sechs Teeny-Kämpfer an. In Bandais „Power Rangers – The Fighting Edition“ könnt Ihr jetzt selbst einen von vier Megazords oder einen Bösewicht steuern und

Euren Gegner wie in einem ganz normalen Kampfsportspiel oder Beat'em Up verprügeln. Es gibt drei verschiedene Modi: Den Story Mode, in dem Ihr einen von zwei Zords durch eine „Geschichte“ steuert, sowie die Fighting und Trial Modes, in denen Ihr Eure Kämpfer selbst auswählt.

► Zoop

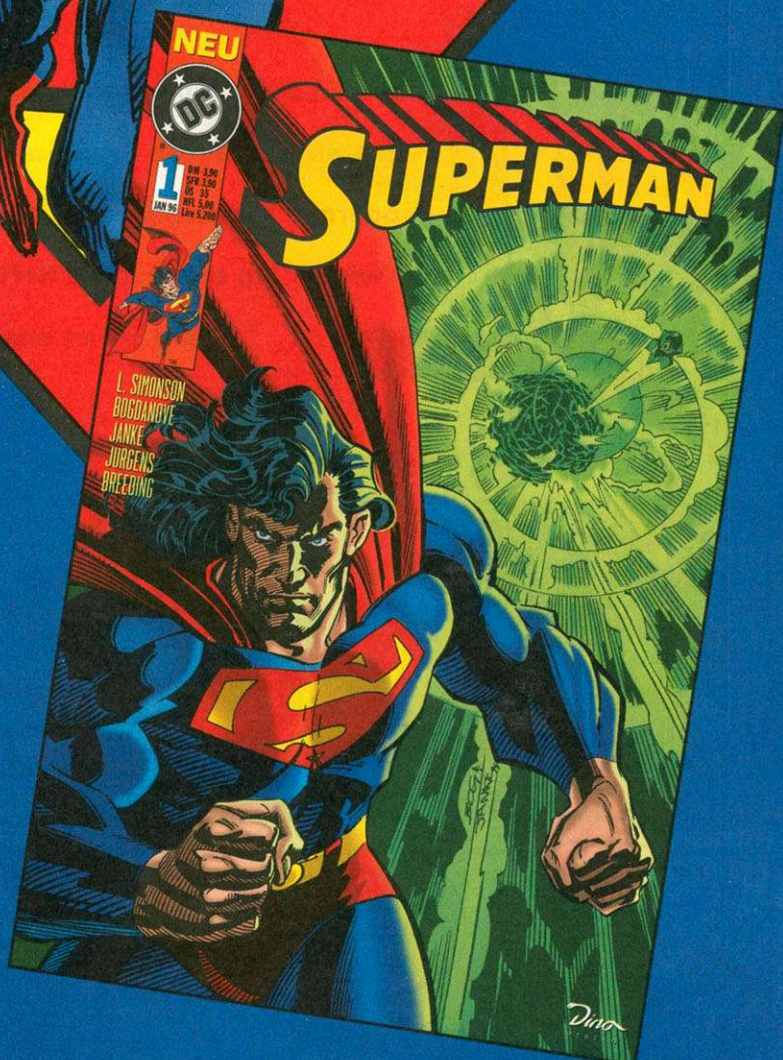
Das Spielprinzip „Zoop“ (CIC) ist recht simpel: Schießt die Blöcke ab, die auf Euch zukommen. Das klingt einfach, doch im Spiel selbst wird man schnell eines besseren belehrt. Denn die verschieden-graustu-

figen Blöcke kommen immer schneller und von vier Seiten auf Euch zugeflitzt. Ein Block kann nur mit einem „gleichfarbigen“ abgebaut werden ... Wer den Test von „Zoop“ in NFV 12/95 gelesen hat und einen Game Boy besitzt, darf sich jetzt auch dem Streß aussetzen. Es ist ein Spiel wert!





