

4+5/96 April/Mai
DM 6,80

Ausgabe Nr. 25 • 65 55,-/sfr 6,80

ALLES NINTENDO

ALLES OHNE ADAPTER

ALLES HIER DRIN



Nintendo fun vision

WALT DISNEY Pictures
präsentiert

Toy Story

Der neue Standard der
Computeranimation

GAME GUIDES

EWJ 2, Diddy's
Kong Quest,
Breath of Fire 2,
Pinocchio,
Donald Duck,
Kirby's Dream
Course

ARCADE GAMES

IMA Live!

EXTRA-NEWS

Das Mario
RPG!



Silicon Graphics-Special
Modelltricks, Rendering, Dyanimation™:
Die Tricks aus STAR TREK: VOYAGER

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



Neu

Phantastische

Welten

SECRET OF EVERMORE™★

Du spielst die
Hauptrolle



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM



Deutscher
Bildschirmtext

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

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Es tut sich was! Es tut sich was! Es tut sich was!

Der Gedanke an Ultra 64 stimmt Nintendo zuversichtlich. In einem Pressegespräch gab Hans Stahler, Mitglied der Unternehmensleitung von Nintendo of Europe (NOE), folgende Daten bekannt. Zum Weihnachtsgeschäft wird Ultra 64 in Deutschland auf den Markt kommen, 400.000 Stück sollen gleich

Weihnachten

verkauft werden. Damit unterstreicht Nintendo seine absolute Vormachtstellung am Videospiele-Markt.

Während Sega einige Filialen schließt und in England und Amerika drastisch Stellen abbaut, bleibt Nintendo weiterhin cool. 80 % des deutschen Marktes bedient NOE derzeit, und die restlichen 20 % teilen sich alle anderen Konsolen-Hersteller. NOE hat in Deutschland „den höchsten Marktanteil aller Nintendo-Gesellschaften weltweit.“ ● Währenddessen brodelt es in der japanischen Presse-Landschaft wieder heftig. Miyamotos **Super Mario 64** und die anderen vorgestellten U64-Spiele sollen schon viel weiter sein, als man den Besuchern erzählte. Auch sind einige japanische Spieleentwickler schon bei der Sache, obwohl sie nicht offiziell dem „Dream Team“ angehören. Der 21. April gilt noch immer als Erscheinungsdatum für Japan, der „Ultra-Day“ in Amerika soll im

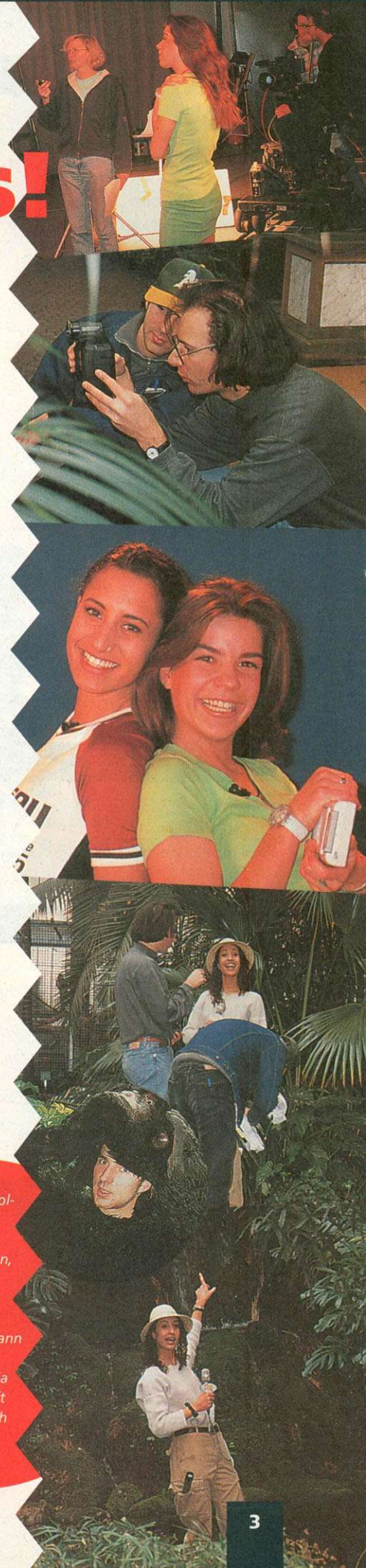
Viel weiter

Zukunftspläne

September sein. Solange macht Nintendo dort fleißig Werbung für die Maschine: „Ist sie das Warten wert? Nur wenn Ihr die Beste wollt!“ ● Während unsereins dem Redaktionsschluß entgegeneilte, hetzten Fun Vision-Leser durch meist süddeutsche und österreichische Zeitschriftenläden, um die 2+3/96 zu erhaschen. Und dann klingelte bei uns das Telefon heiß: „Wo ist das Heft?“ Waren wir so schnell ausverkauft oder hat unser Vertrieb nicht funktioniert? Wir auch immer, wir hoffen, das Problem ist gelöst. Jeder der eine Fun Vision haben will, soll sein Heft bekommen. ● Ein letztes Schmankerl stammt noch aus der deutschen Gerüchteküche: Ultra 64 wird vom Start an mit weit über 30 Produkten erscheinen. Ja, das ist alles, für diesmal jedenfalls. Bis demnächst!

Euer Fun Vision-Team

Das Leben ist voller Rätsel. Wann kommt Ultra 64, was werden die Spiele kosten, wie lange lebt das SNES noch ... Und was machen die Leute da? Ja, liebe Gemeinde, all diese Fragen kann Euch nur die Zeit beantworten. Vielleicht ist es ja schon im nächsten Heft soweit ... Lasset Euch überraschen.



GAMES

SUPER NINTENDO

game guide

Breath of Fire 2	20
Diddy's Kong Quest	12
Donald Duck in Maui M.	58
Earthworm Jim 2	26
Kirby's Dream Course	50
Pinocchio	72

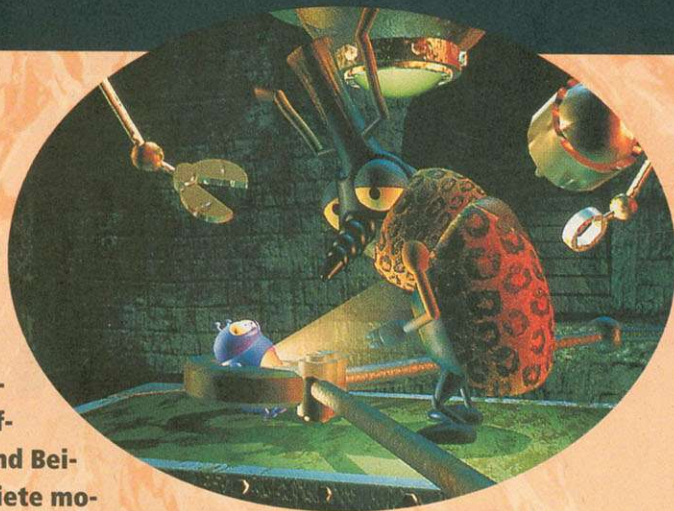
review

Cutthroat Island	18
Final Fight 3	47
Izzy's Quest	34

preview

Lost Vikings 2	80
PGA Tour '96	80
Scooby Doo	80
Toy Story	80

68 Autos der Zukunft, sich verwandelnde Wesen, durch das All schwebende Raumschiffe, Dinosaurier und packende Kampfsport-Spiele. Das alles sind Beispiele für die Einsatzgebiete moderner Computertechnik. Doch nicht allein die Rechenkraft ist wichtig, sondern auch die Programme, die die Vorgänge vorschreiben. Umfangreiche Software-Pakete dafür kommen von Alias/Wavefront. Wir schauen uns diese Programme und ihre Wirkung auf „Star Trek: Voyager“ an.



GAME BOY

review

Mega Man 5	78
------------------	----

preview

Pocahontas	80
Tim in Tibet	80

NEWS

INside

Spirou	6
Spielautomatenmesse IMA	8



78 Action am Game Boy. Danach verlangen viele von Euch. Laguna hat jetzt das Stopfmateriell für das Spielloch. „Mega Man 5“ ist eine gelungene Fortsetzung der megastarken Reihe.

SPECIALS

report

Toy Story:	
The Making of	54
Alias/Wavefront:	
Nichts ist unmöglich	68
Die Tricks von Voyager	70

competition

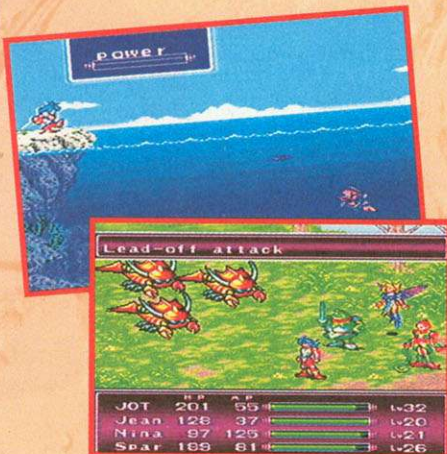
Seite 33	33
----------------	----

8 Spielautomaten, wohin man blickt. Richtig spannend waren auf der Spiel- und Warenautomaten-Messe IMA „Killer Instinct 2“ und „Road Rage“. Wir zeigen Euch die beiden Geräte in der INside!



& MORE

Abo-Seite	48
Batman-Shop	65
Funny-Shop /	
Nachbestellung	32
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	64
Tiptime	37
Top 5	36



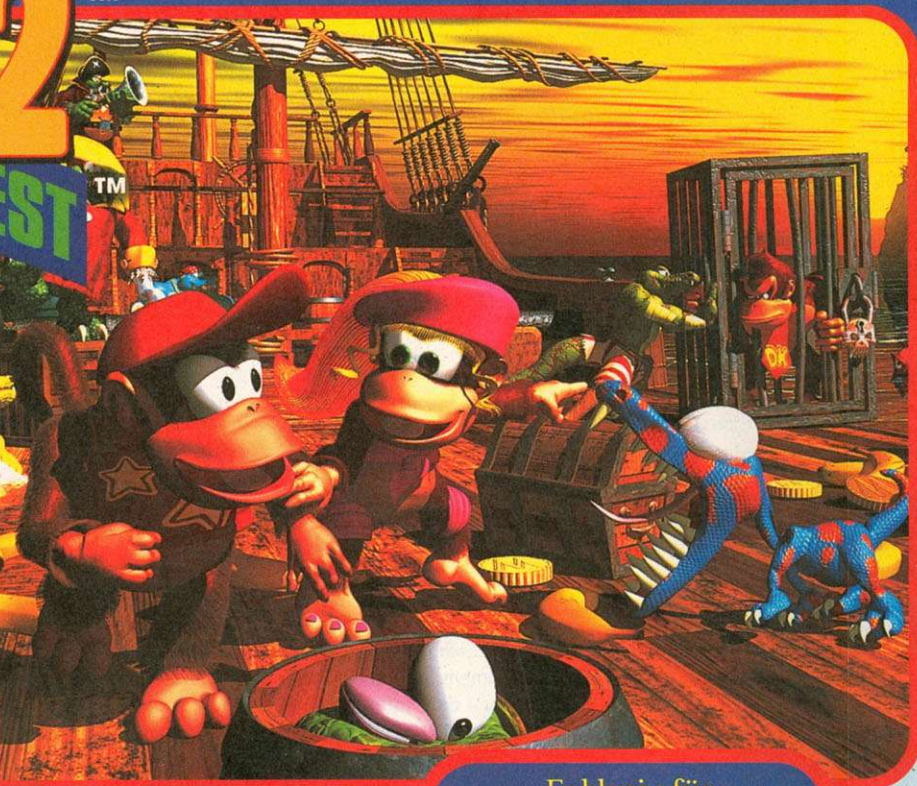
20 Geht man nach der Zahl der Anrufe bei uns, ist „Breath of Fire 2“ derzeit eines der beliebtesten Spiele. Und damit Ihr nicht länger darben müßt, bringen wir jetzt einen weiteren Teil der Game Guide. Füllt Eure Städte, weckt den Wal und verbindet Euch mit Schamaninnen ...

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



Exklusiv für
Super Nintendo

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

Neu!



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

Nintendo®

HAVE MORE FUN

ex +++ Telex +++

+++ Der Erfolg farbiger Game Boys hat Nintendo davon überzeugt, einen neuen Farbtopf anzubrechen. Ab sofort gibt es den Special Edition-Game Boy auch in blau. Er kostet 89 Mark und steht laut Testergebnissen in der Beliebtheits-Skala gleich hinter dem transparenten.

+++ Noch einmal Nintendo: „Tetris“ kommt zurück, mit einem Plupp frischer Bombenexplosionen. „Tetris Blast“ vermischt das Ur-Konzept mit einem Hauch von „Bomberman“. Drei Spielvarianten, hinterhältige Computergegner und neue Steine sorgen ab Mai/Juni für Spannung. +++ Und wieder

Nintendo: Der Game Boy bekommt richtig Futter: „Tim in Tibet“ (April), „Pinocchio“ (April) und „Donald Duck in Maui Mallard“ (Liefertermin noch nicht bekannt) sind Umsetzungen aktueller SNES-Titel. „The Adventures of Lolo“ (März) waren vor einigen Jahren auf dem NES zu verfolgen, während Disney gleichzeitig mit der SNES- auch eine Handheld-Version von „Toy Story“ (beide im Mai) programmiert. Lang lebe der Game Boy! +++

„Deep Space 9 - Crossroads of Time“ verschiebt sich bis in den April. Darum, liebe Gewinner des Wettbewerbes aus NFV 8+9/95, verzweifelt nicht. Ihr bekommt Eure Spiele, sobald PAL-Versionen verfügbar sind. +++ Capcom soll „Street Fighter III“ für U64 planen. +++

+ Telex +++ Tel



Malta sehen und ... untergehen?

Die Mittelmeer-Insel Malta ist ein Paradies für Filmher. Pro 7 („Die Straßen von Berlin“) filmte hier, Michael Caine („Malta sehen und sterben“) und Robin Williams („Popeye“). Das letzte Werk des Inselstaates ist „Cutthroat Island“, und irgendwie zog das Projekt das Unglück magisch an. Der Hauptdarsteller Michael Douglas („Auf der Jagd nach dem grünen Diamanten“) trat von seinem Vertrag zurück, als seiner Partnerin Geena Davis stärkere Szenen ins Buch geschrieben wurden. Als Ersatz kam der recht unbekannte Schauspieler Matthew Modine ins Boot. Oliver Reed (einer

der Hauptdarsteller) lies auf einer Party die Hosen runter. Er durfte darum genauso früher in die Ferien wie der Fechtlehrer und der PR-Manager, der mit Drogen ertappt wurde. Der Kragen platzte den Maltesern aber, als ihre Fahne gegen den Union Jack (die Totenkopf-Flagge) ausgetauscht wurde – auf dem Freiheitsmonument in Vittoriosa. Alles in allem kostete der Film mitsamt seiner maßgeschneiderten Kostüme 100 Mio. Dollar – 30 Mio. mehr als veranschlagt. Zuviel für die Produktionsfirma Caralco Pictures („Terminator“, „Rambo“): sie meldete Konkurs an. Den Test zum Spiel lest Ihr auf Seite 47.

Auf der Spur des Eichhörnchens

Ein Eichhorn namens Pips, ein Reporter namens Spirou, ein etwas verwirrter Professor – der Stoff für ein neues Jump'n'Run der Comic-Experten aus Frankreich. Infogrames produziert derzeit „Spirou“ nach der gleichnamigen Comic-Serie. Mit dabei sind alle Gestalten der Hefte, bis auf das Marsupilami. Daran hat angeblich Disney die Rechte. Programmiertechnisch gesehen ein Glück für Infogrames: Stellt Euch die Schwierigkeiten beim Erstellen eines Sprites mit einem sooo langen Schwanz vor ...



Da tanzt der Kobold

Hugo, der Kobold von Kabel 1, wagt einen Großangriff auf die CD-Spieler seiner Fans. Zum einen gibt es für Audio-Player „Hugo's Mega Dance '96“, eine Scheibe mit 38 „boombastischen“ Hits. Sie schickt Euch auf die „Insel mit vier Bergen“, wo Ihr „Freedom“ hautnah erleben könnt, was Euch „Inside Out“-mäßig umkrepelt. Wer dann noch „Stay-in' Alive“ ist, weiß: „I know It's Heaven“! (Die Interpreten in der Reihenfolge: Shaggy, Dolls United, DJ Bobo, Culture Beat, N-Trance, Hugo & The Witch.) Da ist doch wirklich für jeden Tänzer etwas dabei, oder? „Hugo's Mega Dance '96“ kostet ca. 45 Mark. Und wer seinem Glück stark vertraut, kann auf Seite 33 am Wettbewerb teilnehmen!



SUPER NINTENDO

Animanics 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Biker Mike from Mars	dt	119.00
Bombberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	79.00
Breath of Fire 2	us	119.00
Champ, World Class S.	dt	79.00



Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	dt	109.00
Donald in Maui Maila	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Equinox	dt	99.00
Fievel Mouswanderer	dt	79.00

Fifa Soccer 96	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Frantic Floa	dt	114.00
Heberke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00

Illusion of Time	dt	109.00
Int.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbike	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00

Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lobo	dt	129.00
Lord of the Rings	dt	79.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Luther Manthaus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00



Mario World 2	dt	109.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man X 2	dt	109.00
Mega Man 7	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
NBA Live 96	dt	99.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00

Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren

Munich Software Center

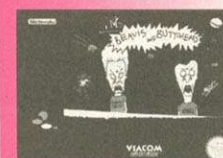
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	79.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	109.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	109.00
Samarai Shadow	dt	99.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadowrun kp.dt	dt	79.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Sim City	dt	89.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Super Hacky	dt	79.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	99.00
Toy Story	dt	129.00

Turrican 2	dt	99.00
Unirally	dt	79.00
Venom: Spider-Man	dt	79.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Wild Snake	us	89.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.00

Super NES-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Acraiser 2	dt	69.00
Addams Family Values	dt	69.00
Adventure Island 2	dt	69.00
Aero der Akrobat	dt	59.00
Aero der Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	59.00
Beauty and the Beast	dt	59.00



Beavis and Butt-Head	dt	39.00
Bombberman 2	dt	49.00
Brainies	dt	69.00
Break thru!	us	49.00
Captain Commando	dt	69.00
Chaos Engine	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Cool Spot	dt	49.00
Demons Crest	dt	59.00
Drozone	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
Fighting History	us	49.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	49.00
Fun & Games	dt	39.00
Hagone (16 Meg)	dt	69.00
Heberke Popoon	dt	49.00
Humans	dt	69.00
Hurricanes	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	39.00

Indiana Jones	dt	69.00
Jelly Boy	dt	69.00
John Madden 95	dt	39.00
Legend	dt	59.00
Lemmings 2	dt	59.00
Magic Boy	dt	59.00
Magic Sword	uk	69.00

Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Marko's Magic Foort.	dt	39.00
Mask	uk	69.00
Matroid	dt	49.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	39.00
Morph	dt	49.00
Mr. Nutz	dt	59.00
Operation Starfish	dt	69.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Powerdrive	dt	69.00
Punch Out!	dt	59.00
Puffy Squad	dt	69.00
Rap Jam	us	49.00

Rise of the Robots	dt	49.00
--------------------	----	-------

Sailor Moon	dt	39.00
Shaq-Fu	dt	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sky Blazer	dt	69.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00

Stargate	dt	39.00
Street Racer	dt	39.00
Super BC Kid	dt	69.00
Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
Troy Aikman Football	dt	49.00
Turbo Toons	dt	69.00
Ultraman	uk	69.00
Urban Strike	dt	69.00
Utopia	dt	49.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	69.00
World Heroes	dt	59.00
WWF Raw	dt	69.00
WWF Wrestlemania	dt	69.00
Zero the Kamikaze	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch - Start Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scari	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mags 2	dt	69.00
Infratray Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Lenkrod Performa	dt	159.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
Spieleberater Zelda	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
Start Kabel S.NES	dt	19.00
Scari Verteller 1/5	dt	49.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Spieleb. Mario World 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
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animanics	dt	59.00

Asterix & Obelix	dt	59.00
BC Kid 2	dt	49.00
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
Cut Throat Island	dt	59.00

Donald in Maui Ma.	dt	69.00
Donkey Kong Land	dt	59.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00

Earth Worm Jim	dt	59.00
Fidgits	dt	49.00

Fifa Soccer 96	dt	64.00
----------------	----	-------

Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
John Madden Football 96	dt	64.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lucie	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 5	dt	54.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
Muhammed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
PGA Tour Golf 96	dt	49.00
Pinball Deluxe	dt	59.00

Pinocchio	dt	59.00
Power Rangers 2	dt	64.00
Prehistorik Man	dt	54.00
Primal Rage	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00

Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
----------------------	----	-------

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Talespin-Käpi'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Top Ranking Tennis	dt	54.00
Toy Story	dt	69.00
True Lies	dt	44.00
Wario Blast	dt	59.00

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

Worms	dt	59.00
-------	----	-------

Zelda	dt	59.00
-------	----	-------

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 2	dt	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cliffhanger	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Duffy Duck	dt	39.00
Dennis	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
Grand Prix (Sunsoft)	dt	39.00
Huckback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Pac Panic	dt	39.00
Page Master	dt	29.00
Pinball Fantasies	dt	39.00
Race Days	dt	39.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00

Stargate	dt	29.00
Torzan	dt	39.00
Tetris	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Action Replay Pro GB	dt	29.00
Game Boy Linkkabel	dt	39.00
Game Boy Energy Pack	dt	39.00
Game Boy Special bl.	dt	109.00
Game Boy Clear View	dt	11.00
Game Boy FM-Tuner	dt	29.00
Game Boy rat	dt	109.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy transparent	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy Metzeltel	dt	17.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

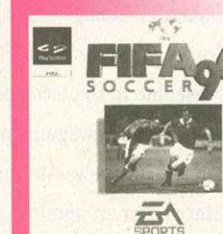
Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Agile Warrior F11	dt	89.00
Air Combat	dt	89.00

Alien Trilogy	dt	79.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00

Battle A.Toshinden 2	dt	94.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	84.00
Criticism	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
D's Dining Table	dt	84.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Fallen to Black	dt	89.00

Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	84.00
Criticism	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
D's Dining Table	dt	84.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Fallen to Black	dt	89.00



Fifa Soccer 96	dt	89.00
Goal Storm (Konami)	dt	99.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00</

INside...

Zurück aus der Zukunft

Road Rage“ heißt Konamis erster interaktiver Rennsimulator. Ein fantastisches Fahrgefühl kommt auf, wenn Ihr mit 360°-Drehungen über den Highway geschleudert werdet. Durch eine Euch fast völlig umschließende Kabine seid Ihr vom Rest der Welt abgeschottet,

während der Straßenkreuzer über die Piste der Stadt Kobe im Jahre 2045 bügelt. Das Fahrzeug erreicht bis zu 300 km/h und ermöglicht Euch sogar das „Abheben“. Die Kabine, in der Ihr sitzt, bewegt sich bis zu einer Höhe von 2,5 m. Sie dreht und bewegt sich auch nach oben und unten. All diese

Bewegungen simulieren einen richtigen Achterbahn-Effekt, dessen Stärke Ihr vor Fahrtantritt bestimmt. (Wem es zu stark ist, der kann jederzeit das Fahrzeug stoppen!) Sicherheitspersonal gehört zu dem Gerät, aber wer nicht schwanger, größer als 1,30 m und körperlich gesund ist, dem

kann eigentlich gar nichts passieren*. Da der Kaufpreis deutlich über 200.000 DM liegt, bleibt abzuwarten, wo man „Road Rage“ als erstes zu Gesicht bekommt. Der Fahrpreis liegt bei acht Mark, die -dauer hängt von Euren Fähigkeiten ab. Auf jeden Fall ist eine Fahrt im „Road Rage“ ein Abenteuer!



Für Leute mit Instinkt



Der Spielautomat „Killer Instinct 2“ ist das neueste Ultra 64-Werk, das unsere volljährigen Leser ab sofort in der Spielhalle besichtigen können. Nova Games vertreibt Midways Maschine in Deutschland. Es gibt fünf Spezialbewegungen pro Spieler und für alle versteckte Moves. Der erfolgreiche Spieler kann in einer Energieleiste Kraft für Spezialbewegungen sammeln. Außerdem stehen jetzt Würfe und Wurfkombinationen zur Verfügung. Im Vergleich zum Vorgänger, gibt es hier noch vier neue Kämpfer, die, abgesehen von einem End-Boss, neben sieben altingesessenen Recken zur Wahl stehen. Die zwölf verschiedenen Hintergründe sind komplett neu gestaltet und es gehen Gerüchte um, daß es auch drei versteckte Runden geben soll ...

Zwei der neuen Charaktere in „Killer Instinct 2“ sind der Barbar Tusk und die Maya-Kriegerin (gemeint ist das Indianer-Volk in Südamerika!) Maya. Der Kampfkunst-Experte Kim Wu ist der dritte im Bunde.



Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Super NES

Super NES	dt 149,95*
Action Replay III	dt 89,95
Actraiser II	dt 79,95*
Actraiser II	us 59,95*
Addams Family	us 39,95*
Addams Family II	dt 69,95*
Addams Family II	us 59,95*
Aero the Acro Bat	dt 69,95*
Asterix & Obelix	dt 129,95
Animaniacs	dt 99,95*
Arcana	us 79,95*
Batman Returns	dt 59,95*
Batman & Robin	dt 89,95*
Battletech	us 139,95
Battletoads	dt 69,95*
Battletoads	us 49,95*
Battlet. vs. D. Dragon	dt 109,95
Battlet. vs. D. Dragon	dt 69,95*
Blackhawk	dt 99,95
Blackhawk	dt 79,95*
Bonkers	us 99,95
Brain Lord	us 129,95
Brain Lord	us 89,95*
Breath of Fire Hintb.	us 49,95
Breath of Fire II	us 149,95
Bubsy	dt 69,95*
Bugs Bunny	dt 99,95
Bugs Bunny	dt 79,95*
Castlevania IV	dt 59,95*
Casper	dt 119,95
Congo	dt 109,95
Campion W.C. Soccer	dt 59,95*
Chrono Trigger	us 149,95
Chrono Trig. Hintb.	us 59,95
Clayfighter	dt 99,95

Donkey Kong Country II

dt 125,-

Claymates	dt 79,95
Cut Throat Island	dt 119,95
Darius Twin	dt 89,95*
Donald in Mau Mal.	dt 129,95
Demolition Man	dt 99,95
Dino City	dt 65,95*
Donkey K. Country	dt 139,95
Donkey K. Country II	dt 125,95
Donkey K. Country II	us 149,95
D. K. II Spieleberater	dt 24,95
Dracula	dt 59,95*
Dragon View	us 129,95
Dragon's Lair	dt 59,95*
Dschungelbuch	dt 99,95
Dschungelbuch	dt 79,95*
Earth Defense Force	us 59,95*
Earth Worm Jim II	dt 119,95
Eye of the Beholder	us 129,95
Extra Innings	us 79,95*
Fifa Int. Soccer	dt 89,95*
Fifa 96	dt 109,95
Foreman for Real	dt 119,95
Fatal Fury I	dt 69,95*
Fatal Fury II	dt 109,95
Final Fantasy III	us 149,95
Final Fant. III HintB.	us 59,95
Final Fant. III Pl.Guide	us 49,95
First Samurai	dt 59,95*
Gem Fire	us 99,95*
Gods	dt 59,95*

Der Knaller
des Monats!
**Young
Merlin**
dt 99,-

Int. SS Soccer II	dt 129,95
Illusion of Time	dt 109,95
Illusion of Gaia	us 89,95*
Indiana Jones	dt 69,95*
Indiana Jones	us 89,95*
Joe&Mac III	dt 129,95

SUPER-SONDER-ANGEBOTE

Adventure Islands II	dt 49,-	Pagemaster	dt 49,-
Batman Forever	dt 79,-	Starwing	dt 49,-
Brawl Brothers	dt 49,-	Street-Racer	dt 49,-
Captain Commando	dt 49,-	Super B.C. Kid	dt 49,-
Cybernator	dt 49,-	Super Bomberman II	dt 49,-
James Pond III	dt 49,-	Super Return o.t. Jedi	dt 59,-
Legend	dt 49,-	Vortex	dt 49,-
Markos Magic Football	dt 49,-		

200ER-2000ER-ANGEBOTE

Jungle Strike	dt 109,95	Outlander	dt 69,95*	Stargate	dt 69,95*
Justice League	dt 119,95	Pinocchio	dt 129,95	Starwing	us 49,95*
Ka Blooey	us 59,95*	Prehistoric Man	dt 109,95	Streetfighter II	dt 49,95*
King of Dragons	dt 119,95	Pitfall	dt 99,95	Streetfighter II	us 39,95*
Kirbys Ghost Trap	dt 99,95	Pitfall	dt 79,95*	Super Bomberman III	dt 119,95
Kirbys Dream Cou.	dt 109,95	Plok	dt 99,95	Super Dropzone	dt 79,95
Krustys Fun House	dt 59,95*	Pockey & Rockey	dt 59,95*	Super Dropzone	dt 59,95*
Krustys Fun House	us 39,95*	Pop'n Twinbee I	dt 59,95*	Super Gh.'n Ghosts	dt 49,95*
		Pop'n Twinbee II	dt 89,95	Super Gh.'n Ghosts	us 39,95*
		Pop'n Twinbee II	dt 69,95*	Super Ice Hockey	dt 109,95
		Power Drive	dt 129,95	Super Mario All Stars	dt 69,95
		Primal Rage	dt 129,95	Super Mario All Stars	dt 59,95*
		Push Over	dt 69,95*	Super Mario Kart	dt 69,95
		Push Over	us 59,95*	Super Mario World II	dt 109,95
		Race Drivin	dt 59,95*	SMW II Spieleberater	dt 24,95
		Rampart	us 89,95*	Super Punch Out	dt 109,95
		Revolution X	dt 99,95	Super Punch Out	dt 89,95*
		Rise of the Robots I	dt 99,95	Super Punch Out	us 79,95*
		Rise of the Robots I	dt 69,95*	Super R-Type	dt 39,95*
		Robotrek	us 129,95	Super Swiv	dt 79,95*
		Road Runner	dt 65,95*	Super Turricon I	dt 59,95*
		Road Runner	us 49,95*	Super Wrestlemania	us 49,95*
		Robocob vs Termin.	dt 79,95*	Supern. Dead&Ret.	dt 119,95*
		Romance IV	us 159,95	Swat Kats	us 99,95
		Run Saber	dt 89,95	Syndicate	dt 69,95
		Samurai Shodown	dt 99,95*	Syndicate	dt 59,95*
		Secret of Evermore	dt 109,95	Tetris II	dt 119,95
		Secret of Mana	dt 119,95	Tetris & Dr. Mario	dt 99,95
		Secret of Mana	us 69,95*	Taz Mania	dt 99,95



Breath of Fire II
us/dt 149,-

The Brainies	dt 99,95
The Lost Vikings	dt 99,95
The Lost Vikings	dt 69,95*
The Lost Vikings	us 55,95*
Theme Park	dt 109,95



Time Slip	dt 69,95
Tiny Toon	dt 49,95*
Toys	us 49,95*
Tim in Tibet	dt 129,95
Turbo Toons	dt 109,95
Turtles Tourn.Fighters	dt 99,95
Ultima-Runes of V. II	us 129,95
Unirally	dt 99,95
Univ. Adapter Fire	dt 39,95
Urban Strike	dt 109,95
Utopia	dt 129,95
Val D'Isere Champ.	dt 99,95
Val D'Isere Champ.	dt 79,95*
Virtual Soccer	dt 79,95*
Warios Woods	dt 79,95*
Weapon Lord	dt 129,95
Warlock	dt 69,95*
Wild Guns	dt 109,95
Wing Commander	us 35,95*
Wing Commander	dt 79,95*
Wizard of Oz	us 49,95*
Wolfchild	us 49,95*
Wolverine	dt 89,95
World Cup USA'94	dt 99,95
World Heroes I	dt 59,95*
World Heroes I	us 65,95*
World League Baseball	us 59,95*
Worms	dt 119,95
WWF Raw	dt 89,95
WWF Wrestl Arcade	dt 119,95
Yogi Bear's	dt 99,95
Zelda III	dt 99,95
Zool	dt 59,95*

Adventure & Rollenspiele

US-Adapter Fire	dt 39,95
Final Fantasy III	us 149,95
Dragonview	us 129,95
Eye o.t. beholder	us 129,95
Secret of Evermore	dt 109,95
Chrono Trigger	us 149,95
Breath of Fire II us/dt	dt 149,95
Lufia	us 149,95
Brain Lord	us 129,95
Robotrek	us 129,95
Shadowrun	dt 129,95

Hintbooks

Final Fantasy III	us 59,95
Final Fantasy III (Pl.Guide)	us 49,95
Chrono Trigger	us 49,95
Breath of Fire I	us 49,95

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.

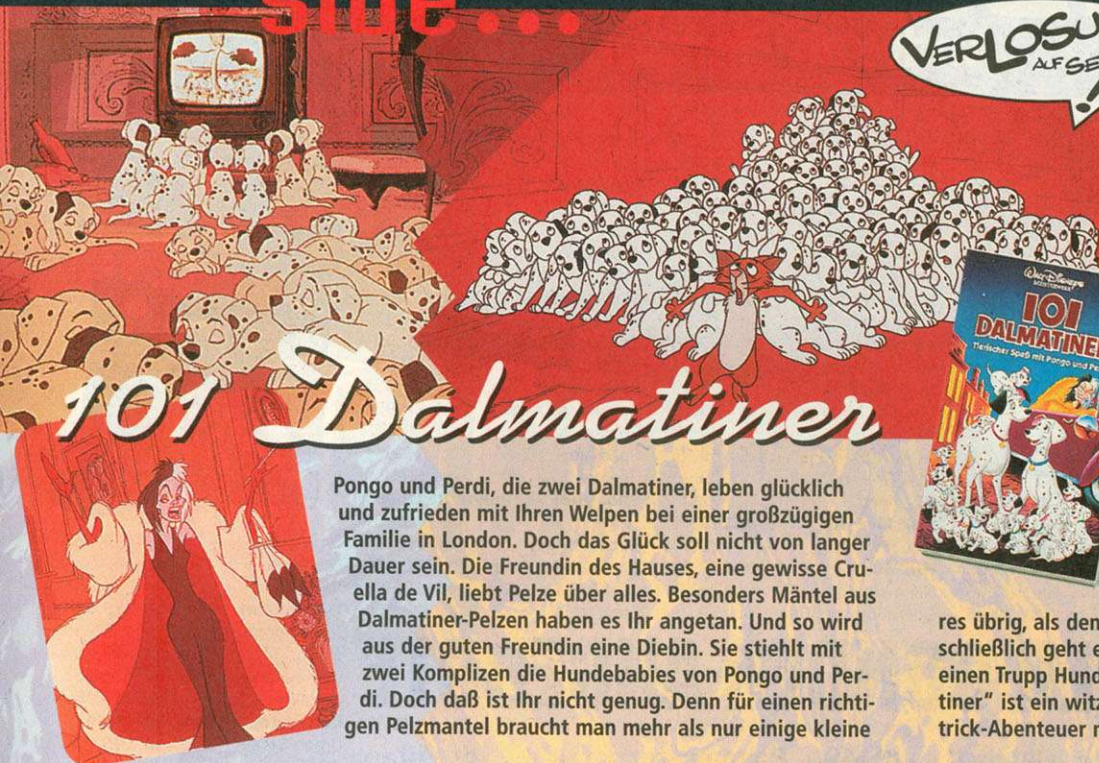
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN

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

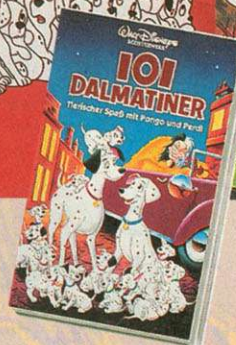
Händler willkommen! Fax: 04521-1025



101 Dalmatiner

Pongo und Perdi, die zwei Dalmatiner, leben glücklich und zufrieden mit Ihren Welpen bei einer großzügigen Familie in London. Doch das Glück soll nicht von langer Dauer sein. Die Freundin des Hauses, eine gewisse Cruella de Vil, liebt Pelze über alles. Besonders Mäntel aus Dalmatiner-Pelzen haben es ihr angetan. Und so wird aus der guten Freundin eine Diebin. Sie stiehlt mit zwei Komplizen die Hundebabies von Pongo und Perdi. Doch daß ist ihr nicht genug. Denn für einen richtigen Pelzmantel braucht man mehr als nur einige kleine

VERLOSUNG
AF SEITE 33



Welpen. Aus ein paar werden schnell 101... Der größte Fall in Sachen Hundekidnapping, doch selbst Scotland Yard tappt im Dunkeln. Pongo und Perdi bleibt nichts anderes übrig, als den Fall selbst in die Pfote zu nehmen, schließlich geht es ja um ihre Jungen. Unterstützt durch einen Trupp Hunde nehmen sie die Fährte auf. „101 Dalmatiner“ ist ein witziges und zugleich spannendes Zeichentrick-Abenteuer mit jeder Menge Action und Spaß.

TV Movie goes ...

Für alle diejenigen, die einfach ins Internet einsteigen wollen, hat TV Movie die richtige Lösung. Mit „Spaß im Netz“ zeigt Euch die Redaktion, wie Ihr Euch einfach im globalen Netz zurechtfindet. Beziehen könnt Ihr den 112seitigen Führer so: Legt einen Scheck über DM 11,50 in ein Kuvert und schickt ihn an: TV Movie, Stichwort „Spaß im Netz“, Brieffach 2091, 20079 Hamburg (oder Ihr gewinnt eines von zehn „Spaß im Netz“-Büchern auf Seite 33).

VERLOSUNG
AF SEITE 33



... Internet

Fantasy SPECIAL



VERLOSUNG
AF SEITE 33

Trading Cards kennt Ihr bestimmt schon. TSR hat jetzt etwas neues für echte Abenteuer und Sammler: „Dragon Dice“. Das System ist ähnlich dem der Kartenspiele, nur hat man zusätzlich ein kleines Säckchen mit verschieden geformten und gefärbten Würfeln. Natürlich sind das keine normalen Würfel mit Zahlen oder Buchstaben, sondern Runenwürfel. Jeder hat eine andere Bedeutung und jeder wird im Spiel anders verwendet. Da gibt es Völker (sechsstufige Würfel), Landschaften (achtseitige), Monster (zehnseitige) und sogar Drachen (zwölfsseitige). Außerdem hat jeder Würfel seinen bestimmten Wert, und manche sind sehr selten. Das verleitet zum Tauschen oder zum „Kampf um die Würfel“. Denn mit dem Basis-Set (DM 24,80) kann man gleich loslegen. Es beinhaltet neben 18 verschiedenen Würfeln ein Säckchen und die Spielregeln. Außerdem gibt es noch die Kicker-Packs (DM 18,80) mit tollen Erweiterungen und Spezialwürfeln.

Die Reise kann beginnen



Daß man mit Revell vom Wikingerschiff über die Corvette Stingray bis

zum Harakiri-Flugzeug alles bauen kann, dürft

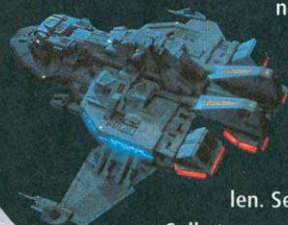
et Ihr schon wissen. Aber jetzt könnt Ihr die Heimreise antreten – die dauert ja nur 75 Jahre. „Star Trek: Voyager“ ist nämlich nicht nur eine tolle Sci-Fi-Serie (siehe Seite 70), sondern auch das Vorbild für

neue Bastel-Modelle. Im Maßstab 1:24 klebt man die Voyager, einen Kazon Fighter und das Maquis-Schiff zusammen, das im Pilotfilm „Der Fürsorger“ explodiert. Für 39,95 könnt Ihr die Explosion sooft Ihr wollt nachstellen.

Seit Februar gibt es diese Schiffe zum Selbstzusammenkleben und -bemalen.

Auf Seite 33 können erfahrene Trekkies auch einige Exemplare gewinnen. Beamt gleich mal hin!

VERLOSUNG
AF SEITE 33



SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Gamemage d	19,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Big Sky Trooper d	69,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bombberman 3 d	99,90
Brainlord us	69,90
Breath of Fire 2 us	129,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
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	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Demolition Man d	89,90
Demons Crest d	39,90
Dino Dini Soccer d	29,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 d	129,90
Doom d	129,90
Dragon Bruce Lee d	69,90
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
Eye of Beholder us	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA '96	109,90

Flintstones the Movie eu	69,90
Gemfire us	99,90
Ghoulpatrol d	39,90
Gods d	49,90
Gooftroop d	69,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoitto d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	39,90
International Soccer Deluxe	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Judge Dredd eu	69,90
Kawasaki Superbikes d	89,90

Kirby's Ghost Trap d	89,90
Legend d	49,90
Lemmings 2	49,90
Lion King us	39,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lords of Darkness us	79,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lufia us	99,90
Magic Boy eu	29,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario 2 d	119,90
Mario Allstarts d	59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mariokart d	99,90
Mariopaint d	59,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
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
Micromachines d	49,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live 96 d	99,90
NBA Give'n Go d	139,90
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90

Pagemaster eu	39,90
Parodius d	49,90
Pinball Dreams d	69,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Powerrangers Fighting us	99,90
Prehistoric Man d	89,90
Probotector eu	69,90
Punch Out d	89,90
Puzzle Bobble d	99,90
Radical Rex d	69,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	49,90
Revolution X d	89,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Sailor Moon d	49,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	39,90
Spawn d	49,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Stretracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Time in Tibet d	119,90
Tiny Toons d	39,90
Turbo Toons d	59,90
Ultima Ruines us	99,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	89,90
Weaponlord eu	99,90
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	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Young Merlin d	69,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90
Yoshi's Island	119,90

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. Wir berechnen für Porto und Versandkosten DM 9,90.

X-Games Spielwaren Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089 / 488074



Willkommen zur Fortsetzung des „Diddy's Kong Quest“-Game Guides. Das „Düstere Kremland“ ist die vierte Welt, die es zu Erkunden gilt. Unter anderem geht es in die Geisterbahn ...

STAGE 4-1 WESPEN FALLE

Auf dem Boden macht Euch klebriger Honig das Leben schwer. Seht Ihr diesen auch an der Wand, könnt Ihr daran hochklettern. Den ersten Bonusraum findet, wer vom Start aus nach oben geht. Der zweite ist unmittelbar darüber.

2. Bonusraum



1. Bonusraum



3. Bonusraum



1 SUCHT SQUITTER

Ihr findet Squitter in der Mitte der Stage. Haltet nach einer einzelnen Banane Ausschau. Werft einen Affen nach oben und findet einen versteckten Haken. Jetzt nach links oben, wo die Spinne wartet. Mit Squitters Hilfe erreicht Ihr auch den dritten Bonusraum. Dieser ist ganz rechts oben in der Stage versteckt.



STAGE 4-2 VOLLTREFFER

In dieser Stage fährt Ihr Achterbahn. Der erste Bonusraum ist nicht versteckt und einfach zu finden. Der nächste sitzt hinter der zweiten Holzbude in einer Grube.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 SCHALTER

Ab und zu sind die Gleise versperrt. Vor diesen Sperren befinden sich Fässer mit grünen Haken. Springt an sie heran und die Schranken öffnen sich. Geht den Fässern mit dem roten Kreuz aus dem Weg, denn sie schließen die Schranken.



2 HOLT DIE DK-MÜNZE...

Die DK-Münze in dieser Stage ist einfach zu finden. Springt in der zweiten Holzbude nach oben und schon habt Ihr sie. Nach dieser Bude solltet Ihr Euch bei der nächsten Grube fallen lassen. Denn weiter unten wartet der dritte Bonusraum auf Euch.



STAGE 4-3

BROMBEER GEDRÄNGEL

Da das Level etwas komplex ist, haben wir auf der nächsten Doppelseite eine große Karte für Euch parat. Darin geht oder fliegt Ihr durch ein Dornen-
gestrüpp. Der einzige Bonusraum befindet sich bei Punkt A. Dafür solltet Ihr aber das Faß mit dem „I“ erreichen.



B GEHEIMRAUM ...

Bei Punkt B auf unserer Karte könnt Ihr durch die Wand gehen. Achtet auf die Banane in der Wand. Sie markiert die Stelle, an der die Dornen nicht stechen. Holt Euch die DK-Münze.



Karte nächste Seite

STAGE 4-4

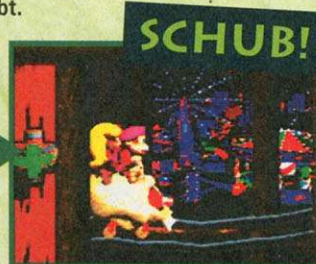
ALPTRAUM FAHRT

Vom Start aus solltet Ihr nach links gehen und Euren Freund zwei Stockwerke höher werfen. Schwebt jetzt mit Dixie nach rechts und Ihr findet den einzigen Bonusraum in dieser Stage.



1 GEHEIMES TURBOFASS

Haltet Euch nach links, nachdem Ihr auf Euren Rennschlitten gestiegen seid. Dort findet Ihr nach kurzer Fahrt ein Faß, das Euch eine Extra-portion Anschub mit auf den Weg gibt.



2 FLAGGE

Um hier die DK-Münze abzustauben, müßt Ihr als erster durch das Ziel fahren. Jedesmal, wenn Ihr einen Kremplingwagen aus der Bahn werft, erscheint eine Flagge mit Eurer Position.



STAGE 4-5

MOOR DES SCHRECKENS

Mitten im Moor gibt es sonderbare Gestalten, wie z. B. den Neunschwanz. Mit seiner Hilfe (oder per Teamaction) könnt Ihr den ersten Bonusraum betreten. Für den zweiten müßt Ihr eine Kanonenkugel bis zur Kanone schleppen. Die Gegner macht Ihr dabei einfach mit der Stahlkugel platt.



1 POWER NEUNSCHWANZ

Probiert einmal aus, wie Ihr die Kraft des Neunschwanzes für Eure Zwecke gebrauchen könnt. Springt auf ihn, während er sich dreht, und er umschlingt Euch mit seinem Schwanz. Jetzt dreht Ihr Euch mit ihm im Kreis, um wenig später in die Luft zu fliegen.

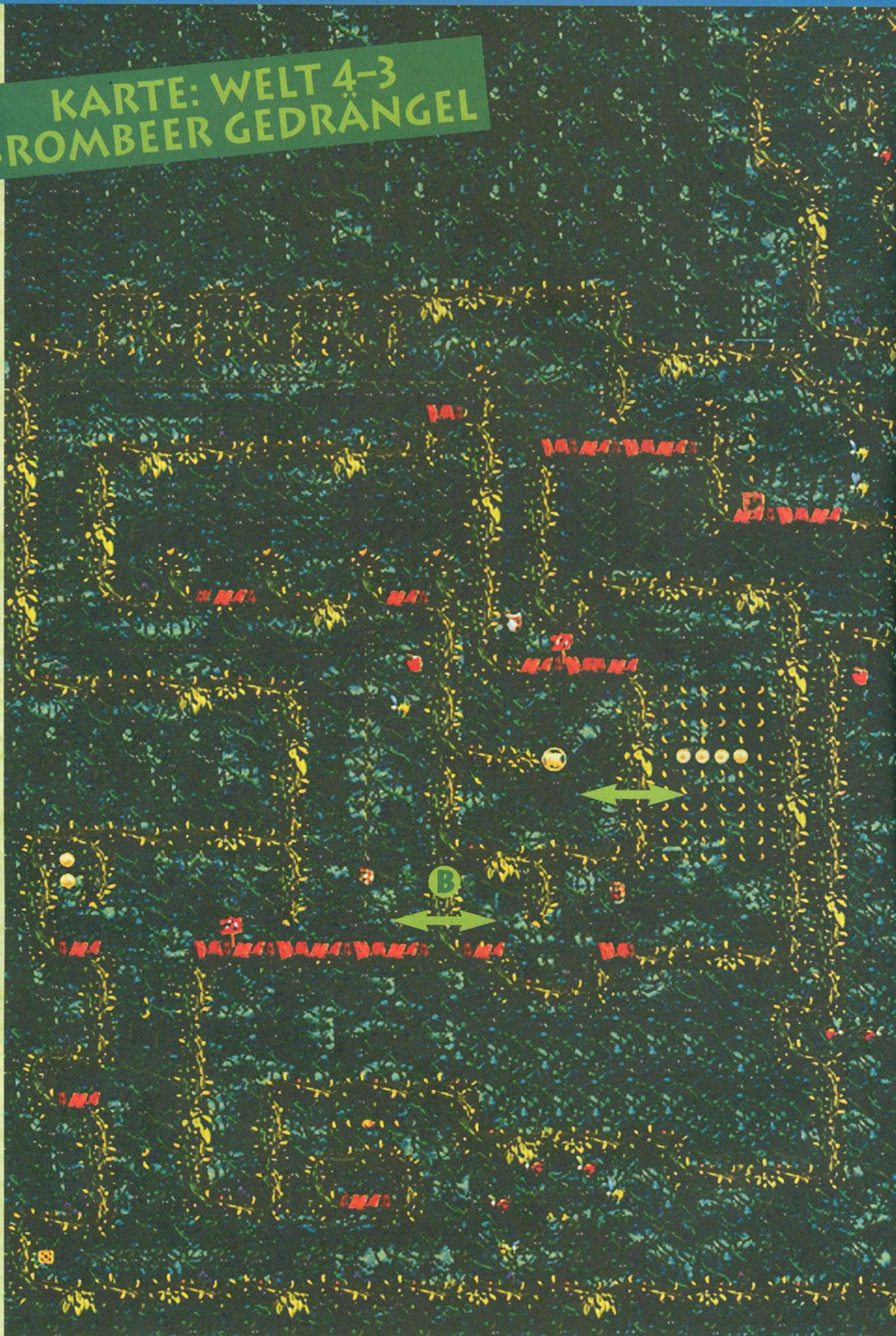


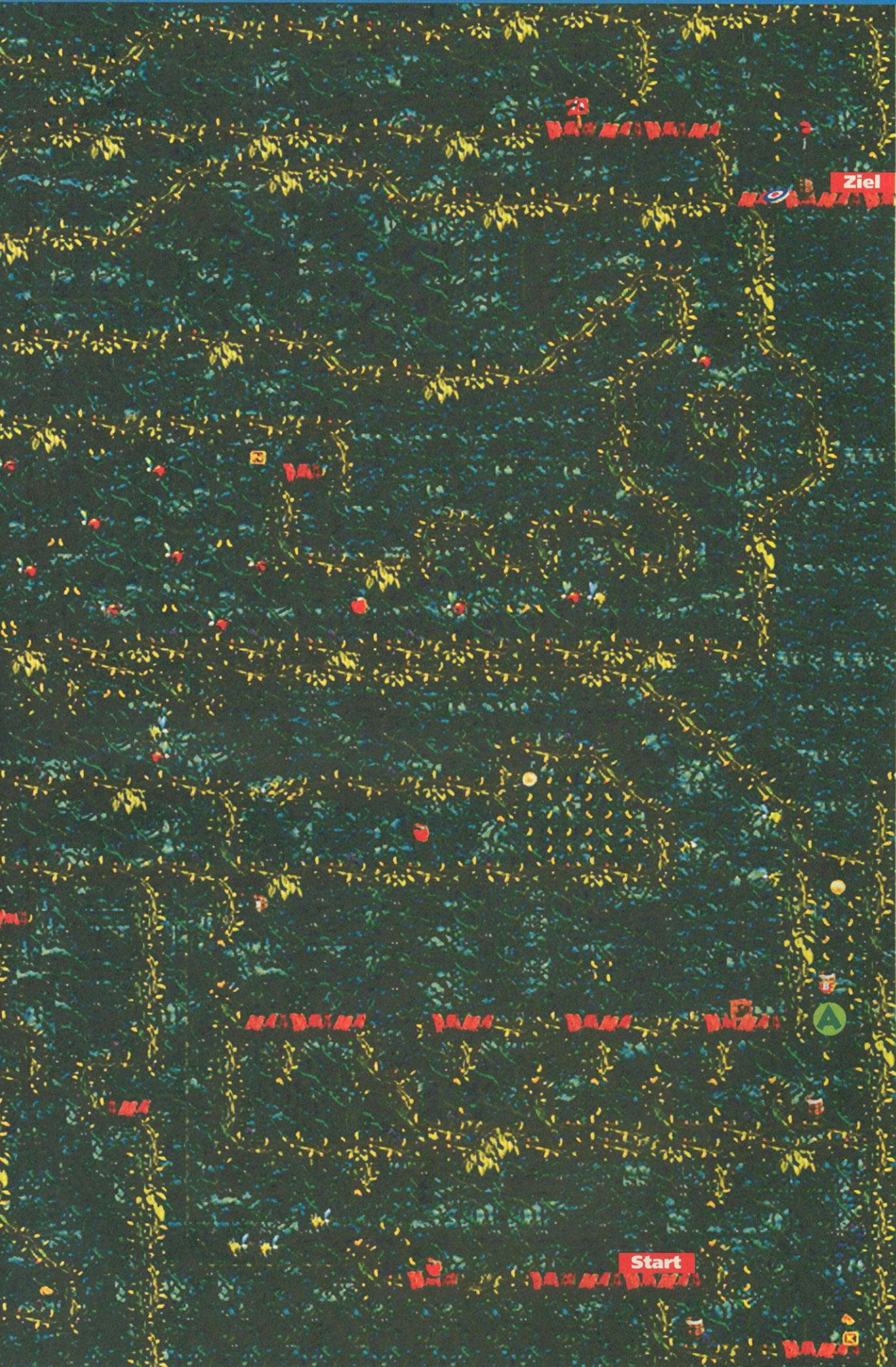
2 LEBENDE BRÜCKEN

In der zweiten Hälfte der Stage gibt es keine Plattformen mehr. Ihr müßt über schwimmende Fässer springen und von dort aus über Libellen zum nächsten trockenen Plätzchen oder Strohhalme hechten. Dabei ist es auch die Aufgabe, Eure Gegner mit genauem Timing zu treffen. Verfehlt Ihr die Libellen, geht es abwärts ins Wasser. Und dabei verliert Ihr beide Affen auf einen Streich.



**KARTE: WELT 4-3
BROMBEER GEDRÄNGEL**





STAGE 4-6

RAMBIS DONNER



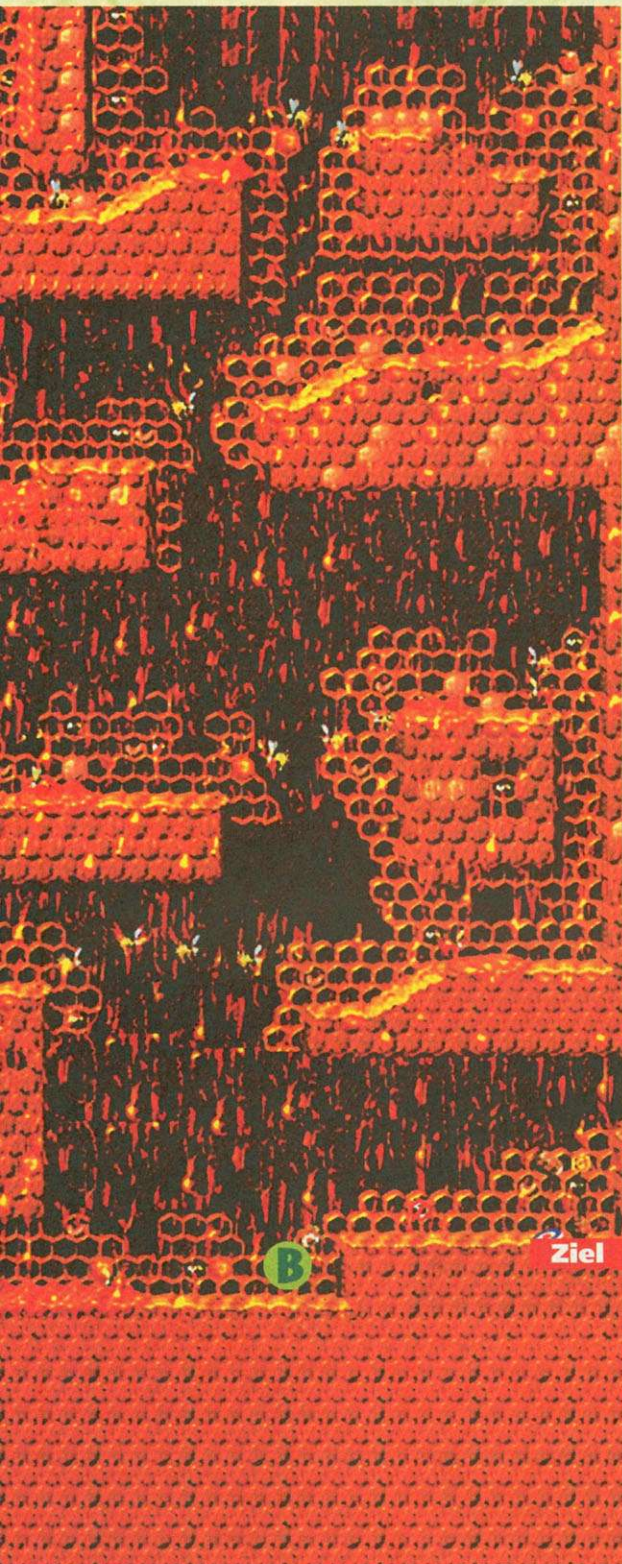
Geht nach links oben und findet per Teamaction den Haken weiter links. Hangelt Euch jetzt zum ersten Bonusraum hoch. Mit Rambis Spezialattacke öffnet der Euch den Gang zum zweiten Bonusraum.



C DK-MÜNZE

Ihr müßt die DK-Münze holen, bevor Ihr Euch in Rambi verwandelt. Findet den versteckten Haken bei Punkt C.

TÖSE



STACHELDRAMA

BOSS

Die große Wespe ist der Endgegner in diesem Level. Sie hat drei verschiedene Bewegungsmuster. Nach ein paar Treffern geht die Wespe für einige Zeit von Muster A zu B über. Hat der Boss drei Mal seine Bewegungsvariante geändert, geht er zu Muster C über. Bei Variante B und C fliegt die Wespe förmlich auf Euch.

1 HINTERHALT

Die Nadeln an ihrem Hinterteil sind sehr empfindlich. Nutzt ihre Schwachstelle aus und attackiert die Wespe hinterrücks.



2 DER GROSSE SCHUSS



Nachdem Ihr die Wespe einige Male am Stachel getroffen habt, wird sie richtig sauer. Sie schwebt Stück für Stück in Eure Richtung und schießt jeweils mit acht Stacheln um sich. Geht diesen aus dem Weg.

3 WESPCHEN

Beseitigt die vier Wespen um den Hauptgegner, denn sonst ist er unverwundbar. Beeilt Euch den Hauptgegner zu treffen, da die vier kleineren Wespen immer wieder erscheinen.



Auf einen Blick

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



Fazit

„Diddy's Kong Quest“ ist ein würdiger Nachfolger von „Donkey Kong Country“. Neue und witzige Ideen machen das Spielen zum Erlebnis. Die Grafik und der Sound wurden im Vergleich zum Vorgänger zusätzlich noch verbessert. Prädikat: Besonders funny!

Im nächsten Heft zeigen wir Euch die fünfte und sechste Welt mit allen Bonusrunden und DK-Münzen.

jvn



Der dritte Teil des Kampfsportspektakels „Final Fight“ kann wieder nur eines bedeuten: wunde Daumen! Capcoms („Street Fighter“) Programmierer haben sich auch dieses mal neue Special-Moves und Knock Out-Techniken für Euch ausgedacht – und beim hauseigenen Vorbild ausgeliehen.

Gespannt plazierten wir uns zu zweit mit „Final Fight 3“ vor dem SNES. Nach dem Einschalten der Konsole rauschten die Titelsequenz und die teilweise animierte Hintergrundgeschichte an uns vorbei. Und dann endete eine gute Freundschaft, als wir feststellten, daß die Helden nicht nur ihren Gegnern Schläge verabreichen können ... Capcom läßt diesmal auf die Terroristen vier Gesetzeshüter los, die alle ziemlich gut austeilen können. Als besonderen Bonus beherrschen sie auch ein paar Special Moves, wie den Feuerball aus „Street Fighter“.



LUCIA

Schnell, anmutig und dennoch gefährlich wie eine Raubkatze. Wenn Lucia ihren Special Move ausführt, den „Hard Hit Knee“, dann haben ihre Gegner nichts mehr zu lachen. Auch der Tornado Spinner wirbelt die Terroristen ganz schön durch.



DEAN

Bei Dean sind es weniger die imposanten Muskeln, die ihm beim Kampf einen Vorteil verschaffen. Es ist eher sein elektrisierendes Äußeres. Denn wenn er einmal richtig sauer wird, zeigt er seinen Gegnern wie es ist, in eine Steckdose zu greifen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: März
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: –
Genre: Beat'em Up



HAGGAR

Mike Haggar ist ein Bürgermeister, wie man ihn sich nur wünschen kann. Er ist ein Bulle von einem Kerl und greift auch mal zu, wenn es nötig ist. Da er früher Wrestler war, bringt er gute Kampferfahrungen mit, die seine Gegner schnell fürchten werden.



GUY

Möglicherweise ist dieser Mann ein Nachfahre der legendären Ninja. Ninjitsu ist es auch, was ihn für seine Gegner zu einem gefährlichen Widersacher macht. Sein Feuerball brennt den Angreifern auch das allerletzte Haar von der Brust.



Fazit

Das Motto zu diesem Spiel lautet: „Leute, schlägt Euch durch“, es lohnt sich! Vom letzten Teil übrig geblieben ist nur der Bürgermeister Haggar, die anderen drei Helden sind neu. Erstmals dabei ist das Super-Meter. Ist es gefüllt, könnt Ihr einem Gegner mit einem Schlag den Rest geben. Insgesamt bietet Euch „Final Fight 3“ ein solides Prügelspiel.

md/og

Wenn Du etwas

 Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

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

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung –
Methoden und Möglich-
keiten«

Broschüre

☐ »Verhüten –
null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

Liebo/82

... frag Conny, hieß
es immer in der Klasse.
Aber dann stellte sich
heraus, daß Connys
blumige Beschreibun-
gen aus ihrem neuesten
Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine
eigene Meinung über
Liebe, Sexualität und
Verhütung bilden
willst, bestell' Dir
unsere kostenlosen
Info-Broschüren.

über Sex wissen willst...

Schon bevor das Spiel erschien, liefen bei uns die Telefone heiß: „Wo bleibt der zweite Teil vom »Breath of Fire 2«-Game Guide?“ Hier ist er! Diesmal trifft Ihr auf einen neuen Charakter: Asper. Außerdem machen wir Euch mit der Kombinationsgabe der Figuren vertraut.



Kombinationsmöglichkeiten



In Eurer Stadt könnt Ihr alle Charaktere mit einem oder zwei Schamanen verschmelzen lassen. Doch nur Asper kann mit der ultimativen Kombination ausgestattet werden.

	Feuer	Wasser	Wind	Feuer+Wasser	Feuer+Wind	Wasser+Wind
Bow	▲	▲	▲	×	×	×
Rand	▲	▲	▲	×	▲	▲
Katt	×	×	×	×	×	×
Nina	●	▲	○	×	★	○
Sten	★	▲	▲	×	★	▲
Jean	×	▲	▲	×	×	▲
Asper	×	★★	×	×	×	★★

*mit Ryu kann nicht kombiniert werden.

★★ Ultimative Kombination
○ Kraftverstärkt
▲ Besser als nichts

★ Sehr nützlich
● Bevorzugt
× Schlecht

Ultimative Kombo



So sehen die hübschen Schamaninnen aus, die Ihr in der Welt von „Breath of Fire“ trifft.

Versucht Aspers ultimative Kombination. So lernt sie neue Fähigkeiten, wie den Spor. Damit kann Asper die Gegner während eines Kampfes einschläfern.



Die ultimative Asper!



Die Welt von „Breath of Fire 2“



- A** Heimatstadt
- B** Eigene Stadt
- C** Blues Haus
- D** Hi-Land
- E** Rocco-Berg
- F** Uparupa-Höhle
- G** Corsea
- H** Wald von Tag
- I** Windia
- J** Wald von Aru
- K** Höhle von Yee
- L** Gate
- M** Sky-Tower
- N** Wald von Keha
- O** Capitan
- P** Wald von Sharon
- Q** Hexen-Turm
- R** Schwimmer-Schloß
- S** Camp
- T** Wildcat-Restaurant
- U** Wal-Cap
- V** Weiser Baum
- W** Namanda
- X** Fama-Village
- Y** Tunlan
- Z** Maori-Berge
- a** Wasserfall zur Drachenhöhle
- b** Katzenhaus
- c** Haus der Bäckerin
- d** Zirkus
- e** Haus des Fischers



Entdeckt mit dem Wal neue Gegenden. Geht mit Jean zum Wasserfall, springt dort in die Tiefe und findet die Drachen.



Drachen

Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Eure Stadt wächst und gedeiht. Langsam wird es Zeit, die freien Räume zu nutzen und obdachlosen Bürgern ein Dach über dem Kopf zu geben. Bedürftige findet Ihr auf der ganzen Welt verstreut. Manche sitzen in Städten oder irgendwelchen Höhlen und warten nur darauf, von Euch in Eure Stadt eingeladen zu werden. Dort können sie sich eine Existenz aufbauen und vielleicht den einen oder anderen Laden aufmachen. So wird bald aus Eurem kleinen Dorf eine Großstadt.



Das Katzenhaus ...



Besucht Platz (b), und die ...

... in der Stadt



... Katze zieht in Eure Stadt.

Der Rätsler...



Der Rätselkönig im Zirkus sucht ...

... in der Stadt



... auch ein neues Zuhause.

Aufgabenfolge

In diesen Spalten beschreiben wir Euch in kurzen Worten den Weg. Einige größere Aufgaben haben wir in der Mitte der Seite noch genauer beschrieben.

- 1 Die Wal-Höhle.
- 2 Beslegt Nightmare und boxt den Adams-Äpfel des Wals.
- 3 Benutzt die Wal-Fähre und fährt nach Tunlan.
- 4 Besucht den Zirkus, aber vergeßt nicht, Eintritt zu zahlen.
- 5 Geht in die Upa-rupa Höhle.
- 6 Könnt Ihr das Upa-rupa nicht fangen, müßt Ihr in den Owl-Wald gehen und neues Obst holen.

Boss: Elfen



Konzentriert Euch als erstes auf die beiden kleinen Elfen, bevor Ihr Euch den großen Klops vornehmt. Benutzt vor allem den Feuer- und den Typhoon-Zauber.

- 7 Geht wieder in den Zirkus und bringt dem Direktor das Lösegeld für Asper.

Dritter Akt

1 Weckt den Wal

Eure Reise führt Euch zur Wal-Höhle. Tretet mit Katt ein und durchsucht sie. Bald findet Ihr einen alten Mann und seine Delphine. Ihr erfahrt, daß Ihr Euch mitten im Maul eines Wals befindet, der von einem Geist in Schlaf versetzt wurde.



Hier trifft Ihr auf den alten Mann und seine Delphine.

Helft dem Baum

Katts Fähigkeiten

Katt sollte Euer Team in die Wal-Höhle führen. Nur sie besitzt die Fähigkeit, den brüchigen Zaun in der Höhle zu zertrümmern. Und somit ebnet sie Euch den Weg ins Innere.



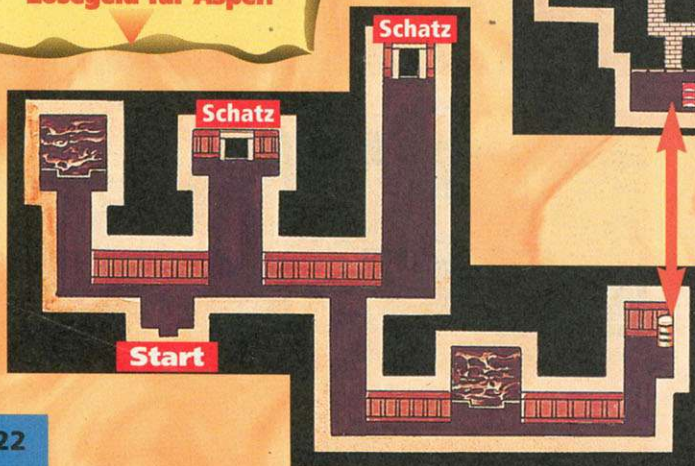
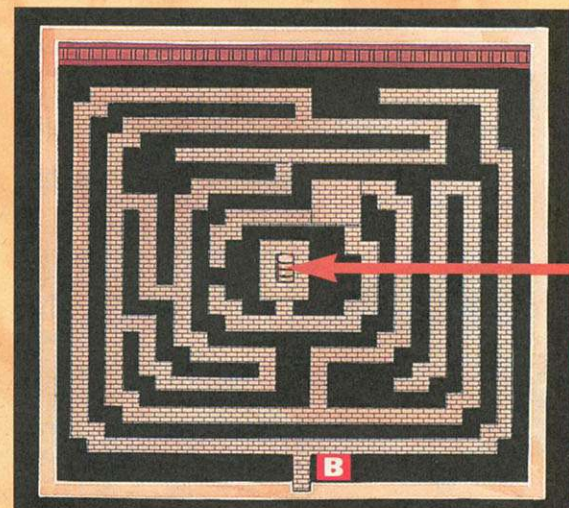
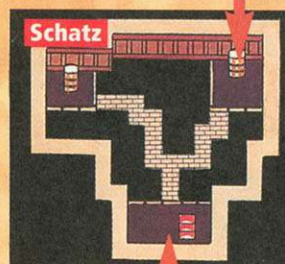
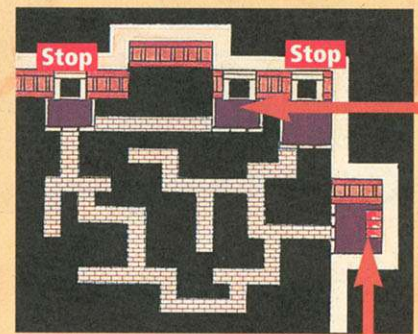
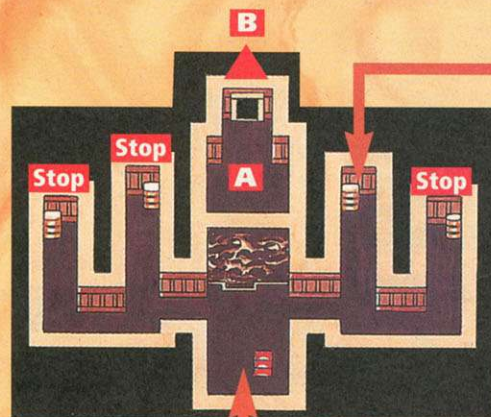
Boss: Nightmare

Nightmare sorgt dafür, daß der Wal schläft. Er hat leider keine Schwachstelle, so bleibt Euch nichts anderes übrig als ein normaler Kampf. Manchmal spricht er einen Zauberspruch, und der eine oder andere Eurer Kämpfer schläft ein bißchen.



11 Das Schloß von Hi-Land

Um mit den Leuten aus Tunlan zu reden, braucht Ihr die legendäre Flöte. Sie befindet sich in Hi-Land, Stens Heimatstadt. Im Schloß wird Eure Gruppe getrennt. Wenn Ihr Sten jetzt nicht richtig aufgepäppelt habt, wird die Aufgabe für ihn kein Zuckerschlecken.



5 Fangt ein Uparupa

Asper wird wie ein Raubtier hinter Gittern gehalten, um die Zirkusbesucher zu unterhalten. Ihr müßt dem Zirkusdirektor entweder ein Uparupa bringen oder ihm 900.000 Geldeinheiten bezahlen. Da Ihr bestimmt nicht so viel Geld zur Verfügung habt, heißt es für Euch nichts wie zur Uparupa-Höhle.

Das wahre Uparupa

Es gibt verschiedene Uparupa-Höhlen, doch nur in einer wartet das richtige Monster. Legt eine Owlfrucht vor diese Höhle und fangt das richtige Wesen. Wenn Ihr es jetzt wieder freilaßt, bekommt Ihr dafür seinen Schatz.



Boss: Der Zirkusdirektor

Jetzt zurück zum Zirkusdirektor. Da Ihr ihm nichts zu bieten habt, müßt Ihr den Bösewicht nun bekämpfen. Benutzt dazu vor allem den Feuerzauber. Der Direktor zaubert immer wieder Erdbeben herbei. Dagegen helfen nur viele Heiltränke.



Um Asper zu befreien, müßt Ihr schon das richtige Uparupa fangen.

8 Geht mit Asper zum weisen Baum und redet mit ihm.

9 Der weise Baum schickt Euch nach Tunian, um dort die Therapieflöte zu suchen.

10 Die Tunianer verstehen Euch nicht. Man gibt Euch den Rat, eine Flöte aus Hi-Land zu besorgen, damit Ihr mit den Menschen aus Tunian reden könnt.

11 Geht mit Sten nach Hi-Land.

12 Sten wartet und Ihr begeht Euch zu General Shupkay.

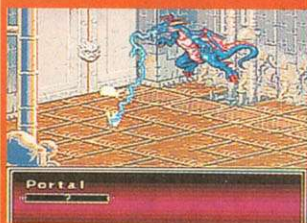
13 Ihr werdet gefangen genommen.

14 Sten unternimmt eine Rettungsexpedition, um seine Freunde zu retten.

Schätze

Bevor sich Sten auf die Suche nach seinen Kameraden macht, sollte er im Schloß nach Schätzen suchen. Außerdem sollte Sten mindestens im 20. Level sein, denn sein Weg ist gefährlich und die Monster stark.

Boss: Das Tor



Greift den Boss zuerst mit dem Drachen an. Er versucht nämlich, Euch im Kampf AP-Punkte zu stehlen.

Boss: Mage



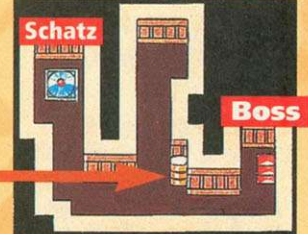
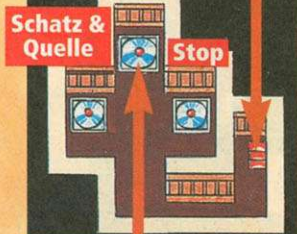
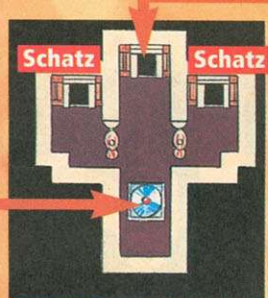
Mage versucht Euch verstummen zu lassen, damit Ihr keine Magie mehr benutzen könnt. Der Eiszauber wirkt Wunder.

Boss: Der alte Freund



Im Schloß trifft Sten auf einen alten Freund, der sauer auf ihn ist. Bekämpft ihn. Schützt Euch in der ersten Runde und greift den Gegner ab der zweiten an.

15 Findet Ryu und rettet die Königin. Dazu müßt Ihr den General besiegen.



16 Geht zurück nach Tunlan. Dort bittet man Euch, die Königin zu retten.

17 Sucht Gedd in den Maori-Bergen und überredet ihn, mit Katt mitzukommen.

18 Geht zurück nach Tunlan und holt Gedd's Werkzeug.

19 Sammelt den richtigen Pilz vom Gipfel des Maori Berges.



20 Geht mit dem Pilz und einem Spiegel zurück nach Tunlan.

21 Steigt in den Körper der Königin und findet alle Bakterien.

22 Die Königin bedankt sich und gibt Euch die Therapie-Flöte.

23 Kehrt zum weisen Baum zurück.

24 Besucht die Städte im weisen Baum.

25 Findet den Turm der Erinnerungen und besiegt Aruhamel.

26 Aus dem Baum ent schlüpft, stellt Ihr diesem alle Fragen.

27 Geht nach Süden zur Brücke.

28 Findet mit dem Wal den Sky-Tower.

29 Erklimmt den Sky-Tower und trifft die Shamanin des Windes, damit sie den Nebel beseitigt.

21 Im Körper



Die Königin ist sehr krank und liegt in ihrem Bett. Ihr Körper wird von Bazillen angegriffen, die sie in einen Dämonen verwandeln wollen. Eure Aufgabe ist es, im Körper der Königin herumzulaufen und alle Krankheits-erreger auszuschalten.