JETZT
JEDEN MONAT
NEU
52 SEITEN
DM 3,90



SUPERMAN #1. AB 4. JANUAR IM HANDEL

Dino
VERLAG



vorschau

Im nächsten
Heft erwartet

Euch endlich der lang ersehnte zweite
Teil unseres **Breath of Fire 2**-Game Gui-



Boogerman

des. Auch sind
Fortsetzungen

von **Earthworm Jim 2**, **Diddy's Kong Quest**, **Pinocchio** und **Donald Duck in Maui Mallard** geplant.



Pinocchio

Mit von der Partie werden die Spiele **Boogerman**, **Cut Throat Island**, **Final Fight Tough**, **Lost Vikings 2**, **Total Football**, **Izzy's Quest for the Olympic**



Breath of Fire 2

Rings, **Kirby's Dream Course** und **Worms** (alle SNES) sein. Für den Game Boy gehen **Cut Throat Island**, **Shaq Fu** und **Michael Jordan: Windy City** an den Start. Wir werden uns mit den Möglichkeiten von Silicon Graphics-Rechnern und modernen Filmtricks beschäftigen. Alles in allem also wieder ein spannendes Heft!

Wir sehen uns am 13. März 1996!



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter der Ausgabe: Koji
Yamanaka (ky), Martin Binner (mab), Patrizia
Wojsyk (pw)

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

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

Grafik: Karl-Heinz Best (Ltg.), Ina Wudtke,
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 (im ersten
Halbjahr vier Doppelausgaben)

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: © 1996 Pro Verlag Gesell-
schaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme
von urheberrechtlich geschützten Werken der
Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo
Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung
Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist.
Gleichmaßen erfolgt die Verwendung des
Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser
Logos und für Nintendo eingetragene Waren-
zeichen (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: „Mario“ über Nintendo 64: © 1995
Nintendo. Die Screenshots: „Shadows of the
Empire“: © 1995 LucasArts Entertainment.
„Super Mario 64“ und „Wave Race“:
© 1995 Nintendo.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publika-
tionen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frank-
furt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Text-
material 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 Prü-
fung nicht übernommen werden. Gerichts-
stand ist Frankfurt/Main.

In unregelmäßigen Abständen erscheint
Nintendo Fun Vision zusammen mit einer
Werbebeilage (Comic, Videokassette o. ä.).