Sucht die Bazillen

Seht Euch den oberen Teil des Menübildschirmes genau an. Der kleine Helfer zeigt Euch den Weg: Schläft er, sind keine Monster im Raum. Springt er umher, wimmelt es nur so von

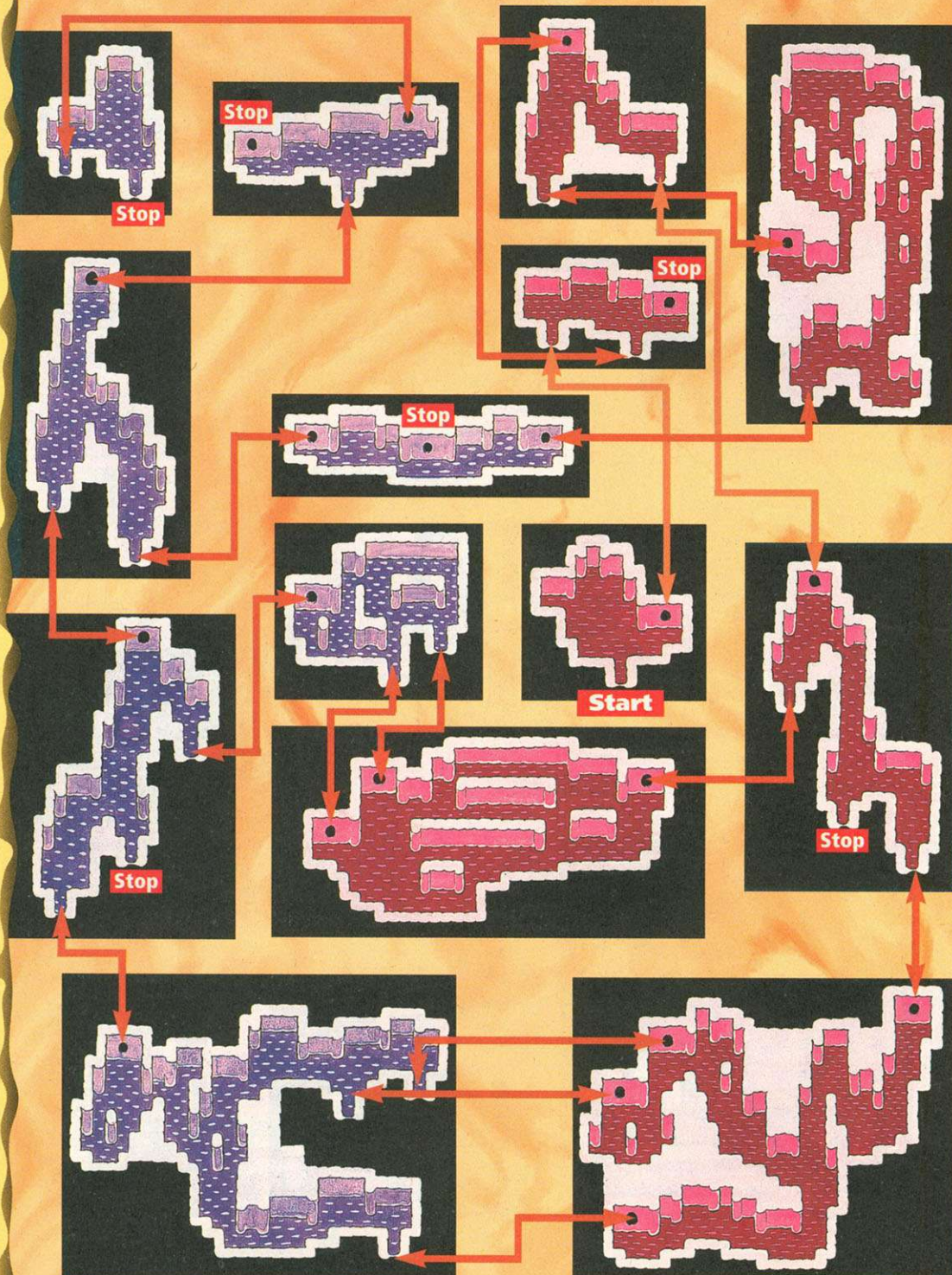
Bakterien. Außerdem gibt es unten eine Wegbeschreibung.



Gegner 1



Gegner 2



21 Der weise Baum

Mit der Therapie-Flöte, die Ihr von der Königin bekommen habt, könnt Ihr in das Gedächtnis des weisen Baums eindringen. So gelangt Ihr in die Städte der Gedanken. Besucht die erste Ortschaft und kauft Euch alle guten Waffen und Rüstungen.



Der verwunschene Turm



Um den Turm zu finden, müßt Ihr jede Stadt in den Erinnerungen besuchen. Redet in der letzten Ortschaft mit dem Kind. Dann verwandelt sich die erste Stadt in einen Turm.

27 Der Sky-Tower

Der weise Baum schickt Euch in die Stadt im Süden. Doch als Ihr über die Brücke geht, stellt Ihr fest, daß das andere Ufer völlig im Nebel liegt. Ein junger Mann erzählt Euch, daß Ihr zuerst den Sky-Tower suchen müßt. Gibt es dort eine Lösung?



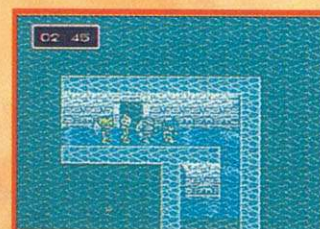
Auf dem Meeresboden



Einige Teile des Towers liegen unter Wasser. Da Ihr aber im Wasser nicht atmen könnt, müßt Ihr immer wieder Orte finden, an denen es Luft gibt. Beachtet dabei das Zeitlimit von 3 Minuten.

Boss: Aruhamel

Diesen Boss dürft Ihr nur mit Euren Waffen schlagen. Er löscht die Erinnerung an Magieformeln. Also könnt Ihr während des Kampfes keine Zauberei anwenden. Nehmt darum nur starke Kämpfer mit.



Manchmal ändern sich die Flußrichtungen des Wassers, und damit auch Euer Weg.



Die Shamanin des Windes findet Ihr auf dem Turm. Sie zaubert den Nebel jenseits des Ufers weg.

32 Rand ist wieder zuhause



Fama-Village ist Rands Heimatstadt. Dort trifft Ihr auf seine Mutter, die sich natürlich freut, ihren Sohn wiederzusehen. Vor lauter Freude gibt sie Euch jede Menge Aufgaben, die auf dem Feld zu erledigen sind. Dazu geht Ihr hinter das Haus und bekämpft Büsche, Felsen und Stümpfe.

Boss: Der Priester von St. Eva

Es scheint so, als hätte ein Priester der St. Eva-Kirche Rands Mutter gekidnappt. So ist es nicht verwunderlich, daß Rand sauer ist und sich gleich auf die Suche nach dem Übeltäter macht. Ihr solltet mindestens in Stufe 25 sein, denn der Priester ist sehr stark.



Fortsetzung folgt ...

St. Eva scheint etwas böses im Schilde zu führen. Doch als erstes solltet Ihr Euch auf die Suche nach Rands Mutter machen. Geht dazu mit Nina nach Windia. Dort werdet Ihr etwas nützliches finden und eine Tragödie erleben.



30 Jetzt könnt Ihr in Eure Stadt zurückkehren und einen Charakter mit der Shamanin vereinen.

31 Geht nun über die nebelfreie Brücke.

32 Willkommen in Rands Heimatstadt.

33 Trefft Rands Mutter und den Priester.

34 Erledigt die Arbeiten für Rands Mutter.

35 Besucht Namanda und spendet 17 mal, um später eine Shamanin zu treffen.

36 Kehrt nach Fama-Village zurück und besiegt den Priester.

37 Geht jetzt nach Windia und wartet auf unsere Fortsetzung.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Speicher, englischer Text
Genre: Rollenspiel



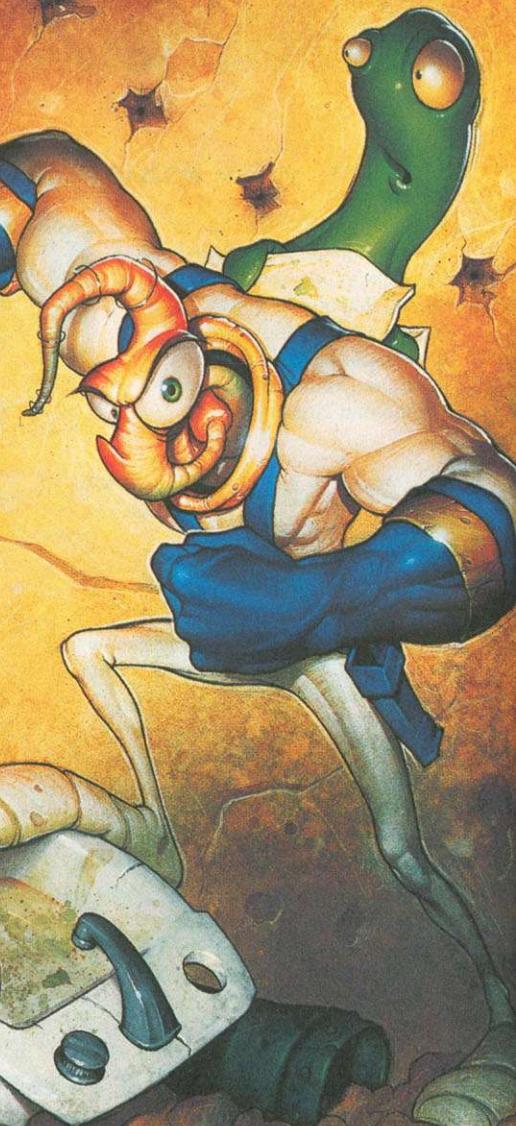
Fazit

Die Entwickler von Capcom haben mit „Breath of Fire 2“ bewiesen, daß sie nicht nur „Mega Man“ oder Beat'em Ups à la „Street Fighter“ machen können. Es entstand ein Rollenspiel, das durchaus mit dem hohen Square-Standard konkurrieren kann.

jvn

EARTH WORM JIM

2



Unbestritten ist Shiny's „Earthworm Jim 2“ eines der lustigsten Spiele des Jahres. Es sprüht von Ideen, irrwitzigen

Leveln und bringt einige neue Ideen. Die ersten vier Level haben wir Euch im letzten Heft vorgestellt. So weit, so gut:

Jetzt müßt Ihr aber Teilaufgaben unter starkem Zeitdruck lösen und beweisen, daß Ihr die Snot-Peitsche im Griff habt.

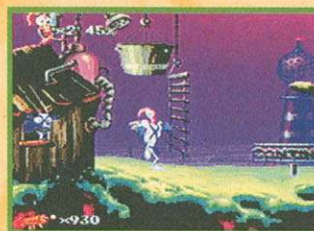
Die gar liebliche Prinzessin What's-her-name wurde entführt. Psy-Crow, der Widerling aus „Earthworm Jim“ hat wieder zugeschlagen. Auf der heißen Verfolgungsjagd erkundet Jim erneut absonderliche Welten und trifft auf neue Gegner. Ein Tip zu Beginn: Wenn Ihr große Munitionshülsen findet, solltet Ihr immer die Waffe auswählen, deren Munition am dringenden benötigt wird. Die Kugeln nur auf die Standard-Wumme zu verschwenden, das muß ja nicht sein. PS: Natürlich kommt nach der zwei die drei. Deshalb ist „Villi People“ Level 3 und „The Flying King“ Level 4. Da wir im letzten Heft irgendwie aus dem „King“ Level 5 machten ... Nun, diesmal stimmt die Zählweise. Viel Spaß beim Weg zum Endgegner.

LEVEL 5: Udderly Abducted

Es gibt in dieser Runde viele Geheimgänge. Gleich am Start seht Ihr ein Extra-Leben in der Luft, und Schleim tropft von der Decke. Nutzt hier Snot. Auch bei Punkt (2) ist er die Rettung. Bei Punkt (1) müßt Ihr einfach hinter der Wand entlang. Die Glühbirne soll man umgehen können.



Brennende Kühe werden in Bädewannen gelöscht.



Kuhmilch öffnet das Tor, wenn Ihr einfach durch die Hütte lauft.



Die Euter-Raumschiffe wollen Kühe stehlen. Beschießt oder peitscht sie.

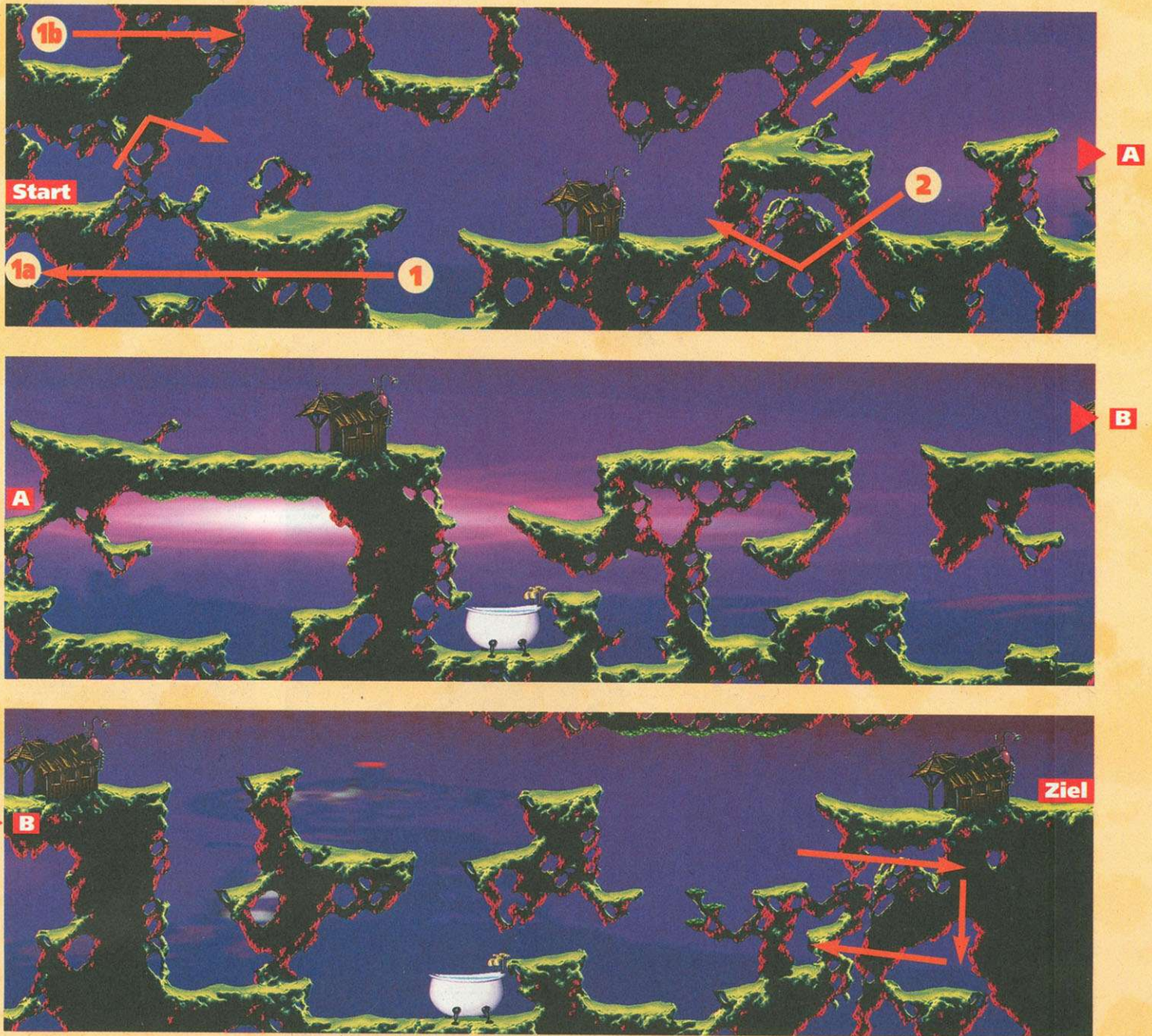


Ein flotter Snot-Schwung bringt ans Ziel. [Siehe auch (1b) und (2)]



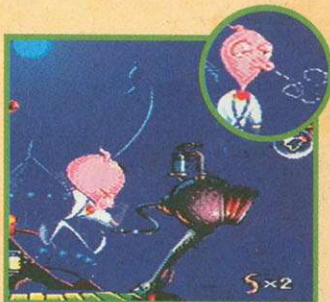
Die Kuh überwindet den Abgrund als organische Kanonenkugel.

KARTE ZU LEVEL 5: Udderly Abducted



LEVEL 6: Evil's Funhouse

Da der Aufzug im Spaßhaus des Bösen ausgefallen ist, muß Jim sich selbst helfen. Er hält einfach die Luft an und schwebt nach oben. Unterwegs sind zahlreiche Würmer zu finden, die Ihr mitnehmen solltet. Das Beispiel dafür gab die Quizshow im Darmtrakt. Vermeidet jeden Kontakt mit den Glühbirnen! Augen auf: Kurz vor Levelende gibt es noch ein Extra-Leben!



Puste halten, ausatmen: So steuert Ihr Jim nach oben oder unten.

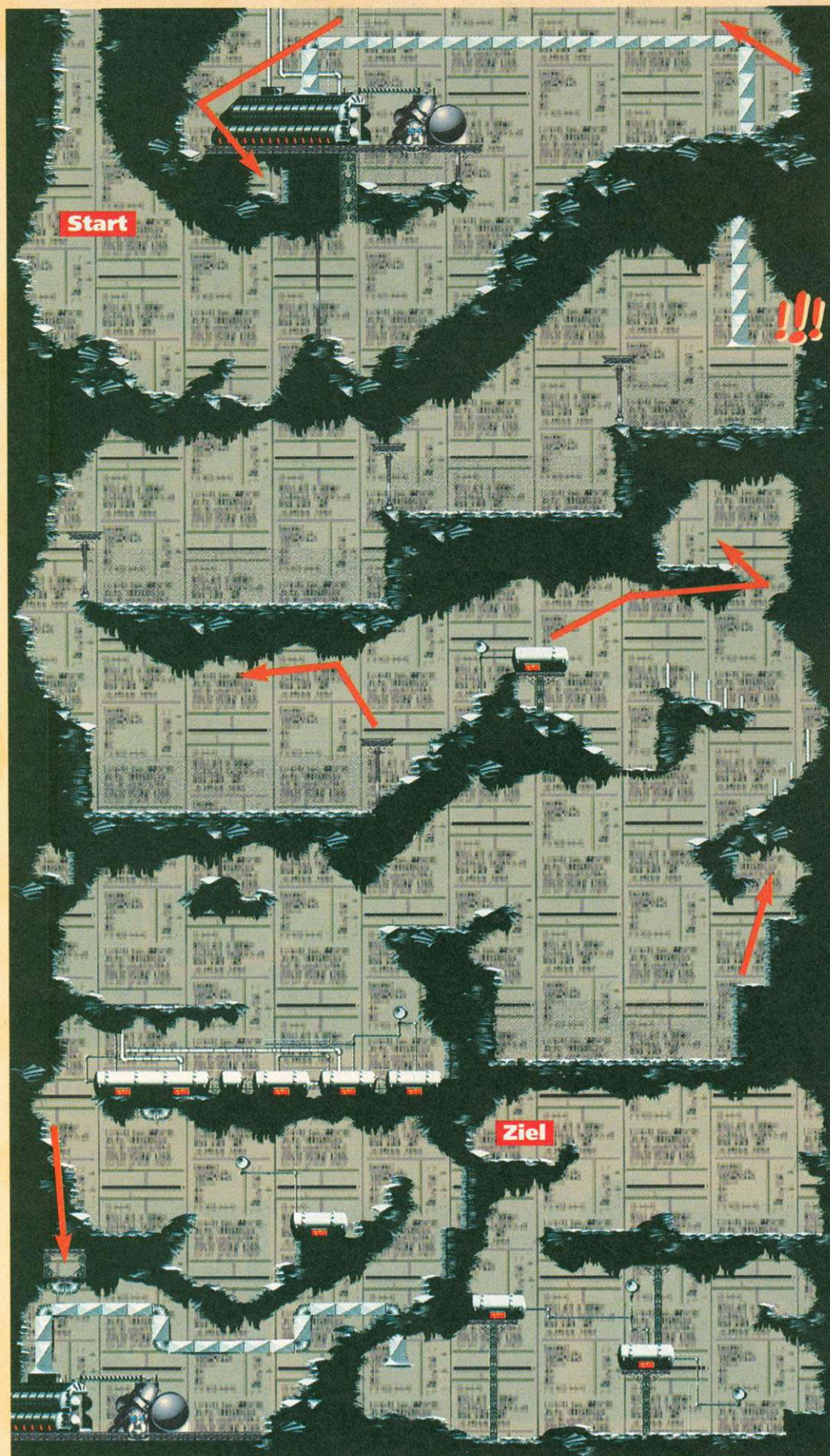


Die Kamikaze-Katzen beenden den Flug. Auch die Vertreter, die ...

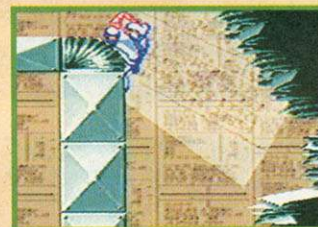


... mit Blasrohren hantieren, sorgen für einen gekonnten Absturz.

LEVEL 7: ISO 9000 + 9003



Die großen Haxler werden von Mäuse-Kraft angetrieben. Habt Ihr einen Rundkäfig in der Maschinerie eingesetzt, funktioniert sie. Es gibt in dieser Runde viele Geheimgänge und Extras. Die Farb- und Schwarzweißfernseher kennt Ihr bestimmt noch aus Level 1. Die zahlreichen Steuerbeamten können mit Schüssen vertrieben werden – mehr nicht. Sie wühlen sich dann für einige Zeit in die Aktenberge, tauchen aber wieder auf. Verschwendet keine Munition an sie.



Hochziehen und Munition einsammeln. Außerdem winken 200 % Energie, wenn Ihr den Geheimgang unter der Maschine nehmt.



Solange die Mäuse im Käfig freien Auslauf haben, sind sie nutzlos.



Sind die Tiere in der Maschine gefangen, geht's in den nächsten Teil.

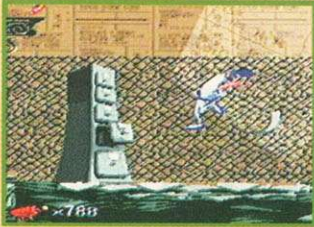
ENDGEGNER?

Nun, als solchen kann man die kleine Tür im „ISO 9003“-Intermezzo nicht bezeichnen. Klar, sie ist flott auf den Beinen, und ihr Freund, der böse Aktenschrank, kann einem das Leben schon schwer machen. Aber es gibt ja den Trick 17, und damit ist die Sache schnell beendet. Aus dem Kleiderschrank in der Ecke schaut ein Bein heraus ...



LEVEL 8:

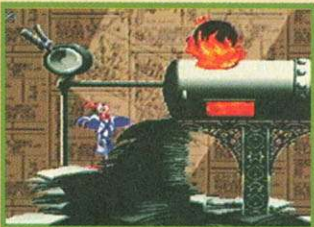
Level Ate



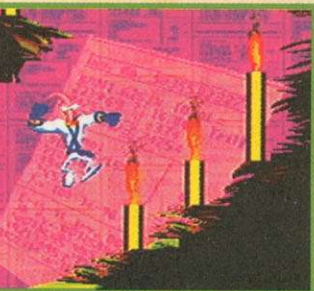
Aktenschränke sind reißende Monster, wenn Ihr kein Papier aufwühlt. Schweben Blätter durch den Raum, versuchen die Schränke, sie einzusammeln. Und ist eine Schublade herausgezogen, springt Ihr.



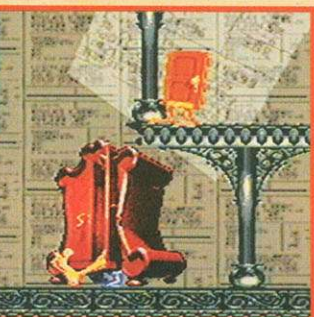
Das Farb-TV ändert die Farben im Level. Rechts gibt es Munition!



Die Hochöfen werden mit den dazugehörigen Schaltern geschlossen. In der Zeit, in der keine Flamme sichtbar ist, könnt Ihr passieren.



Die Kerzen sind äußerst gefährlich. Ihr könnt sie nicht löschen.



Stellt der Tür den Schrank in den Weg, stolpert sie über den Fuß. Nun ab durch die Mitte! Das war es schon. Nicht aufhalten lassen!

Das Feinschmecker-Level: Verfolgt von einem manischen Salzstreuer muß Jim über Herdplatten eilen und Spiegeleier braten. An einer Stelle sind zwei Seile. Das erste erreicht Ihr, das zweite darüber aber nicht. Schwingt am ersten nach rechts und dann am oberen zurück nach links. Schießt auf den Salzstreuer, dann bekommt Ihr die Extra-Waffen.



Die Herdplatten sind auszuschalten, sonst bekommt Jim ein paar heiße Pfoten.



Unter dem Steak seid Ihr erst einmal vor dem Salzstreuer in Sicherheit. Da kann man ausruhen.



Herdplatten, die nicht auszuschalten sind, verfügen über eine Eier-Bratvorrichtung. Schießt auf die Eier.

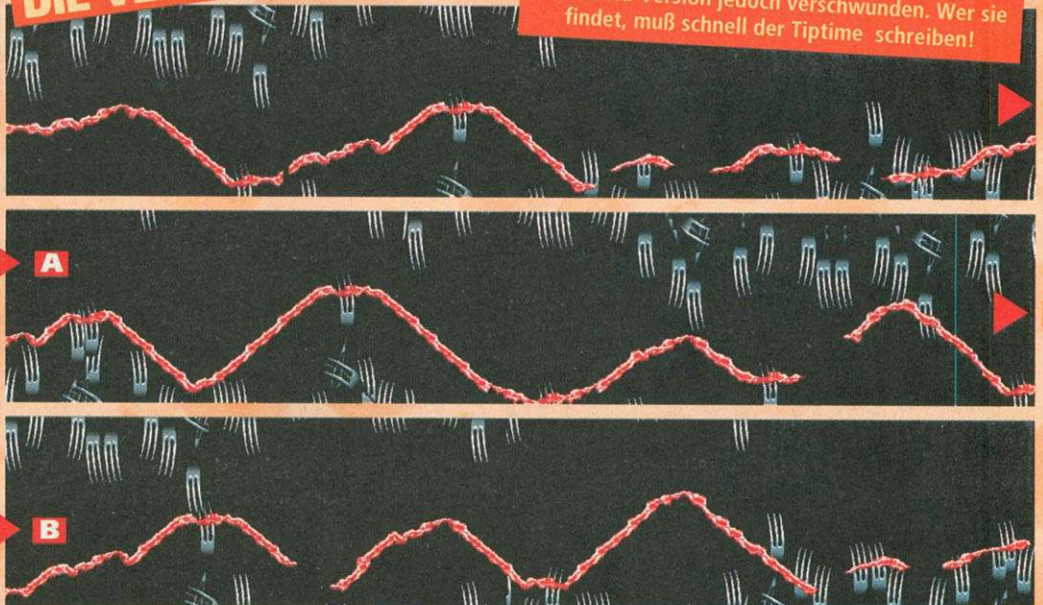


Einmal führt der Weg an der Decke entlang, während unten gleich biestige Dornen lauern.

DIE VERLORENE KARTE

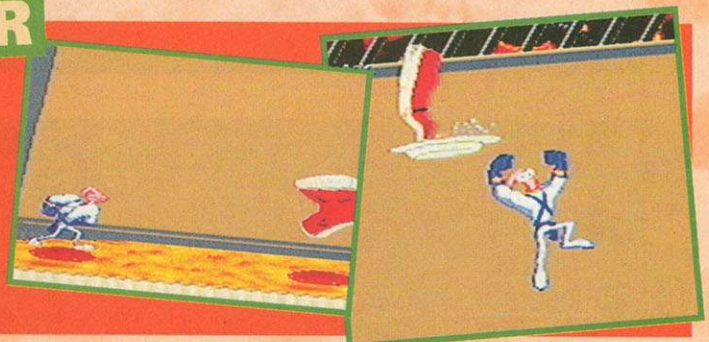
Wo ist diese Runde?

In unserer „EWJ 2“-Preview-Version war sie noch, in der End-Version jedoch verschwunden. Wer sie findet, muß schnell der Tiptime schreiben!



ENDGEGNER

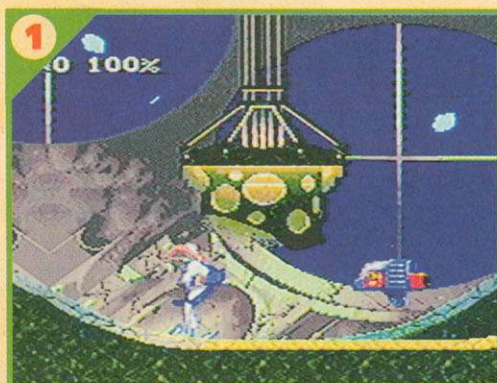
Die Riesen-Peperoni ist ein äußerst einfach zu besiegender Endgegner. Wenn man weiß, wie. Der Trick dabei ist, immer von ganz links nach ganz rechts zu wechseln, und umgekehrt. Ruht Euch nicht auf der mittleren Salami aus. Dann klappt die Aktion ohne Trefferpunkt.



FINALE:

See Jim Run, Run Jim Run

Das Endlevel solltet Ihr zuerst im leichten Schwierigkeitsgrad versuchen. Dann habt Ihr zumindest eine Chance. Im normalen oder schweren Modus sind Anfänger aufgeschmissen; egal, wie gut Ihr bisher gespielt habt. Es geht um ein Rennen gegen Psy-Crow, und wer zuerst bei Prinzessin What's-her-name ankommt, gewinnt. Der Verlierer schaut dumm in die Wäsche oder bekommt (wenn er Jim heißt) einen Elektro-Schock. Wenn Ihr die Snot-Peitsche benutzt, solltet Ihr darauf achten, wo Ihr landet ...



1 Nicht jede Extra-Waffe ist das Holen wert. Die zweite Laserpistole, die über dem Nichts schwebt, laßt Ihr da!



2 Während die riesigen Propeller-Flügel Euch zurückwerfen, tun sie Psy-Crow gar nichts. Seid schnell mit der Waffe, sonst schiebt sich die Krähe wieder vor Euch.



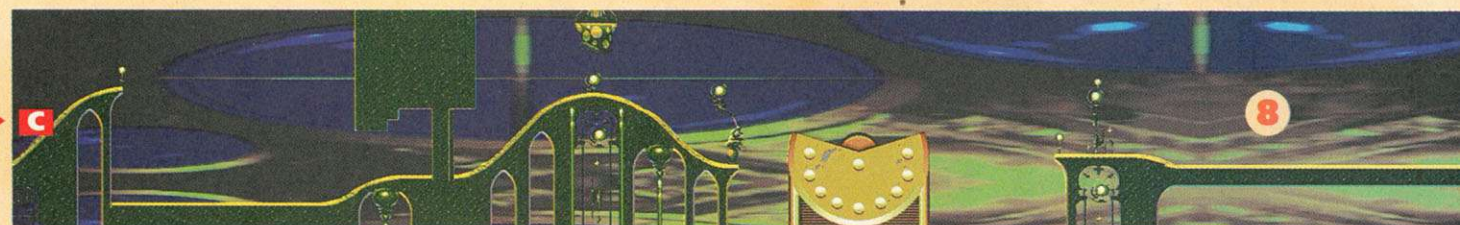
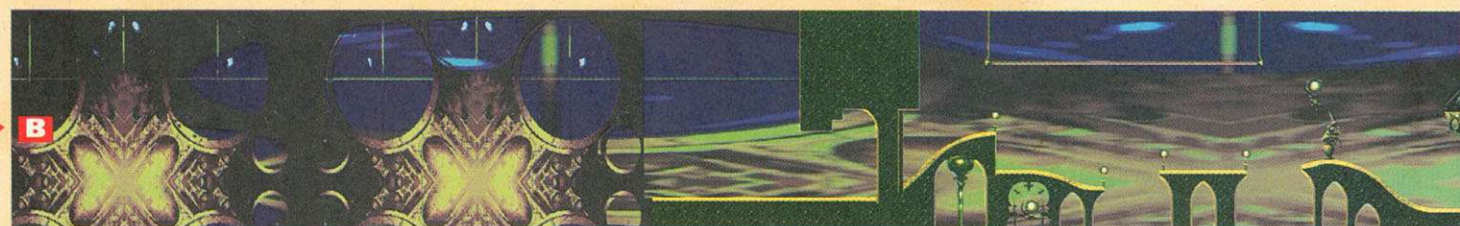
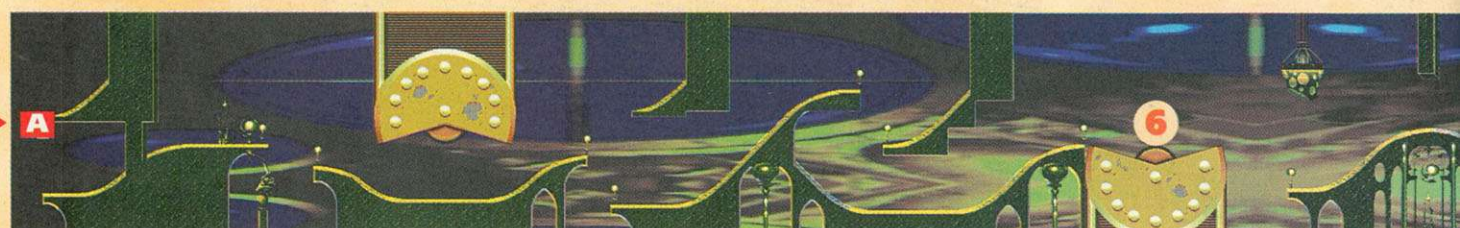
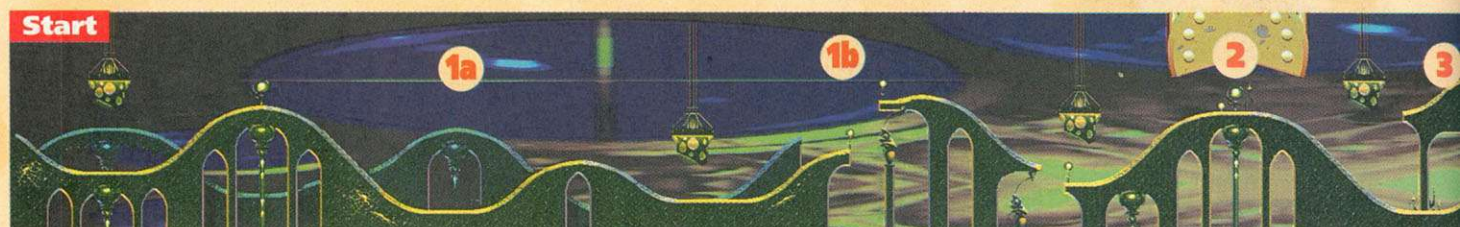
3 Holt oben die dreifach-Wummen, aber laßt die Blasenkanone da. Sie ist vollkommen nutzlos.

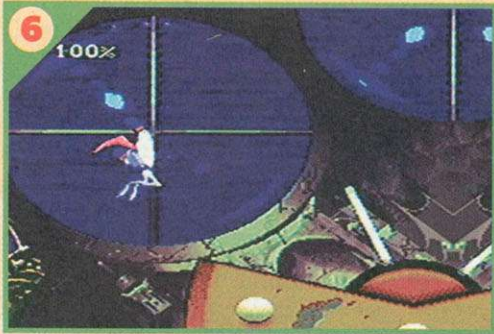


4 Tore können nur mit Waffengewalt geöffnet werden. Nutzt die Chance, um auch Psy-Crow eins überzubraten.



5 Die Schwinger nutzt Ihr als Möglichkeit, Psy-Crow zu entfliehen.





Dieser Propeller ist die berühmte Ausnahme der Regel. Er schleudert Euch nach rechts und verschafft Vorsprung. Eine Möglichkeit, Psy-Crow abzuhängen.



Die Jim-Punkte helfen Euch zu einem sehr großen Vorsprung. An einer Stelle müßt Ihr aber aufpassen und direkt von einem Jim-Punkt zu anderen springen. Sonst stürzt Ihr ab und die Runde ist verloren.



Hammerhart sind die runden Kugeln, die Jim am Ende aufhalten wollen. Ihr müßt richtig springen.

Schießen nützt nix.



Nun, wer zu lahm ist, den bestraft das Leben mit einem Elektroschock. Noch einmal!



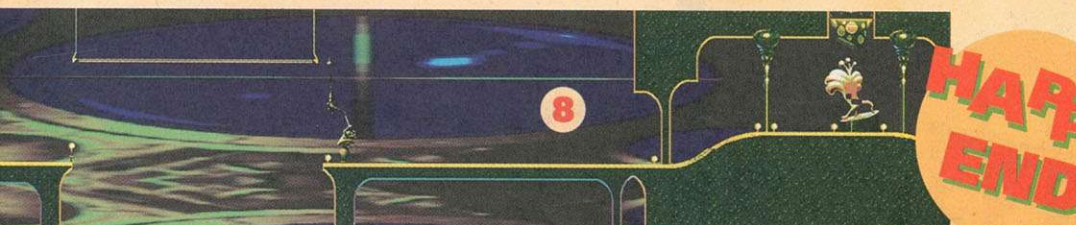
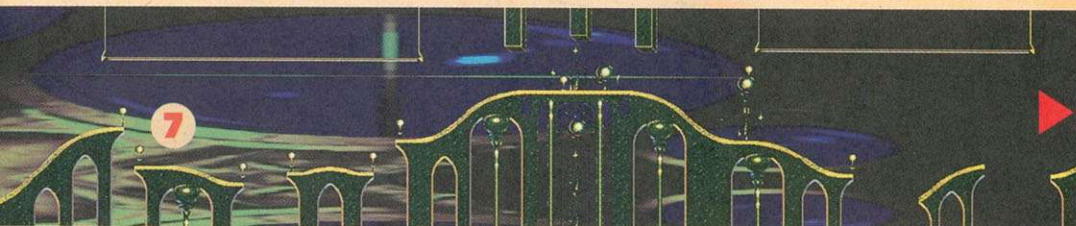
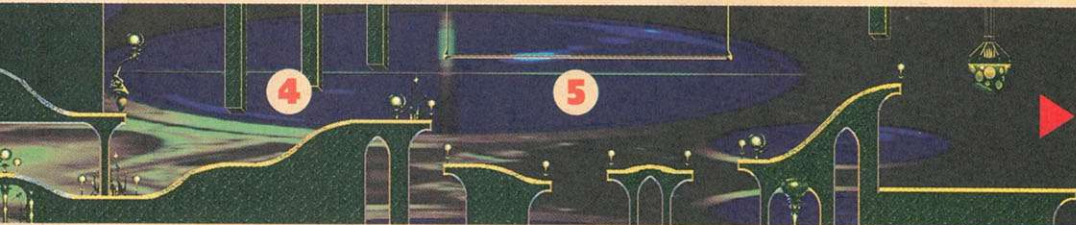
Husch-husch und schießen. Psy-Crow folgt auf dem Fuße.



Halte Psy-Crow auf, indem Ihr ihn und die Mauer mit Kugel eindeckt.



Aber zum Glück habt Ihr ja genug Continues aufgesammelt, gelle?



HAPPY END

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: Continues
Genre: Jump'n'Run



Fazit

„Earthworm Jim 2“ ist ein gelungener Nachfolger eines großartigen Spiels. Irre Ideen sind mit verschiedenen Grafikspielereien und immensen Levels gepaart, während die Musik im Hintergrund nicht nervt. Lediglich die Grafik im Level „The Flying King“ ist etwas klein geraten. Sonst: Allererste Sahne!

og

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!

Funny Shop



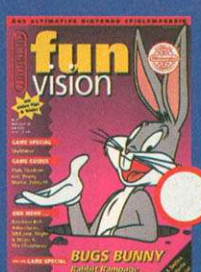
Heft 1 Goof Troop • Super Mario All Stars • Cartoon Workshop • Zelda IV (GB)



Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Star Trek Special (NES) • Mystic Quest



Heft 3 Cool Spot • Aero the AcroBat • The Empire Strikes Back • Zelda IV (GB) • Felix



Heft 4 Plok • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB)



Heft 5 Rainbow Bell Adventures • Shadowrun • Super Metroid • Zool • Wario Land



Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario Land • Schlümpfe (GB)



Heft 7 Chaos Engine • Super Game Boy • Utopia • Duck Tales 2 (NES) • Cool Spot



Heft 8 Secret of Mana • Spiderman • Schlümpfe (NES) • Indiana Jones (Background)



Heft 9 Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Probotector 2 (GB) • EWJ



Heft 10 Super Bomberman 2 • Sparkster • EWJ • Monster Max (GB) • Tarzan (GB)



Heft 11 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen



Heft 12 Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB)



Heft 13 Pitfall • S. Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Background: Illusion of Time



Heft 14 Pac in Time • Pocky & Rocky 2 • Spider-Man • Mega Man 5 • Cruis'n USA



Heft 15 Warlock • Illusion of Time • Addams Family Values • Milon's Secret Castle



Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mutant Apocalypse • Milon's Secret Castle



Heft 17 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 • E 3



Heft 18/19 Asterix 2 • DS 9 • Judge Dredd • Putty Squad • Stargate • Theme Park



Heft 20 Yoshi's Island • Pre-historic Man • Donkey Kong Land • Secret of Evermore



Heft 21 Secret of Evermore • Batman Forever • S. Bomberman 3 • Yoshi's Island



Heft 22 Breath of Fire 2 • Phantom • Mask • Tim in Tibet • Monster-Special • TNG



Heft 23 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet



Heft 24 Diddy's Kong Quest • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Tim in Tibet



Heft 25 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Silicon Graphics

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:
Zehn NFV-Ausgaben nach Wahl für traumhafte **50 DM!**

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

Und nicht vergessen: Die Funny-Sammelordner!



15 DM
(für 2 Stück)

20 DM
(für 3 Stück)

Und so könnt Ihr bestellen: Kopiert diese Seite oder schneidet sie aus. Kreuzt die gewünschten Artikel an und legt Eurer Bestellung einen Verrechnungsscheck oder Briefmarken in Höhe der Gesamtsumme zzgl. DM 6,50 für Porto + Verpackung bei. Schickt das Ganze in einem Kuvert an: Nintendo Fun Vision, „Funny Shop“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

Der INside-Wettbewerb

Diesmal haben wir ein besonderes Bonbon für Euch. Auf den INside-Seiten in diesem Heft (Seite

6 und 10) stellen wir Euch einige Produkte von TSR (Welt der Spiele), Buena Vista, Revell, Warner Mu-

sic und TV-Movie vor, die Ihr hier auch gewinnen könnt. Dazu braucht Ihr nur die Texte zu den ent-

sprechenden Produkten zu lesen und die fünf Fragen zu beantworten. Zu gewinnen gibt es:

5x je eine Hugo-Dance-CD



1x ein Hugo-Spiel auf CD-ROM



9x einen Raumschiff-Bausatz



FRAGEN:

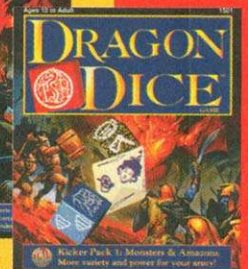
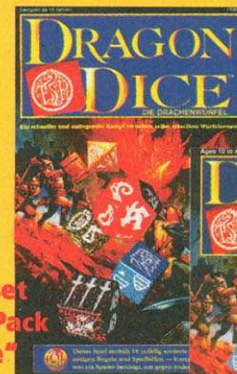
1 Wie viele Seiten hat ein Drachenwürfel der Serie „Dragon Dice“?

2 Wie heißt die „gute“ Freundin des Hauses in „101 Dalmatiner“?

3 Wie heißt die Rebellenorganisation, die Voyager verfolgt?

4 Auf welchem Sender könnt Ihr Hugo live sehen?

3x je ein Grundset + ein Kicker Pack „Dragon Dice“



10x je ein Internet-Buch

5 Wie dick ist der TV Movie-Internet-Führer?

7x je ein Grundset „Dragon Dice“

VERLOSUNG!



3x je ein „101 Dalmatiner“-Schirm



3x je ein „101 Dalmatiner“-Hund in Plüsch



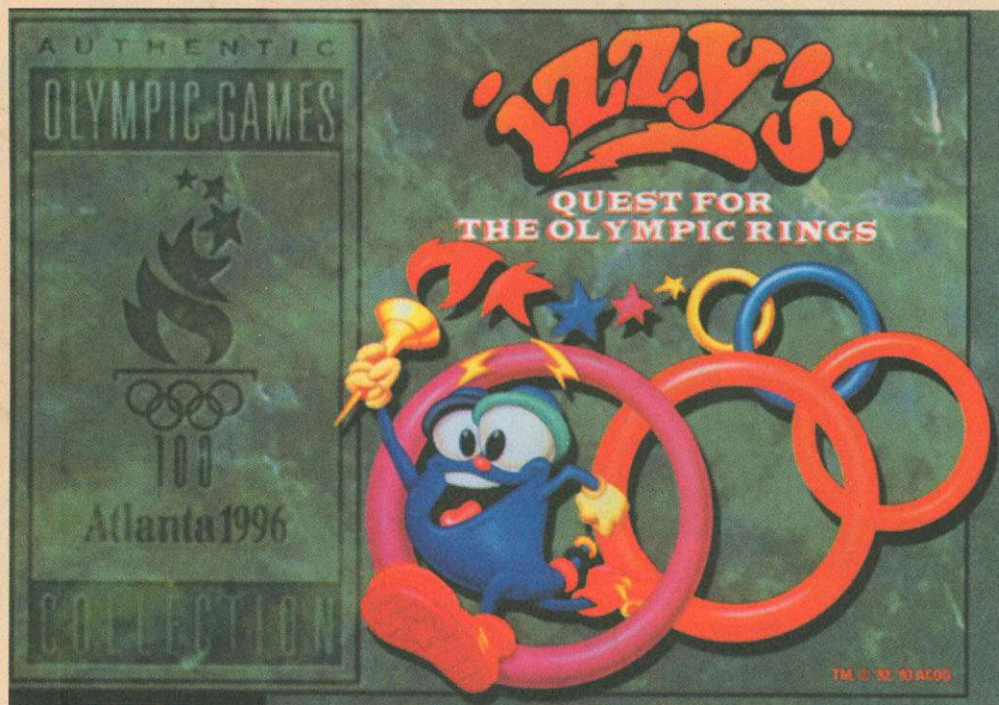
3x je ein „101 Dalmatiner“-Koffer

Nur wer alle fünf Fragen beantwortet, kann bei unserem Wettbewerb etwas gewinnen. Schreibt die richti-

gen Lösungen auf eine Postkarte (und nix anderes!) und schickt diese bis zum 15.05.1996 an:

Nintendo Fun Vision Stichwort „INside-Rätsel“ Postfach 56 01 40 60406 Frankfurt/Main

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, es gilt das Datum des Poststempels. Wir wünschen Euch viel Glück!



„Izzy's Quest for the Olympic Rings“ heißt ein neues Jump'n'Run von U.S. Gold. Ihr übernehmt die Rolle des Olympia-Maskottchens Izzy. Er muß die fünf Olympischen Ringe finden, damit sich der Weg zur gestohlenen Olympischen Fackel öffnet. Dabei bereist Izzy drei Welten und besteht (mit genügend Punkten) zwei zusätzliche Herausforderungen, um die Olympischen Spiele zu retten.

Die „modernen“ Olympischen Spiele werden seit 1896 alle vier Jahre (bis auf drei Ausnahmen) ausgetragen. Nun stehlen böse Mächte das Wahrzeichen des Wettkampfes, die ewige Fackel. Izzy, das Maskottchen der Spiele von Atlanta (1996), muß drei Welten durchqueren, um drei der Olympischen Ringe wiederzubeschaffen. Außerdem besteht er zweimal gegen die Herausforderungen der Meister und erringt so die restlichen beiden Ringe. An manchen Stellen muß er sich verwandeln, um auf der Suche weiter zu kommen.



Allgemeinwissen Verwandlung

Es gibt viele verschiedene Extras in diesem Spiel. Die großen Sterne heilen Izzy. Die Medallien solltet Ihr nach einem Treffer unbedingt einsammeln, um frische Lebensenergie zu bekommen. Die Statuen dienen als Zwischenspeicherstellen. Sie nützen aber nichts, wenn Euch die Extra-Leben ausgehen. Seid vorsichtig, wenn Ihr Euch Gegnern nähert.



Entfacht das Feuer an den Statuen, die als Rücksetzpunkt dienen.

An bestimmten Stellen müßt Ihr Euch verwandeln, um weiter zu kommen. Die entsprechenden Kostüme sind immer an den passenden Stellen versteckt, wenn für einen normalen Izzy der Weg zu gefährlich wäre. Ihr erlebt so z. B. manchen Flug durch Stachelpflanzentunnel. Der Nachteil ist, daß Ihr im neuen Outfit nicht springen könnt.



Ihr fliegt als Rakete himmlischen Höhen entgegen.



Überall sind Eier und Vasen versteckt. Springt einfach in die Luft.



Sammelt die Medallien ein. Sie heilen einen angeschlagenen Izzy.



Mit dem Gleitdrachen überfliegt Ihr längere Luftstrecken.



Mit dem Degen kämpft sich Izzy durch die Reihen seiner Gegner.

Griechenland

Ihr fangt mit der Suche nach den Ringen in einer griechischen Stadt an. Es gilt, drei Abschnitte zu durchqueren. Der erste ist gut dazu geeignet, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Die einzigen schwierigen Stellen sind die, an denen Stachelpflanzen auf Lianen befestigt sind oder ihr durch einen Durchgang mit Stachelpflanzen fliegen müßt.



Diese herabhängende Liane ist wie eine Einbahnstraße.



Hier gibt es zwei versteckte Vasen mit Silbermedallien.



Solche Distanzen überwindet Izzy mit links. Er braucht dafür nicht einmal Anlauf zu nehmen.



Eine von vielen Stellen, an denen Extras nahe der Wand versteckt sind. Hüpf einfach mal hin.



Springt immer unterhalb des Extras von einer Liane zur anderen, dann erreicht ihr es auch.

Die Herausforderung der Meister

Zwei der Ringe bekommt ihr nur von den Meistern. Dazu müßt ihr die normalen Runden in der Qualifikationszeit schaffen. Dann testen sie, ob ihr würdig genug seid, die Ringe zu bekommen. Verliert ihr eine der Herausforderungen, ist trotzdem kein Leben vertan. Die hier erreichte Punktzahl wird dem Konto gutgeschrieben.



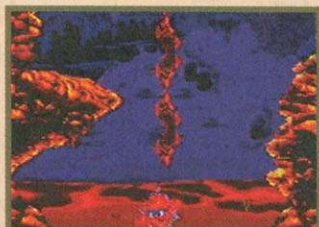
In der ersten Herausforderung fliegt ihr als Rakete durchs All.



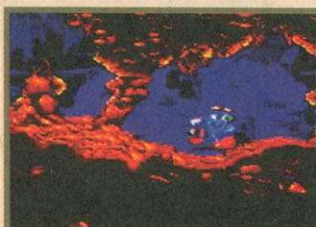
Die zweite Herausforderung ist wie ein normales Level aufgebaut.

Das Lavareich

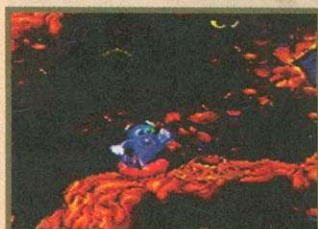
Dieses Level wimmelt nur so von blauen Kriechern, schleimigen grünen Würmern und spuckenden Feuerwesen. Aus dem Boden quillt gefährliche gelbe Schwefelsäure, und von der Decke versuchen Euch Flammenwerfer zu rösten. Plattformen, die nach dem Betreten verschwinden, sind in dieser feurigen Welt an der Tagesordnung.



An diesen Magmaseilen könnt ihr nur herunterrutschen.



Ein überschaubarer Durchgang ohne große Gefahren.



Izzy vor einem Säurewerfer. Paßt auf, wann er spritzt.



Über diese Augenfelsen könnt ihr nicht springen.



Diese Lavahöhlen sind recht unübersichtlich.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: U.S. Gold
Vertrieb: CentreGold
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues (im Spiel versteckt)
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik ist nichts Besonderes.

Grafik

„Izzy's Quest“ ist durchgehend schön gezeichnet und die Gegner sind witzig und detailreich animiert.

Spielbarkeit

An der Geschwindigkeit hätte man arbeiten können: Sobald mehrere Sprites auf dem Spielfeld erscheinen, beginnt Izzy zu schleichen. Das kann für Anfänger gut sein – für Profis ist es ermüdend. Die ersten beiden Teile der Level sind immer recht einfach zu spielen, aber der dritte zieht dann rein. Die Kollisionsabfrage ist ungenau.

Fazit

In „Izzy's Quest for the Olympic Rings“ gibt es viele Extras zu entdecken, was vor allem jüngeren Spielern auf die Dauer Spaß machen kann. Für sie ist es auf jeden Fall ein gewaltfreies Springvergnügen.

pw/og

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

1	Yoshi's Island Super Mario World 2	(2)	
2	Donkey Kong Country	(3)	
3	Secret of Mana	(1)	
4	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(5)	
5	Intern. S. Soccer Deluxe	(-)	

VERKAUFSCHARTS

1	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(-)	
2	Secret of Evermore	(-)	
3	Yoshi's Island Super Mario World 2	(1)	
4	Asterix & Obelix	(2)	
5	Super Mario Kart	(-)	

GAME BOY

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

1	Asterix & Obelix	(4)	
2	Donkey Kong Land	(1)	
3	Super Mario Land	(-)	
4	Wario Land Super Mario Land 3	(-)	
5	Kirby's Dreamland 2	(-)	

PLAYCOM-CHARTS

1	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(SNES)	
2	Revolution X	(SNES)	
3	Breath of Fire 2	(SNES)	
4	Secret of Evermore	(SNES)	
5	Boogerman	(SNES)	

REDAKTIONSCHARTS

1	Breath of Fire 2	(SNES)	
2	Donald in Maui Mallard	(SNES)	
3	Earthworm Jim 2	(SNES)	
4	Pinocchio	(SNES)	
5	Diddy's Kong Quest	(SNES)	

VERLOSUNG!