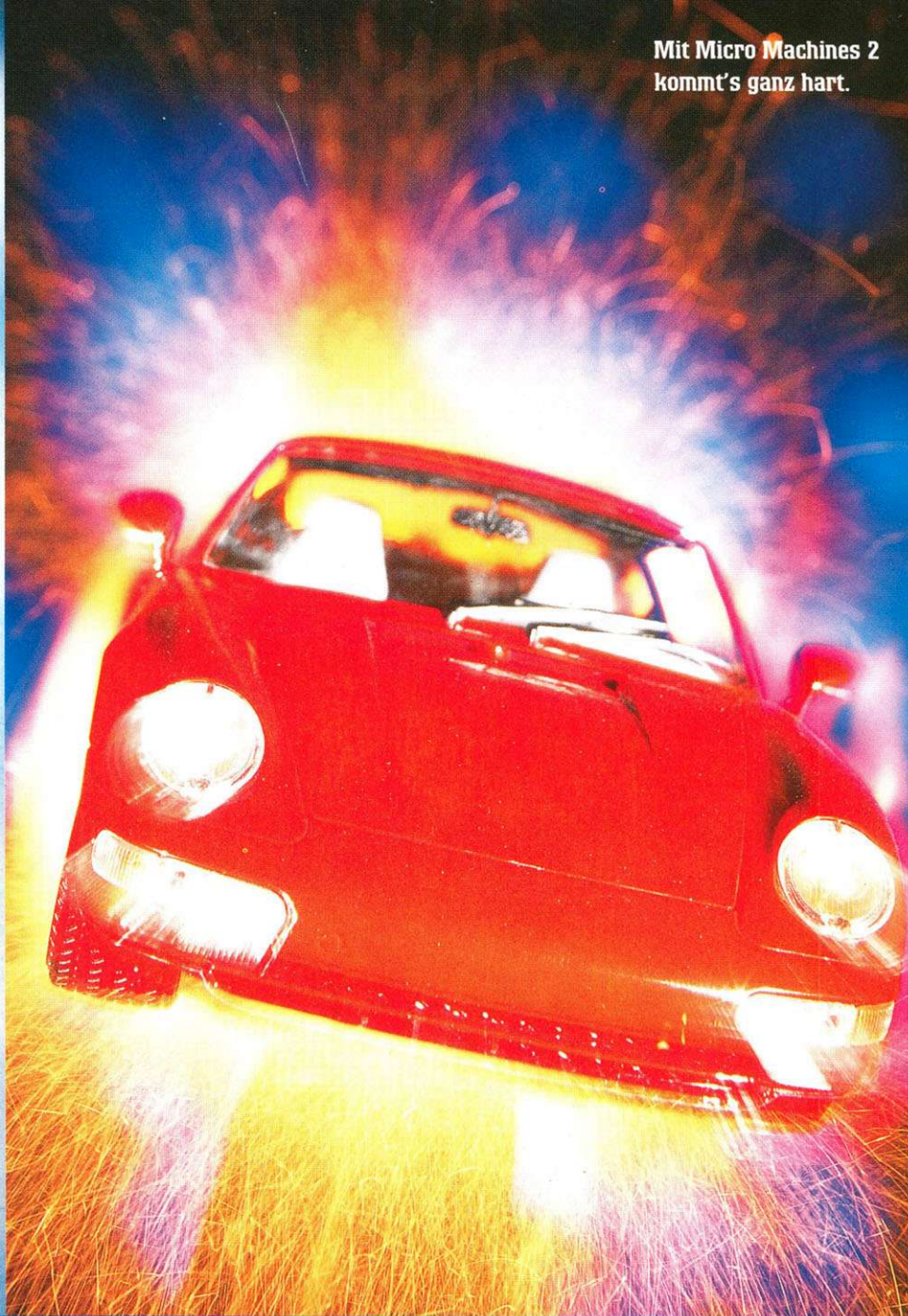
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem
Papier gedruckt.

70% aller Autofahrer
lieben es weich.

BORSCH, STENGEL & PARTNER



Mit Micro Machines 2
kommt's ganz hart.



Micro Machines 2. Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrne Mini-Rennmaschinen!

Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in der Küche, Geisterfahrer auf der Klobrille, Bremsmanöver im Keller.

Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des Erfolgstitels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst, bist Du hier richtig. Gas geben und los!



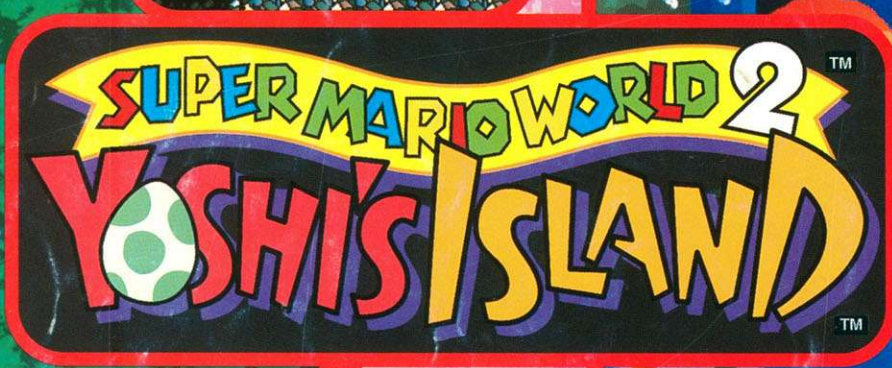
Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Ocean is a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Game Boy logo and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen strengstens verboten.

Bist Du reif für die Insel?



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



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



HAVE MORE FUN