GEWINNCHANCE

Wir und Playcom wollen Eure Charts! Schickt sie uns, schnell und gewinnt ein SNES- oder Game Boy-Spiel!

Jeder, der uns seine Top 5 für den Game Boy und/oder für das Super Nintendo schickt, nimmt automatisch an einer Playcom-Verlosung von einem von drei Spielen teil. Schreibt einfach Eure Charts auf eine Postkarte (ver-

gebt dabei nicht Euer Wunschspiel mit zwei Ersatztiteln dazuschreiben) und schickt diese an folgende Adresse:
Nintendo Fun Vision, Stichwort „Top 5“, Postfach 56 01 60, 60406 Frankfurt.

(-) = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.
Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

Tips & Tricks

WWF - Arcade

Super Nintendo

Und hier sind sie, die Mega-Moves:

Diese Liste der Mega-, Special- und Combo-Moves ist eine Zusammenarbeit der Fun Vision Redaktion, Alexander Lissek (Dirsten), Lars Wegmann (Stockach), Marcel Beyer (Kassel) und Marco Avella (Villingen-Schwenningen).

Razor Ramon:

Razor's Bodyshaker		→, →, B
Razor's Bodyshaker	im Frontheadlock	↓, ↓, B
Razor's Bodyshaker		→, →, X
Super Chop		↓, ↘, →, Y
Uppercut		↓ + X
Standing Dropkick		A (3 Sek. halten)
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, X
Combo 2	im Frontheadlock	→, →, B
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, B
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 3	selbst im Frontheadlock	→, →, X

Lex Luger:

Headbutt		↓ + X
Double Axhandleblow		Y (3 Sek. halten)
Morgenstern		→, →, A
Morgenstern	im Frontheadlock	→, →, A
Stemmen		A + X
Stemmen	im Frontheadlock	↓, ↘, →, B
Fireman's Carry	aus dem Stemmen	↑ (halten) + A
Gorilla-Press-Slam	aus dem Stemmen	↑ (halten) + X
Steelarm-Elbow-Sm.	im Frontheadlock	↓, ↓, A
Sliding Elbow	im Frontheadlock	→, →, Y
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, B
Combo 2	im Frontheadlock	→, →, A
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	→, →, X

Doink the Clown:

Headbutt		↓, ↓, X
Happy Hammer	im Frontheadlock	→, →, A
Fast Boxing		mehrmals Y (schnell)
Super Uppercut		↓ + X
Elektro Schock	im Frontheadlock	←, ↘, ↓, ↘, →, Y
Elektro Schock		Y (3 Sek. halten)
Piledriver	im Frontheadlock	→, →, X
Face Slam	im Frontheadlock	↓, ↓, A
Flying Elbow Drop	auf dem Ringpfosten	Y
Whoopee Cushion	auf dem Ringpfosten	X
Flying Stomp Kick	auf dem Ringpfosten	A
Standing Dropkick		A (3 Sek. halten)
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, X
Combo 2	im Frontheadlock	→, →, A
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	→, →, X

Bret „The Hitman“ Hart:

Super Uppercut	im Frontheadlock	↓ + X
Super Uppercut		↓ + X
Headbutt		→, →, Y
Facebreaker	im Frontheadlock	↓, ↘, →, Y
Sharpshooter	Gegner liegt	→, →, X

Shoulderbreaker	im Frontheadlock	→, →, X
Bulldog	im Frontheadlock	↓, ↓, X oder A
Bulldog		X (3 Sek. halten)
Gesichtskratzer		Y (3 Sek. halten)
Standing Dropkick		A (3 Sek. halten)
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, Y
Combo 2	im Frontheadlock	→, →, A
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	→, →, X

The Undertaker:

Headbutt		↓ + Y
Super Uppercut		↓ + X
Grabsteinschlag	im Frontheadlock	→, →, A
Grabsteinschlag		→, →, A
Neckbreaker	im Frontheadlock	Y (3 Sek. halten)
Dämonen (schwarz)		←, ↘, ↓, ↘, →, B
Dämonen (weiß)		→, ↘, ↓, ↘, ←, B
Face Slam	im Frontheadlock	↓, ↓, B
Würgegriff		←, ↘, ↓, ↘, →, Y
Choke-Slam	aus dem Würgegriff	↓, A
Tombstone	im Frontheadlock	↓, ↓, A
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, A
Combo 2	im Frontheadlock	→, →, B
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, B
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 3	selbst im Frontheadlock	→, →, X

„The Heartbreak Kid“ Shawn Michaels:

Frankensteiner		→, →, A
Frankensteiner	im Frontheadlock	→, →, X
Frankensteiner	im Laufen (Y + B)	A
Headbutt + Schlag		↓ + X
Headbutt	Im Frontheadlock	→, →, A
Headbutt		↓, X
Continues-Kick		↓, ↘, →, B (mehrmals)
Elbow Smash	auf dem Ringpfosten	R oder L
Flying Stomp	auf dem Ringpfosten	X od. Y od. B od. A
Standing Dropkick		A (3 Sek. halten)
German Suplex		Y (3 Sek. halten)
German Suplex	im Frontheadlock	↓, ↓, A oder B
Combo 1	im Frontheadlock	→, →, B
Combo 2	Im Frontheadlock	→, →, Y
Reversal 1	selbst im Frontheadlock	↓, ↓, A
Reversal 2	selbst im Frontheadlock	→, →, X
Reversal 3	selbst im Frontheadlock	→, →, A

S. Return of the Jedi

Super Nintendo

Debug-Menü

Stefan ter Haseborg aus Großheide schickte uns diesen Cheat. Drückt im Anfangsbildschirm auf dem zweiten Pad L und R gleichzeitig. Danach drückt Ihr auf dem ersten Pad: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Jetzt erklingt ein „Yiehaah“-Schrei. Geht nun in das Spiel und erreicht das zweite Level (RLGQMN). Drückt Ihr wieder L und R auf dem zweiten Pad, geht es in ein Debug-Menü.



Herr der Ringe

Super Nintendo

Codes zum Selberbasteln

Daniel Jacob aus Dresden schickte uns seinen Baukasten für die Paßwörter zum Spiel mit den Hobbits. Ihr startet dabei jeweils in Hobbingen.

Codes für Frodo und Legolas:

Code	Waffe	Stärke	Rüstung	Schutz	Level	Hitpoints
B9	Trolldolch	28	Panzer	36	20	0218
C8	Trolldolch	48	Umgang	41	40	0828
DJ	Barrow-D.	64	Panzer	76	60	1838
F6	Barrow-D.	84	Umgang	81	80	3248
G5	Dolch	02	Panzer	16	:0	5058
H4	Dolch	22	Umgang	21	0	7108
J3	Alter Dolch	41	Panzer	56	0	9078
K2	Alter Dolch	01	gep. Rüst.	02	00	0008
L1	Kampfaxt	16	Mithril R.	52	20	0218
M0	Kampfaxt	36	Gep. Rüst.	42	40	0828
NZ	Schw. Axt	24	Mithril R.	92	60	1838
PY	Schw. Axt	44	Gep. Rüst.	82	80	3248
QX	Axt	32	Mithril R.	32	:0	5058
RW	Axt	52	Gep. Rüst.	22	0	7108
SV	Langbogen	50	Mithril R.	72	0	9078
TT	Langbogen	16	Leder-R.	04	00	0008

Codes für Frodo, Gandalf und Aragorn:

Code	Waffe	Stärke	Rüstung	Schutz	Level	Hitpoints
B9	Axt	52	Panzer	36	20	0218
C8	Axt	72	Umgang	41	40	0828
DJ	Langbogen	76	Panzer	76	60	1838
F6	Langbogen	96	Umgang	81	80	3248
G5	Glandar	28	Panzer	16	:0	5058
H4	Glandar	48	Umgang	21	0	7108
J3	Anduril	06	Panzer	56	0	9078
K2	Anduril	96	Gep. Rüst.	02	00	0008
L1	Elbenschw.	84	Mithril R.	52	20	0218
M0	Elbenschw.	04	Gep. Rüst.	42	40	0828
NZ	Namenss.	92	Mithril R.	92	60	1838
PY	Namenss.	12	Gep. Rüst.	82	80	3248
QX	Schwert	16	Mithril R.	32	:0	5058
RW	Schwert	36	Gep. Rüst.	22	0	7108
SV	Leichtschw.	48	Mithril R.	72	0	9078
TT	Leichtschw.	08	Leder-R.	04	00	0008

Codes für Frodo und Gimli:

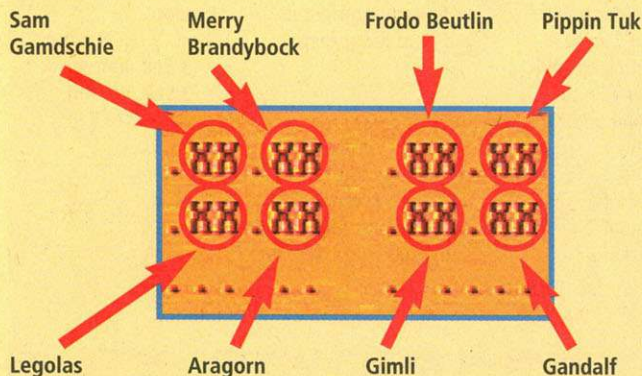
Code	Waffe	Stärke	Rüstung	Schutz	Level	Hitpoints
B9	Elbendolch	36	Panzer	36	20	0218
C8	Elbendolch	56	Umgang	41	40	0828
DJ	Trolldolch	68	Panzer	76	60	1838
F6	Trolldolch	88	Umgang	81	80	3248
G5	Barrow-D.	04	Panzer	16	:0	5058
H4	Barrow-D.	24	Umgang	21	0	7108
J3	Dolch	42	Panzer	56	0	9078
K2	Dolch	02	Gep. Rüst.	02	00	0008
L1	Alter Dolch	21	Mithril R.	52	20	0218
M0	Alter Dolch	41	Gep. Rüst.	42	40	0828
NZ	Kampfaxt	56	Mithril R.	92	60	1838
PY	Kampfaxt	76	Gep. Rüst.	82	80	3248
QX	Schw. Axt	64	Mithril R.	32	:0	5058
RW	Schw. Axt	84	Gep. Rüst.	22	0	7108
SV	Axt	72	Mithril R.	72	0	9078
TT	Axt	32	Leder-R.	04	00	0008

Codes für alle Hobbits:

Code	Waffe	Stärke	Rüstung	Schutz	Level	Hitpoints
B9	Schwert	36	Panzer	36	20	0218
C8	Schwert	56	Umgang	41	40	0838
DJ	Leichtschw.	68	Panzer	76	60	1838
F6	Leichtschw.	88	Umgang	81	80	3248
G5	Stich	32	Panzer	16	:0	5058
H4	Stich	52	Umgang	21	0	7108
J3	Elbendolch	56	Panzer	56	0	9078
K2	Elbendolch	16	Gep. Rüst.	02	00	0008
L1	Trolldolch	28	Mithril R.	52	20	0218
M0	Trolldolch	48	Gep. Rüst.	42	40	0828
NZ	Barrow-D.	64	Mithril R.	92	60	1838
PY	Barrow-D.	84	Gep. Rüst.	82	80	3248
QX	Dolch	02	Mithril R.	32	:0	5058
RW	Dolch	22	Gep. Rüst.	22	0	7108
SV	Alter Dolch	41	Mithril R.	72	0	9078
TT	Alter Dolch	01	Leder-R.	04	00	0008

Und jetzt zum Inventar. Wenn Ihr alles haben wollt, was es an Gegenständen gibt, gebt einfach folgenden Code ein: 999999 99999N

Bastelanleitung:



Zwei Beispiele

Um möglichst viele Hitpoints zu erlangen, gibt es zwei Paßwörter:

PASSWORT EINGEBEN

.J3.J3 .J3.J3
.J3.J3 .J3.J3

INVENTAR-CODE

PASSWORT EINGEBEN

.SV.SV .SV.SV
.SV.SV .SV.SV

INVENTAR-CODE

Natürlich könnt Ihr auch diese zwei Paßwörter zusammenwürfeln. Oder Ihr schaut einfach in der Liste nach und bestimmt Euer eigenes Paßwort.

Sparkster

Super Nintendo

Spiel für Profis und Verrückte

Geht in das Set-Up-Menü und drückt dort: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A und X. Und schon wartet eine neue Aufgabe auf Euch: Das Spiel im „Crazy Hard“-Modus.

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Level-Skip

Direkt aus unserem Labor kommt dieser Level-Skip: Aktiviert mitten im Spiel die Pause und drückt dann Select, B, X, A, A, X, B und Start. Schon befindet Ihr Euch am Anfang der nächsten Stage.



WeaponLord

Super Nintendo

Spielt mit Zarak im Story-Modus

Diese Paßwörter schickte uns Kai Patzewitz aus Schwanewede:

Korr's Destiny: YYB, BBY, BAB, BBY, ABB, BBB

Bane's Destiny: ABB, AAY, ABA, AAA, YYA, YAB

Zorn's Destiny: BYY, BBY, AYA, YYY, YAB, BYB

Divada's Destiny: BAB, AAY, ABA, YYY, YYY, YBA

Jen Tai's Destiny: BBB, BBY, AAB, BYY, BAA, AYA

Talazia's Destiny: AAB, YBY, AYA, AAA, AYB, BBB

Final Paßwort: AYA, YBB, BYA, AAY, YBY, AAA

Übrigens, mit dem letzten Paßwort könnt Ihr jetzt auch Zarak im Story Modus als Kämpfer auswählen.

Zufalls-Begegnungen

Wenn Ihr Euch einfach nicht entscheiden könnt, welchen Charakter Ihr auswählen sollt, oder Ihr nach einer neuen Herausforderung Ausschau haltet, solltet Ihr folgendes probieren: Haltet den Select-Knopf in der Charakterauswahl und drückt irgendeine Taste. Schon wählt der Computer Eure Figur aus.

Jungle Strike

Super Nintendo

255 Leben und den besten Co-Pilot

Wenn Ihr die unten stehenden Paßwörter eingibt, startet Ihr das jeweilige Level mit 255 Leben und habt Zugriff auf Wild Bill als Euren Co-Piloten:

Mission 1: 8B45HP8TNMPT

Mission 2: 8B458P84NMPT

Mission 3: 8B45RP8ONMPT

Mission 4: 8B45WP86NMPT

Mission 5: 8B45CP8XNMPT

Mission 6: 8B454P82NMPT

Joe & Mac 3

Super Nintendo

Paßwörter

Marcel Bade aus Springe schickte uns seine Paßwörter:

1. Level: DGRJ NKBR KJQC GMBB 2. Level: JDMF GRGN KHTH CBCB

3. Level: SJNK BQJH TGSK JHCB 4. Level: CMFG RJMG BMGH DJCB

5. Level: CMFG RJSK BMGH DGCB 6. Level: BRJN KBMH JRJS HQCB

7. Level: CDMF GRFQ KGFG CJDB

Und mit dem letzten Paßwort kommt Ihr an die Stelle, an der Joe und seine Frau bereits ein Kind haben: RFGL JNTB QGML FRDB

Urban Strike

Super Nintendo

Der Rest von Thomas Pschorn

Und hier kommt die Fortsetzung der Paßwörter aus der NFV 2+3/96:

Mission 8: GJ7VT4FKYNN

Mission 9: BVT4SXYCZLT

Mission 10: WR63PMT4SYL

Endgame: D3PMJ7SXFZD

NBA Live '96

Super Nintendo

Alte Größen und junge Rookies

Martin Jüstel aus Rosenheim hat für das Basketballspiel „NBA Live '96“ jede Menge versteckte Spieler gefunden. Gebt die Namen aus der Liste einfach im „Edit Players“-Menü ein und Ihr könnt folgende Geheimspieler auswählen:

Alte Recken:

Archibald	Barkley	Baylor	Bird	Brown	
Chamberlain		Cousy	Cowens	Erving	Frazier
Gamble	Gervin	Griffith	Havlicek	Hayes	Henderson
Jabbar	Johnson	Jordan	Laimbeer	Lewis	Maracuch
McHale	Milkan	Murphy	Nelson*	Perkins	Robertson
Russel	Tarpley	Thomson	Thurmond	Walker	Walton
West	Worthy				

Rookies:

Allen	Bennett	Best	Boyce	Burrough	Davis
Laffey	Childress	Edney	Finley	Ford	Garnett
Hoiberg	Martin	McDyess	Meyer	Moten	O'Bannon
Ostertag	Parks	Popa	Ratliff	Respert	Roe
Stackhouse	Stoudamire	Sura	Vaughn	Wallace	Williamson

Zirkek

Programmierer:

Chow Nelson* Reddekopp

* Mit Nelson kann sowohl Don Nelson, als auch Sam Nelson gemeint sein.

Intern. S. S. Deluxe

Super Nintendo

Auf den Hund gekommen

Kenan Kanmaz aus Puchheim ist auf den Hund gekommen. Oder besser gesagt: Er hat einen Trick herausgefunden, mit dem man die Schieds- und Linienrichter in Hunde verwandeln kann. Drückt im Titelbild auf dem zweiten Joypad einfach: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

Spawn

Super Nintendo

Paßwörter

Stage 3: 4H253DGF

Stage 4: 4CC138CF

Stage 5: 0C4F458H

Stage 6: D31551FG

Stage 7: 09BF596F

Stage 8: DB8D9B4H

Stage 9: 8C98CBFF

Stage 10: 0828CBBG

PR - Fighting Edition

Super Nintendo

Kämpft als Ivan Ooze

Auch beim neusten „Power Rangers“-Prügelspiel gibt es eine geheime Tastenkombination. Geht hierzu in die Charakter-Auswahl, haltet X und Y und drückt Start. Jetzt könnt Ihr mit Ooze in die Schlacht gehen.

Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 250 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
17.-21.4.96

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

Westfalahallen
Dortmund

Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalahallen#

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
06 81/99 68 52 01 30
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

Diddy's Kong Quest

Super Nintendo

Karte Level 3-6: Affen Action

Im letzten Heft haben wir Euch leider diese Karte unterschlagen. Doch wir geloben Besserung! Deshalb dachten wir uns: Besser spät, als nie! Und hier ist sie also, die verlorene Karte von Level 3-6!

Bonus

Für diese Stage braucht Ihr keine besondere Technik. Ihr bewegt Euch fast nur in Fässern. Vergeßt dabei die Bonusräume nicht.

1. Bonusraum



2. Bonusraum

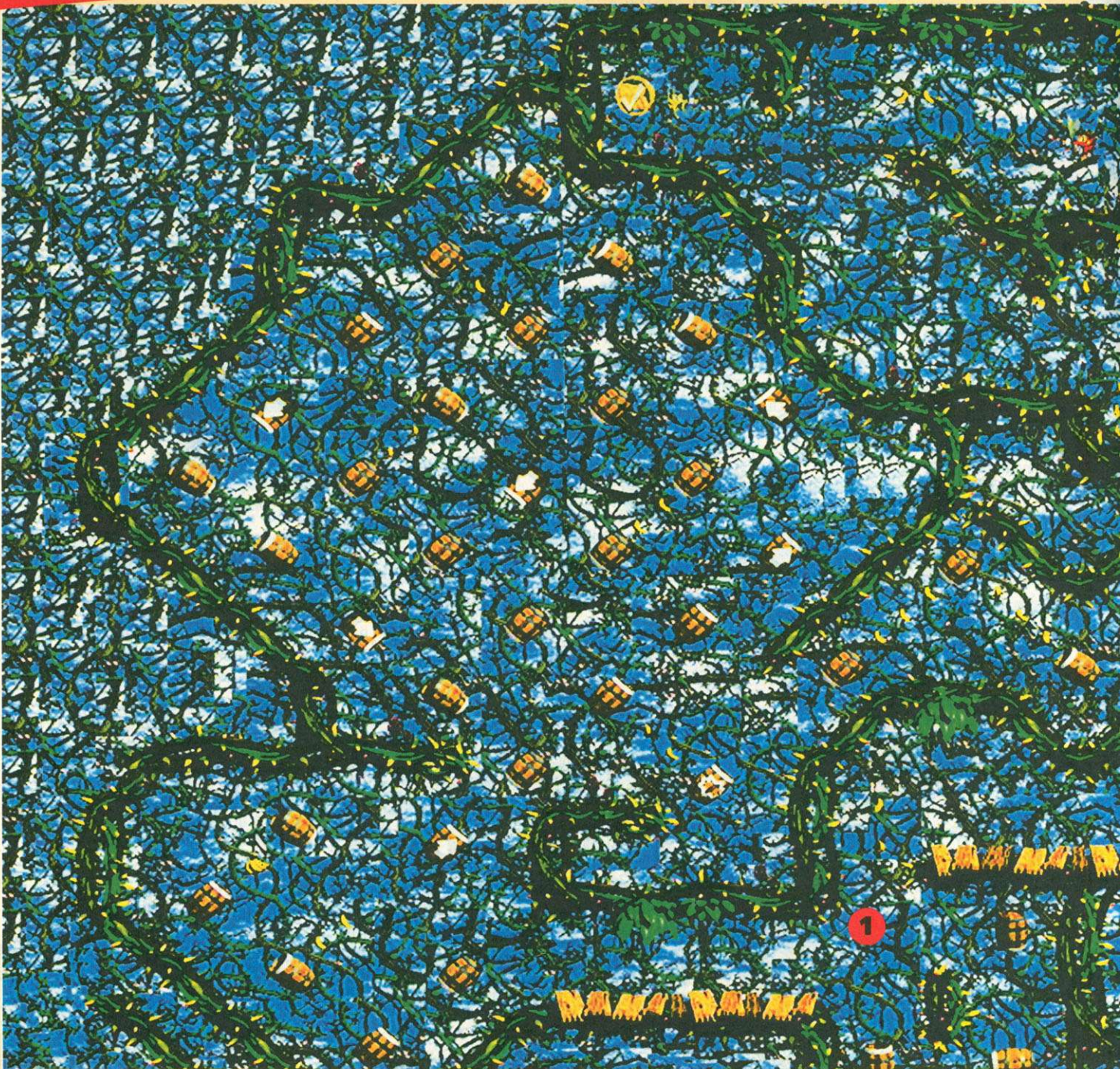


1 Klampon

Paßt in der Passage mit den Holzbrettern auf, denn ein kleiner Kremling hat Euch zum Fressen gern. Besiegt ihn, ohne in die Dornen zu springen.



Karte Level 3-6



Diddy's Kong Quest (Fortsetzung)

Super Nintendo

2 Squawks

Kurz vor dem Ziel müßt Ihr über mehrere Libellen springen. Doch zuerst solltet Ihr von der ersten Libelle wieder zurück springen und Euch in eine Schlucht fallen lassen. So findet Ihr Squawks.



Wenn Ihr mit Squawks Hilfe die DK-Münze und die anderen Extras geholt habt, wartet das Ziel.

Sternenfaß

Das Faß mit dem Stern schießt wie von selbst in eine vorgegebene Richtung.

Weiß-liniertes Faß

Diese Fässer drehen sich entweder in verschiedene Richtungen oder um 360°.

Pfeil-Faß

Ein Faß mit einem weißen Pfeil ist sozusagen ein Einbahnstraßen-Faß.



Fortsetzung: Karte Level 3-6



Start

K



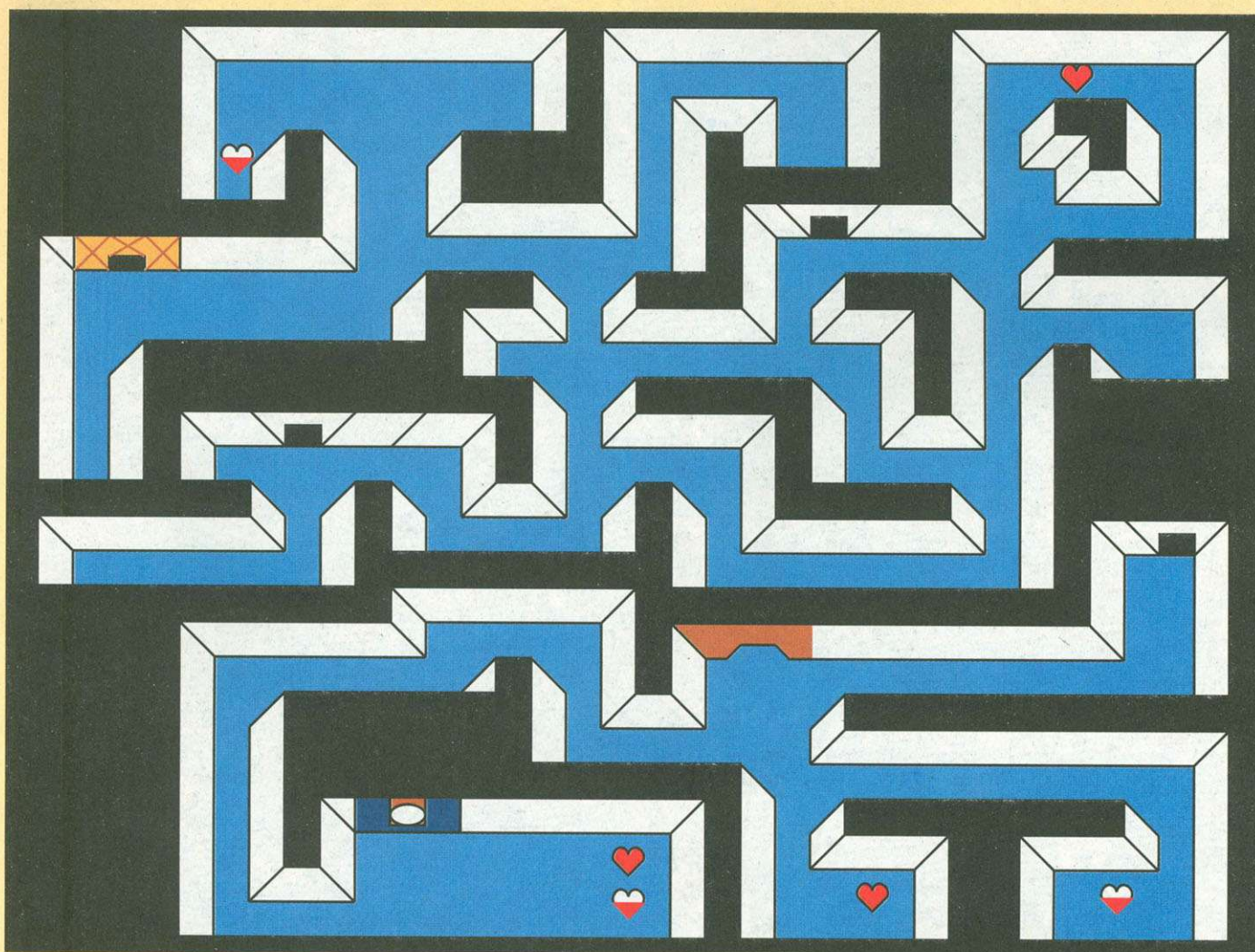


Star Trek: The Next Generation - Future's Past

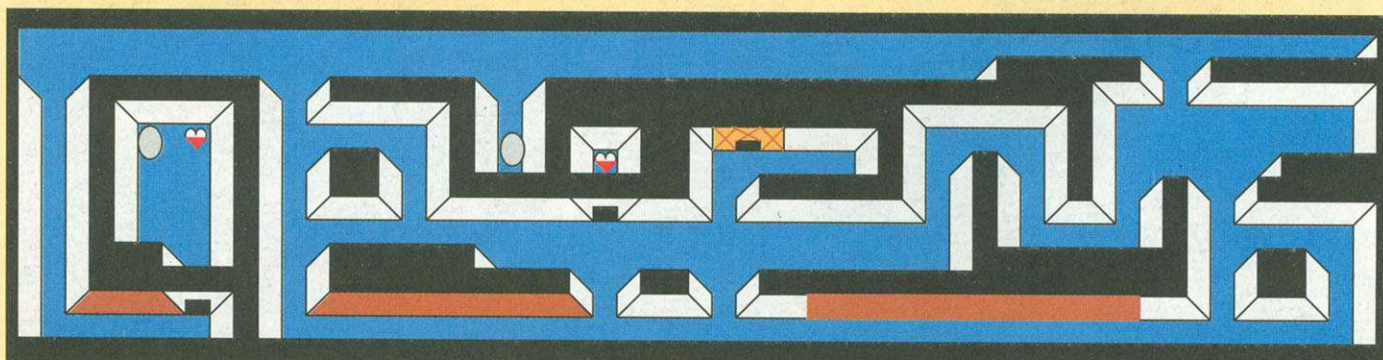
Super Nintendo

Die Gefahren der Minenkolonie

Auf vielfachen Leserwunsch gibt es diesmal das Kartenmaterial zur Minenkolonie auf Orientis Gamma III. Ihr solltet eine möglichst starke Gruppe zusammenstellen, in der Data nicht fehlen darf. Er ist der einzige, der ohne Sauerstoff überleben kann. Sorgt dafür, daß er in jedem neuen Bereich des Labyrinthes zuerst die Umweltpumpen in Gang setzt. Sonst sterben seine Kameraden wie die Fliegen. Vor den Angreifern im zweiten, dritten und vierten Labyrinth-Teil sind sie im Aufzug am sichersten, während Data die vermißten Minenarbeiter sucht. Achtet auf die Loren und lest bei weiteren Fragen die Fun Vision 22 (12/95). Dort ist Orientis noch einmal genau beschrieben. Viel Glück!

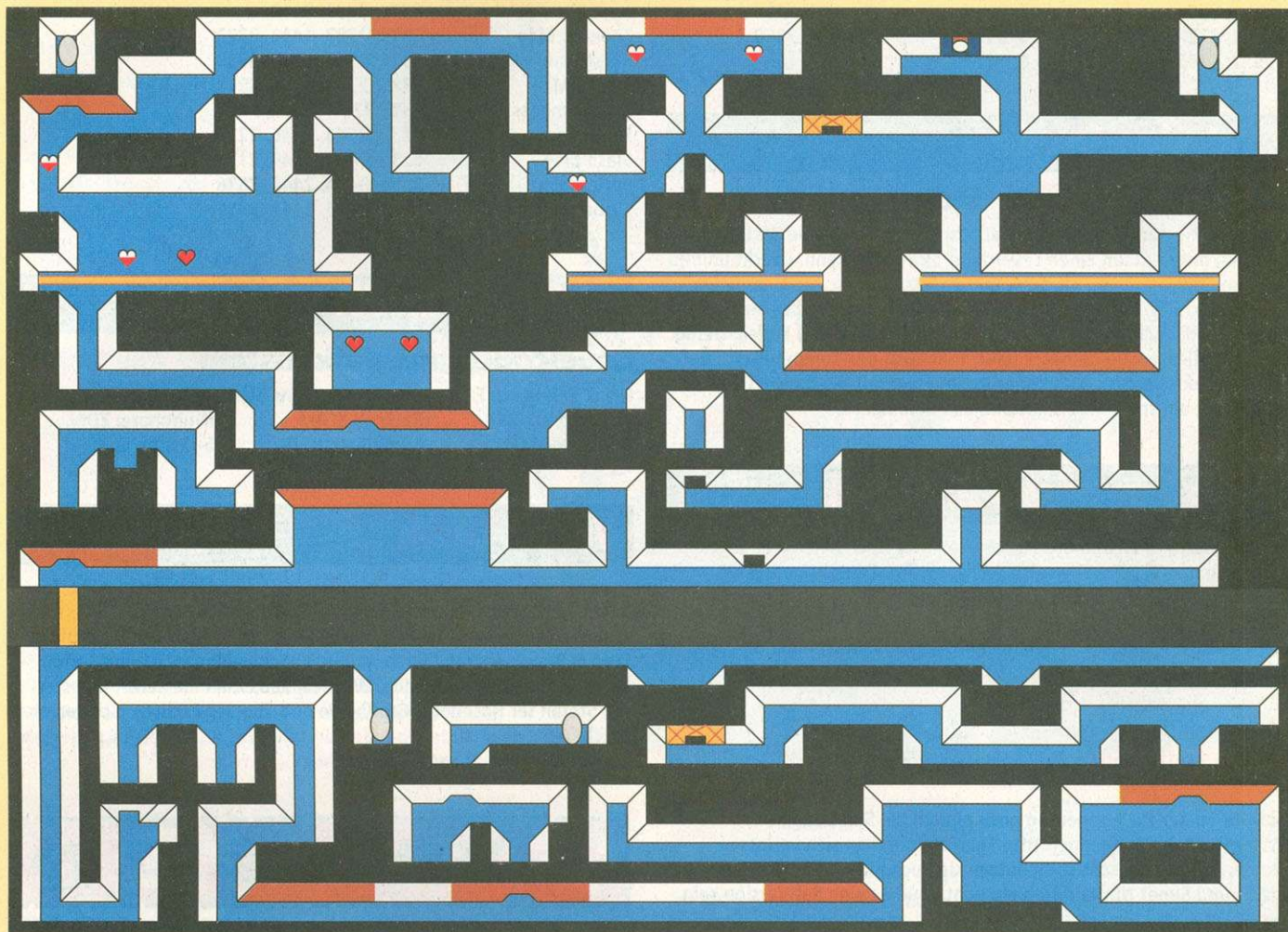
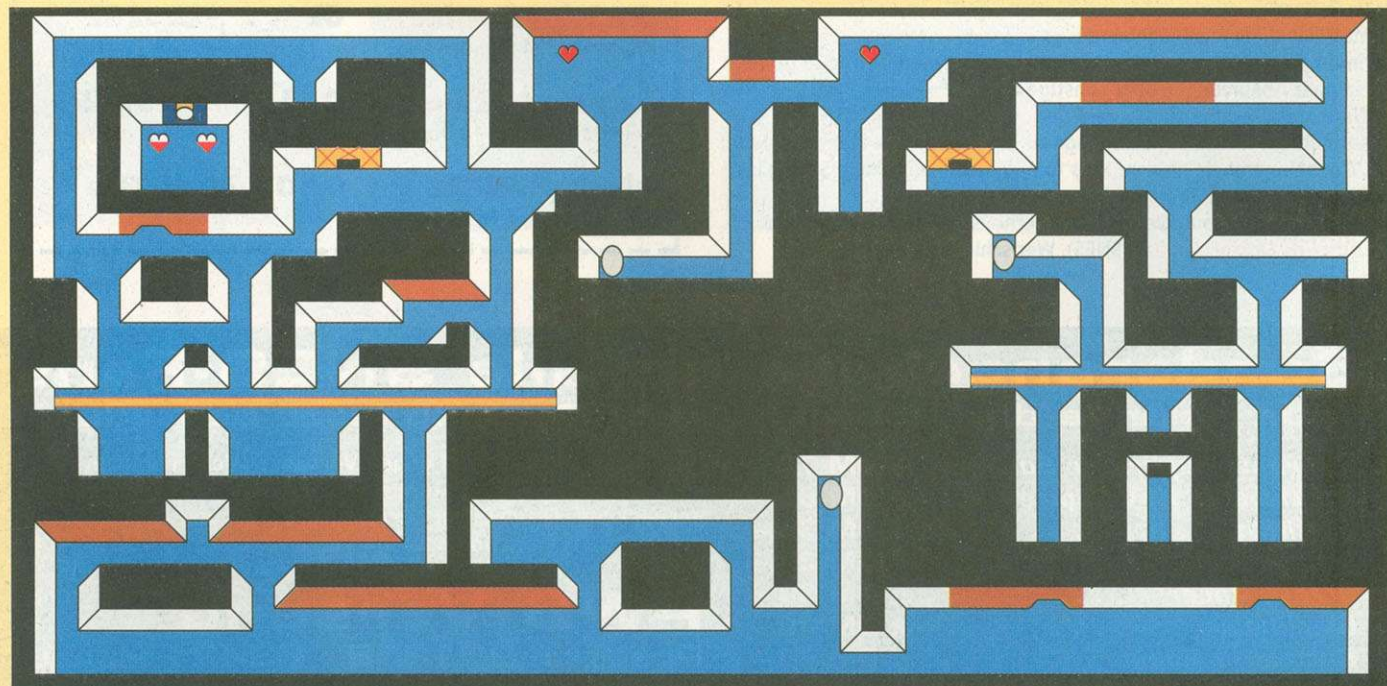


Ebene 3, unterer Teil



Star Trek: TNG - Future's Past (Fortsetzung)

Super Nintendo

Ebene 2, Brücke zum unteren Teil bereits ausgefahren**Ebene 3, oberer Teil**

Bomberman 2

Game Boy

Paßwortregen von Matthias Mende

Er schickte uns folgende Codes:

Level 1: 8566	Level 2: 9634	Level 3: 1637
Level 4: 0320	Level 5: 6524	Level 6: 3260
Level 7: 4783	Level 8: 5472	

Judge Dredd

Super Nintendo

Level-Anwahl und -Skip

Sebastian Riesterer aus Münstertal schickte uns folgende Tastenkombination, mit der man einen Levelcheat aktivieren kann. Drückt im Bild mit dem Copyright $\leftarrow$, $\uparrow$, X, $\uparrow$, $\rightarrow$ und Y. Jetzt kommt Ihr in einen weiteren Bildschirm, der Euch davor warnt, einen Cheat zu benutzen. Wartet bis die Schrift zu Ende ist und drückt dann A und Y gleichzeitig. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, teilt Euch der Computer mit, daß der Cheat aktiviert ist. Nun könnt Ihr im Spiel mit der Select-Taste jederzeit in ein spezielles Auswahlmenü kommen.

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.

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Matthias Klein aus München hängt in „Diddy's Kong Quest“ fest: Er findet die DK-Münze in Level 6-2 nicht. Außerdem wüßte er gerne ein paar Abkürzungen oder sonstige Cheats.
- Wer hat Paßwörter zu „Donald Duck in Maui Mallard“ (SNES)?
- Karin R. aus Mainz hat eine Frage zu „Kirby's Dream Course“ (SNES): „Wie bekommt sie ab dem Kurs fünf die Bälle mit einem Schlag ins Loch?“ Wer kann ihr helfen?
- Christian Müller aus Worms hätte gerne eine Komplettlösung zu „Addams Family Values“ (SNES). Wer schickt sie uns?

Mega Man 7

Super Nintendo

Mega-Paßwörter von Marcel Bade

Er schickte uns diese Paßwörter zum Mega-Spiel:

Junk Man:	8775, 2787, 8412, 2362
Thunder Man:	8375, 2787, 1412, 2322
Burst Man:	1375, 2516, 3512, 8332
Freeze Man:	8375, 2746, 1556, 8278
Zwischenboss:	8375 2756 8546 8278
Shade Man:	8235, 2646, 1546, 2238
Slash Man:	8235, 2444, 3546, 2178
Spring Man:	8235, 3444, 2442, 2878
Turbo Man:	8235, 7646, 3442, 8831

Dirt Trax FX

Super Nintendo

Levelcodes aus Falkenstein

Frank Seime aus Falkenstein schickte uns diese Paßwörter:

Motocross: BBBB	Radical: XFBM	Nightmare: ZDPL
Doom: NRWG	Forbidden: HTJV	500 ccm: CLRF

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Alexander Lissek, Dirsten; Frank Seime, Frankenstein; Kai Patzewitz, Schwanenwede; Kenan Kanmaz, Puchheim; Lars Wegmann, Stockach; Marcel Bade, Springe; Marcel Beyer, Kassel; Marco Avella, V.-Schwenningen; Martin Jüstel, Rosenheim; Matthias Mende, Wittlich; Sebastian Riesterer, Münstertal; Stefan ter Haseborg, Grobheide und Thomas Pschorn, Schwarzenbruch. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Daniel Jacob, Dresden. Herzlichen Glückwunsch!

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)

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)

Sonderangebote für alle SNES-Fans

Nur solange der Vorrat reicht! Deshalb jetzt bestellen!

Internat. Superstar Soccer	dt	DM 70,-
Castlevania X Vampire's K.	dt	DM 65,-
Syndicate	dt	DM 30,-
Lothar Matthäus Soccer	dt	DM 35,-
Street Racer	dt	DM 30,-
Blackhawk	dt	DM 40,-
Batman & Robin	dt	DM 40,-

Bestellung nur per Post gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck/keine Briefmarken!) jeweils zzgl. DM 7,- für Porto und Verpackung. Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Versand solange der Vorrat reicht.

PWS Versand
Postfach 901208 · 63421 Hanau

Passend zu dem gleichnamigen Film bringt Acclaim jetzt ein Spiel namens „Cutthroat Island“ auf den Markt. In alter Piratenmanier dürft Ihr Euch durch jamaikanische Städte schlagen und aufpassen, daß Euch dabei keiner aufschlitzt. Jetzt heißt es Segel setzen und Säbel schärfen.



Viele tüchtige Piraten haben schon auf der Suche nach dem Schatz von „Cutthroat Island“ ihr Leben gelassen. Nur wenige kehrten überhaupt zurück. Nun ist es an Euch, zu zeigen, wie man richtig mit dem Schwert umgeht. Von Anfang an habt Ihr genug Gelegenheiten dazu. Euer Weg führt außerdem mit einer Lore durch die Hügel, über ein bemeutertes Schiff, und durch den Dschungel bis zur Schatzhöhle. Badet Ihr bald in Juwelen?



Level 1

Ihr startet in einem Gefängnis und steht zu Anfang einer finsternen Person gegenüber, die Euch auch gleich in Form von Wachen die ersten Gegner herbeiruft.



Level 2

Habt Ihr den Wächter erst besiegt, dürft Ihr Euch für die Fahrt mit der Lore anschnallen. Lenkt geschickt um die Hindernisse (u-o-o-o-u-o-u-o-u-o-u-o-u-o).



Boss

Am Ende des dritten Levels statet Euch dieser Herr einen Besuch ab. Weicht seiner Peitsche aus und schlagt bei jeder Gelegenheit zu.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue bei 30.000 Punkten, 9 Level
Genre: Action-Adventure

Level 3

Diebesgesindel wo Ihr nur hinschaut. Kämpft Euch hier durch die Straßen und bewegt Euch unauffällig in Richtung der Türen, vielleicht läßt Euch ja jemand rein. So lieb, wie es manchmal aussieht, haben die Gegner Euch dann aber doch nicht.



Level 4

Es wird wieder rasend schnell. Ihr steht auf einer Kutsche und könnt Euch vor Gegnern kaum retten. Fallt nicht runter!



Fazit

„Cutthroat Island“ ist ein gut gelungenes Action-Adventure mit schöner Grafik und guter Animation, aber leider etwas kurz. Die Steuerung ist einfach und im 2-Player-Modus macht das Spiel doppelt Spaß.

md

Fantastische Prämien

... halten wir für Euch bereit. Wer einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision wirbt, kann aus diesen 4 Spitzen-Titeln sein Lieblingsspiel auswählen.

Zuzahlung je nur DM 85,-

1

„International Superstar Soccer Deluxe“ (SNES) von Konami



2

„NBA Give'n Go“ (SNES) von Konami



3

„Mega Man X“ (SNES) von Laguna



4

„Mechwarrior 3050“ (SNES) von Laguna



NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 25

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.

ABO

ENTWE
ABONNIE
NINT
FUN VI
ODER DU
DRA

96 April/Mai
DM 6,80
+ 55,-/Jahr 6,80

ALLES NINT
ALLES OH
ALLES H

fun vision

Disney Pictures
präsentiert
Toy Story
Der neue Standard der
Computeranimation

GAME GUIDES

EWJ 2, Diddy's
Kong Quest,
Birth of Fire 2,

Schickt die ausgefüllten
Coupons einfach an:



ABO FAX

Für ganz eilige gibt es wie

(0 69) 5



**DER DU
RST DIE
ENDO
SION ...
ZAHLST
UF!**

**NO
E ADAPTER
ER DRIN**



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

HOTLINE

immer die Abo-Fax-Hotline:

00 80 11



Zwei Hefte Gratis

Schnupper-Abo

Jetzt könnt Ihr zwei Ausgaben der Nintendo Fun Vision kostenlos testen. Holt Euch zwei tolle Probehefte* frei Haus. Außerdem spart Ihr mit dem Abo fast 15%

gegenüber dem Ladenpreis. Für wenig Geld bekommt Ihr so immer pünktlich die neuesten Spiele-Hits für jede Nintendo-Konsole.

Natürlich in der bekannten Top-Qualität!

Und zusätzlich wartet auf die ersten 100 Einsender je noch ein toller Donkey Kong-Schlüsselanhängers.



Also, nix wie los mit dem Coupon ...

* Unserer Wahl

Nintendo Fun Vision-Test-Abo

NFV 25

JA!

Ich möchte die Nintendo Fun Vision im Test-Abo kennenlernen und erhalte zwei Ausgaben frei Haus. Wenn mir die NFV zusagt und ich 10 Tage nach Erhalt der Hefte nichts Gegenteiliges mitteile, möchte ich die NFV regelmäßig zum Preis von DM 69,50 (Inland) oder DM 90,- (Ausland) für 12 Ausgaben frei Haus beziehen.

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

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

Datum/2. Unterschrift

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



Ob als Ball in einem Flipper oder in der „Dreamland“-Serie, der kleine Knödel Kirby hatte schon immer viele Gesichter. In „Kirby's Dream Course“ startet er eine neue Karriere als Golfball. Geschickt müßt Ihr Euch durch witzige Parcours spielen und dürft dabei keinen Gegner auslassen.

Startet Euren Kirby-Cup

Das Spiel fängt schon lustig an: Als erstes wird man gebeten, sich als neues Mitglied in Kirby's Golfclub einzuschreiben. Hierfür gibt man per Bleistift seinen Namen auf dem Bildschirm ein oder benutzt vorgegebene Zeichen. Ihr könnt das Spiel entweder alleine oder gegen einen Freund spielen. Zuerst solltet Ihr aber alleine üben, um die Technik des Golfspiels zu erlernen.



Das erste Fenster zeigt Euch Kirbys Zusatzfähigkeiten.

Im zweiten Fenster steht Euer Name.

Die Erdbeeren symbolisieren Eure Energie. Ihr könnt sie auffüllen, indem Ihr Gegner überrollt.



Im dritten Fenster wird Euch die Nummer des Loches und die Anzahl der Schläge gezeigt.

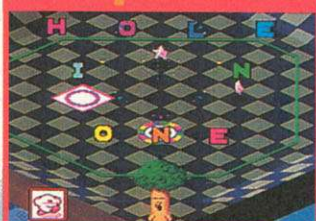
Das Feld in der rechten unteren Ecke zeigt Euch, wieviele Kirbys Ihr noch zur Verfügung habt.

Normal



Versucht zuerst auf dem einfachen Weg ins Ziel zu kommen.

Spezial



Jetzt ist es Zeit, den Bonus zu holen: Locht mit einem Schlag ein.

2-Spieler-Modus

Im 2-Spieler-Modus spielt Ihr gegen einen Freund. Hierfür stehen Euch die Parcours aus dem 1-Spieler-Modus zur Verfügung. Ziel ist es, als erster einzulochen. Sammelt aber auf alle Fälle mehr Erdbeeren als der andere Spieler, denn je mehr man hat, desto länger ist man im Spiel.



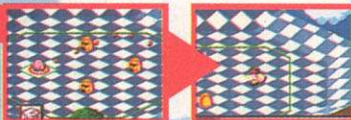
Locht ein und holt Euch die Erdbeere im Ziel.

Wie schießt man richtig?

Wählt zuerst die Schlagart: hoch, niedrig oder kurz. Stellt Kirby dann in die Richtung, in die Ihr schlagen wollt. Bestimmt nun die Rotation des Balles. Dann könnt Ihr den Abweichungswinkel von Kirby bestimmen. Schlagt Ihr den Ball hoch, könnt Ihr bestimmen, ob er mit Top-Spin oder mit Back-Spin fliegen soll. Als letztes legt Ihr fest, mit welcher Kraft der Ball angetrieben werden soll.

Rollender Schlag

Wer niedrig schlagen will, kann sich entscheiden, ob er einen langen oder kurzen Schlag benötigt.



Besser Ihr laßt den Ball nicht rotieren, denn so ist er leichter zu steuern.

Fliegender Kirby

Wollt Ihr einen hohen Ball schlagen, solltet Ihr ihn mit viel Kraft abschießen. Tippt Ihr ihn nur leicht an, fliegt er nicht weit.



Nur fest geschlagene Bälle folgen der vorgegebenen Route.

Hoch oder niedrig?

Wohin des Weges?

Rotation?

Top- oder Back-Spin?

Welche Kraft?

Und Schuß!

Kirby's Power-Up

Kirby hat natürlich seine Extra-Kräfte, die Ihr aber erst einmal wecken müßt. Dies geschieht durch Kontakt mit verschiedenen Gegnern. In der Liste nebenan zeigen wir Euch drei dieser Besonderheiten. Habt Ihr ein Power-Up, wird es in einem kleinen Fenster im unteren linken Bildschirm angezeigt. Ihr könnt das Goodie dann während des Schusses aktivieren.



Mit diesem Sprung kommt Ihr leichter über Hindernisse.



Geht es einen Abgrund hinunter, könnt Ihr den Schirm aufspannen.



Mit den Blitzen beseitigt Ihr Whispy und Kracko ganz einfach.

Gegner und andere Hindernisse

In diesem Kapitel zeigen wir Euch einige Hindernisse, die Ihr immer wieder auf dem Parcours trefft. Außerdem gehen wir auf ein paar Gegner ein, die auf dem Golfkurs zu besiegen sind. Denn nur wenn alle Gegner besiegt sind, erscheint das Loch, in das Ihr einlochen müßt.



Kabu gehört zu den einfachen Gegnern. Der letzte Kabu verwandelt sich in ein Loch.



Berührt Ihr Gordo, verliert Ihr Energie. Kirby kann ihn jedoch mit den Blitzen besiegen.



Der A-Knopf hält ein besonderes Bonbon bereit. Drückt Ihr ihn, wenn Ihr z. B. gegen eine Wand, ein Hindernis oder auf den Boden prallt, verleiht er Euch zusätzlichen Schwung. Natürlich ist dazu gutes Timing notwendig.



Wird Kirby von Krackos Blitzen getroffen, verliert er Energie. Weicht seinen Blitzen aus.



Whispy ist ein Baum und steht Euch einfach nur im Weg. Bezwingt ihn mit Blitzen.



Ohne diese Technik gelingt es Euch nicht, einen Parcours mit einem Schlag zu vollenden.



Das Feld mit einem Pfeil leitet Euch in eine bestimmte Richtung.



Fallt Ihr in eine Speergrube, verliert Ihr eine Erdbeere.



Das Warp-Feld beamt Euch zu einer anderen Stelle im Parcours.

1. Kurs

Jetzt ist es an der Zeit, Euch ein paar nützliche Tips zu zeigen. Dazu wenden wir uns dem ersten Kurs zu. Denn in diesem könnt Ihr erst üben und so das richtige Kirby-Golf-Feeling bekommen. Außerdem sind die ersten acht Parcours nicht allzu schwer.



Qualifikation

1-1	1 Schuß
1-2	1 Schuß
1-3	2 Schuß
1-4	1 Schuß
1-7	1 Schuß

Jeder Golfer, der den Kurs unter 14 Schlägen schafft, bekommt die Goldmedaille. Für unter 18 Schläge gibt es Silber und für unter 25 erhält man Bronze.

Loch Nr. 5

Versucht den Ball mit nur einem Schlag einzulochen. Seht Euch die Karte genau an: Dort zeigen wir, wie es geht. Springt bei Punkt 1 einfach hoch und weicht Gordo aus.

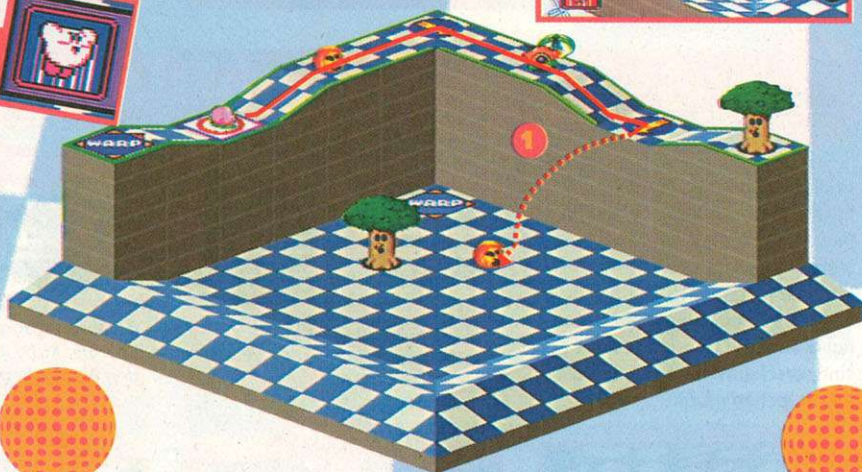


Loch Nr. 6

Auch das sechste Loch kann man mit einem Schlag schaffen. Folgt einfach unserer Karte und vergeßt nicht, bei Punkt 1 den Fallschirm auszuwerfen, damit Kirby eine weiche Landung im Loch hat.



Versucht, die Sache mit dem Fallschirm so schnell wie möglich in Griff zu bekommen. Ihr werdet die Masche in vielen Stages brauchen!



Loch Nr. 8

Das Loch Nummer acht ist folgendermaßen in zwei Zügen zu schaffen: Drückt am Start zwei Mal L. Verändert vor dem zweiten Schlag nichts und vergeßt nicht, am Abgrund Euren Fallschirm zu benutzen.

Benutzt den Regenschirm, um nicht auf der Warp-Zone zu landen. Denn von dort aus werdet Ihr wieder zum Start gebeamt.



2. Kurs

Im zweiten Kurs geht es hoch her. Die Gegner, die Ihr hier treffen müßt, schweben über der Oberfläche. Perfektioniert darum den hohen Schlag. Außerdem solltet Ihr mit den speziellen Eigenschaften, wie Sprung und Blitz, gut umgehen können.



Setzt hier den hohen Schuß ein, damit Ihr an die Gegner kommt.



Drückt drei Mal die R-Taste und bei jeder Wand die A-Taste.

Qualifikation

2-1 1 Schuß

2-2 2 Schuß

2-3 1 Schuß

2-4 1 Schuß

2-5 2 Schuß

2-6 2 Schuß

2-7 1 Schuß

2-8 1 Schuß

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: HAL Laboratory
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: Batterie
Genre: Fun-Golf

Sound

Musik und Sound sind lustig und passen gut zu Kirby's Image.

3. Kurs

Der dritte Kurs beinhaltet kaum gerade Flächen. Um hier besser voranzukommen ist es sinnvoller, den hohen Schuß zu wählen, oder es mit dem Sprung zu versuchen. In Stage 3-7 und 3-8 solltet Ihr auf alle Fälle die Eis-Eigenschaft benutzen und alle Seen zufrieren lassen.



Benutzt den hohen Schuß mit etwas Back-Spin und drückt A.



Drückt zwei Mal die R-Taste und A, wenn Ihr Hindernisse berührt.

Qualifikation

3-1 2 Schuß

3-2 2 Schuß

3-3 1 Schuß

3-4 2 Schuß

3-5 2 Schuß

3-6 1 Schuß

3-7 2 Schuß

3-8 2 Schuß

Grafik

Die 3-D-isometrische Grafik ist neu für den Helden, entspricht in Zeichenstil und Farbwahl jedoch den früheren Kirby-Abenteuern. Aber es gibt auch einige neue, witzige Ideen.

Spielbarkeit

Anfangs ist „Kirby's Dream Course“ recht einfach. Spätestens nach dem dritten Level muß man aber feststellen, daß man die ersten Runden doch noch ein bißchen fleißiger üben sollte.

4. Kurs

Die Gegner verstecken sich förmlich vor Euch. Versucht sie mit Back- und Top-Spins trotzdem auf einen Schlag zu erreichen. Außerdem gibt es hier eine neue Eigenschaft zu erlernen: den Tornado. Benutzt diesen in den ersten vier Parcours. In den letzten vier solltet Ihr dann auf jede Eigenschaft verzichten.



Drückt L und rotiert nach rechts. Benutzt dann sofort den Tornado.

Qualifikation

4-1 1 Schuß

4-2 1 Schuß

4-3 1 Schuß

4-4 1 Schuß

4-5 2 Schuß

4-6 2 Schuß

4-7 2 Schuß

4-8 2 Schuß

Fazit

„Kirby's Dream Course“ ist ein witziges Spiel, daß hauptsächlich auf jüngeres Publikum abzielt. Aber auch ältere, geschickte Nintendo-Spieler werden es mögen.

jvn



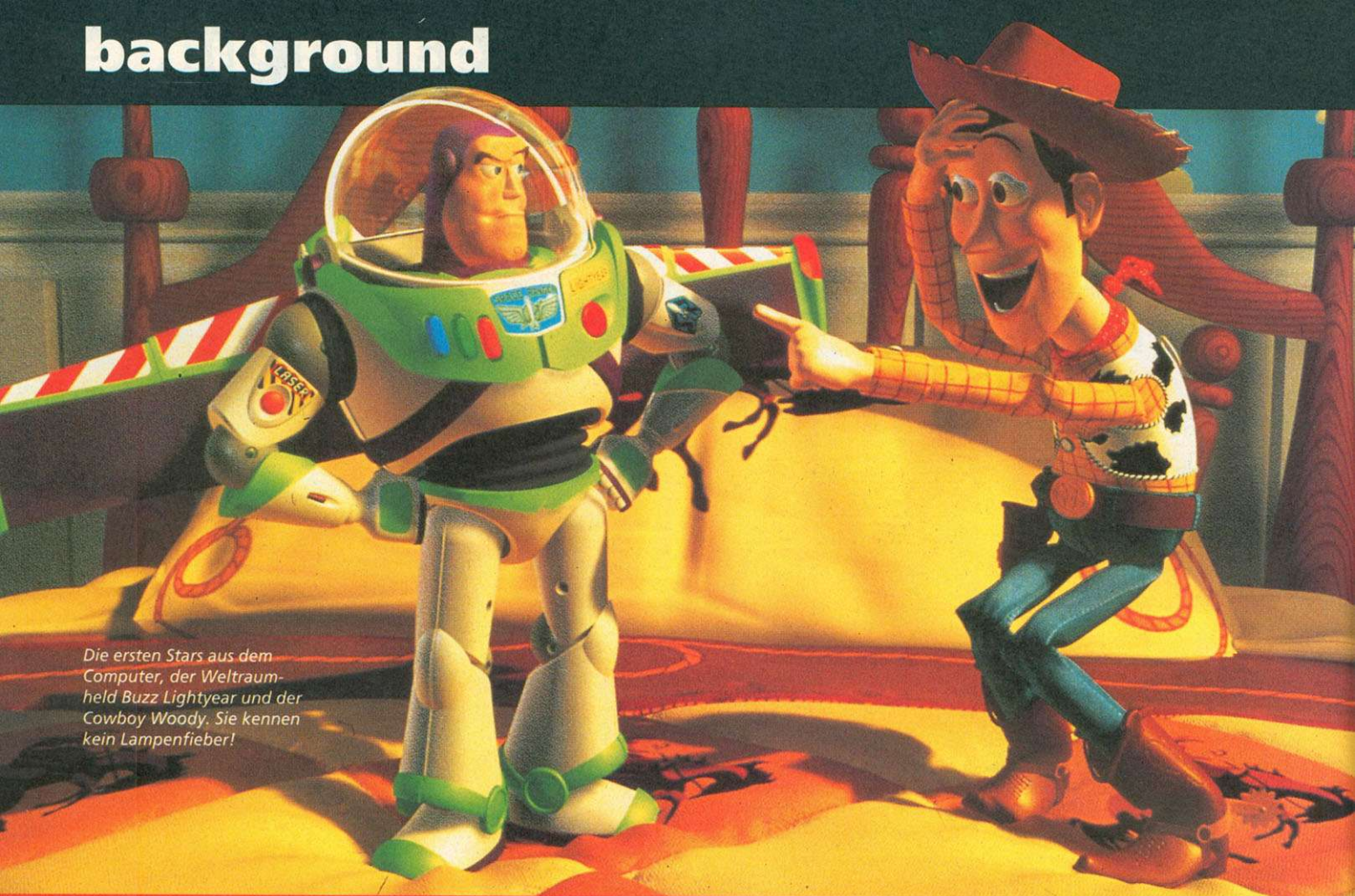
Drückt zehn Mal → und rotiert nach links. Benutzt erst kurz vor dem Ziel den Tornado.



Drückt R und 15 Mal ←. Benutzt vor dem Ziel den Tornado.



Hier müßt Ihr Euch einen eigenen Weg ausdenken.



Die ersten Stars aus dem Computer, der Weltraumheld Buzz Lightyear und der Cowboy Woody. Sie kennen kein Lampenfieber!

TOY the making of STORY

Trickfilmtechnik in einer völlig neuen Dimension

Trickfilmtechnik in einer völlig neuen Dimension verspricht der neue Streifen von Walt Disney Pictures und den Pixar Animation Studios. Denn hier entstand zum ersten Mal ein Film komplett im (und am) Computer. Was Ihr über „Toy Story“ wissen solltet, erfahrt Ihr im folgenden Artikel.

Am 21. März ist es soweit. Nach vier Jahren Produktionszeit kommt „Toy Story“ in die Kinos. Und schon heute gilt dieser erste abendfüllende und ausschließlich am Computer erstellte Spielfilm als Meilenstein in der Geschichte der Computeranimation. Mit ihrer Technik stößt die Spielzeug-

geschichte in eine völlig neue Dimension vor. Sie entstand unter der Regie von John Lasseter, dessen Animations-Kurzfilm „Tin Toy“ 1988 einen Oscar erhielt. „Toy Story“ erzählt die Geschichte zweier Spielzeugfiguren, dem Cowboy Woody und dem Weltraumhelden Buzz Lightyear. Zunächst sind die beiden noch Konkurrenten im Kinderzimmer, da jeder von ihnen gerne das Lieblingsspielzeug des kleinen Andy

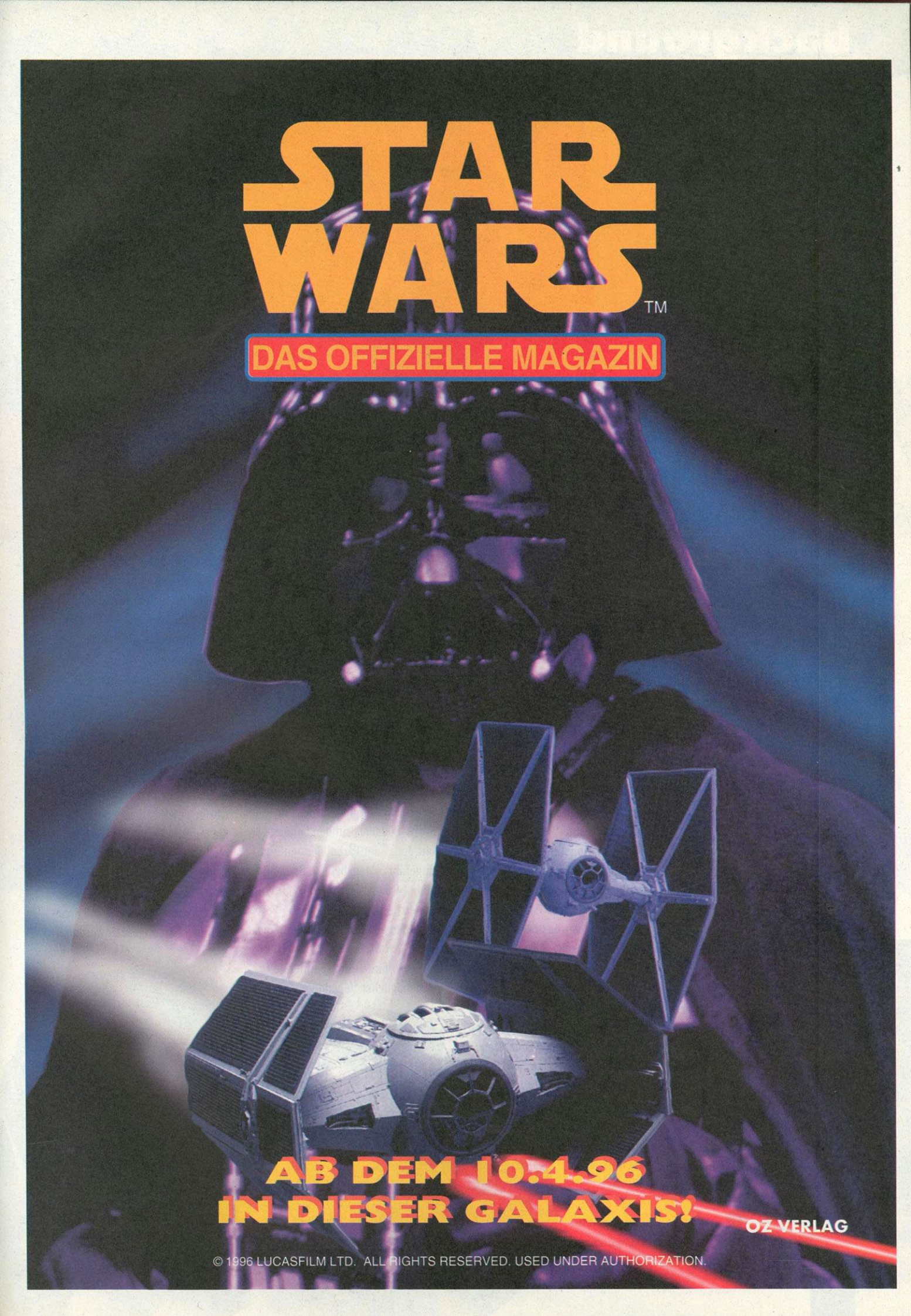
sein möchte. Doch dann geraten sie in die Hände des bösen Nachbarjungen Sid und stolpern von einem Abenteuer ins andere, bevor sie im letzten Moment wieder zu ihrem ehemaligen Besitzer Andy zurückfinden.

„Toy Story“ entführt Euch in eine virtuelle Umgebung, wie sie bisher noch nicht zu sehen war. Mit seinen realistischen Licht-, Form- und Farbeffekten ist der Film ein einziger optischer Zaubertrick – und das von der ersten bis zur letzten Sekunde. Ein ganzes Heer von Zeichnern, Animatoren und Computer-Freaks arbeitete an diesem außergewöhnlichen Streifen. Das Besondere an „Toy Story“ ist näm-

Fortsetzung nächste Seite ►



STAR WARS™



DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**AB DEM 10.4.96
IN DIESER GALAXIS!**

OZ VERLAG

© 1996 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.

Fortsetzung von Seite 54

lich, daß das Geschehen auf der Leinwand nicht am Zeichentisch, sondern gleich komplett am Computer entstand. Für alle an der Produktion Beteiligten erfüllte sich mit diesem Projekt ein langgehegter Traum. Und der konnte erst mit der Zusammenarbeit zwischen Walt Disney Pictures und den Computergrafik-Spezialisten der Pixar Animation Studios in Kali-



fornien Wirklichkeit werden. Alle Figuren und Schauplätze der Handlung wurden am Computer „modelliert“ und aufeinander abgestimmt. Dann fuhren „virtuelle Kameras“ durch diese Umgebung, um die Aktionen der künstlichen „Schauspieler“ aufzunehmen. Im Anschluß daran ging es an die Verfeinerung der Bewegungsabläufe sowie an die Ausleuchtung und Kolorierung der einzelnen Szenen. Um einen realistischen Eindruck zu erzielen, mußte auf viele unterschiedliche Einzelheiten geachtet werden: Wie sind die künstlichen Oberflächen und Bildhintergründe beschaffen? Wie reflektieren Parkettböden und Tapeten das Licht?



Die Pixar Animation Studios machten schon in der Vergangenheit durch eine Vielzahl prämiierter Animationsfilme auf sich aufmerksam und haben sich mittlerweile als das „erste digitale Animationsatelier der Welt“ etabliert. „Toy Story“ wurde erst durch von Pixar entwickelte Software möglich, wie zum Beispiel das Rendering-Programm „RenderMan“. Dieses Programm wurde auch bei „Jurassic Park“ und „Terminator 2“ eingesetzt. Mit „RenderMan“ werden die Informationen jedes einzelnen Bildes in 3-D-Format umgesetzt und „bemalt“. Wie aufwendig diese Technik ist, läßt sich daran erkennen, daß die Computer von

Pixar allein für die zahlreichen Rendering-Vorgänge von „Toy Story“ 800.000 Stunden benötigten. Jedes der Farbbilder benötigt ungefähr 5 Megabyte an Speicherplatz (= 5.000 Schreibmaschinen-Seiten). Doch bei aller Technik wollten die Macher von „Toy Story“ natürlich in erster Linie eine spannende und möglichst „lebendige“ Ge-

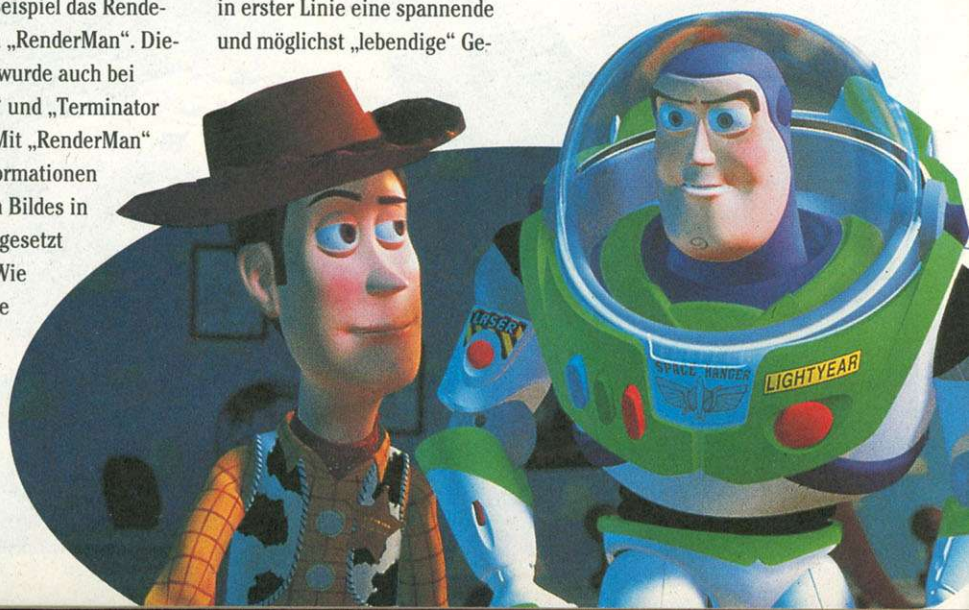
schichte erzählen. Dafür steuerten Walt Disney Pictures ihre Erfahrungen im Zeichentrickfilmbereich bei. Denn auch für Computeranimationen gilt das gleiche wie für einen normalen Trickfilm: Man kann den Kunstfiguren nur Leben einhauchen, wenn man ihre Bewegungen, ihre Mimik und Gestik so natürlich wie möglich gestaltet. Wie gut das gelungen ist, davon könnt Ihr Euch bald selbst überzeugen: Ab 21. März im Kino. Übrigens wird Disney Software, die bereits „Donald Duck in Maui Mallard“ und „Pinocchio“ für das SNES herausgebracht haben, auch eine Umsetzung dieses Films veröffentlichen. Die Grafik soll dabei bestmöglich umgesetzt werden.

th/og



Aufruhr in der Spielzeugwelt. Buzz, Woody und ihre Freunde müssen eine Menge Abenteuer bestehen.

TOY the making of STORY



Asterix[®]

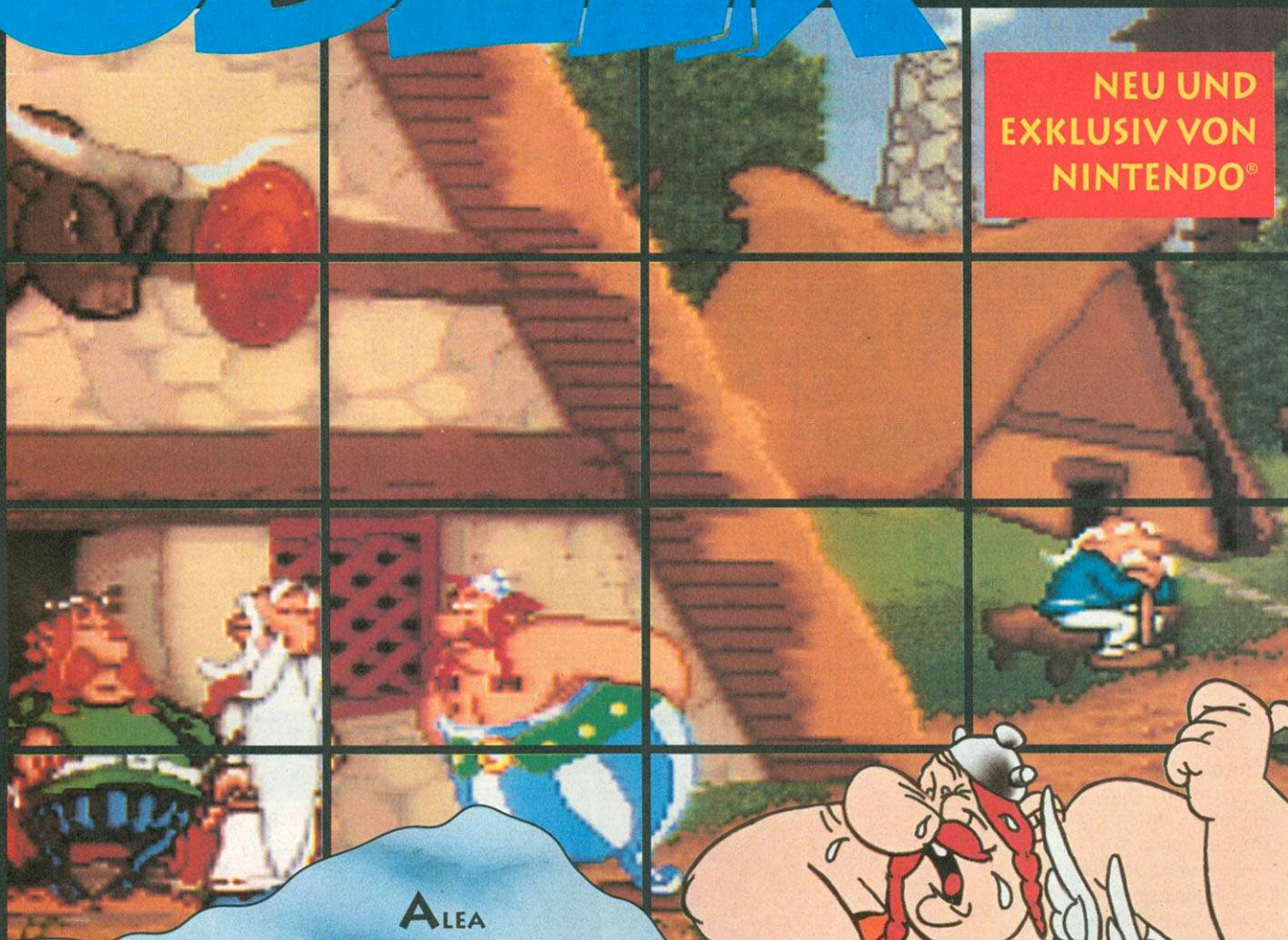
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

OBELIX[®]



NEU UND
EXKLUSIV VON
NINTENDO[®]

© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 1995 INFOGRAMMES 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

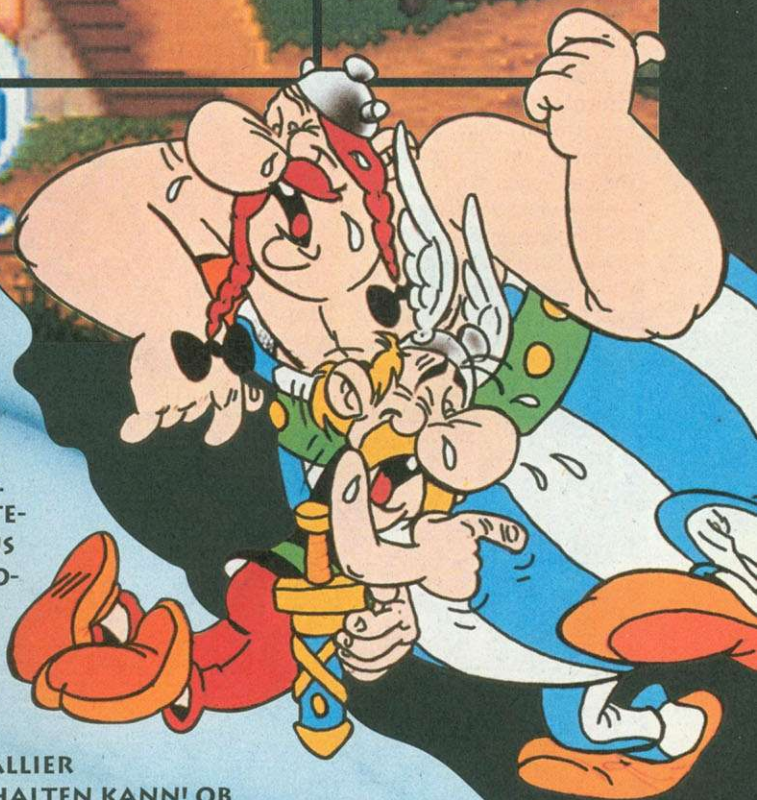
CÄSARS LEGIONEN AUF. BESUCHT DIE BEKANNTESTEN SCHAUPLÄTZE AUS DEN GOSCINNY/UDERZO-COMICS, UND SAMMELT DORT ANDENKEN, UM SIE CÄSAR HÖCHSTPERSÖNLICH IN SEINEN PALAST ZU BRINGEN,

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) BILDSCHIRMTEXT



Nintendo[®]
HAVE MORE FUN!

*LAT: DER WÜRFEL IST GEFALLEN.

Donald Duck in

Mau! Mallard



„Donald Duck in Maui Mallard“ hat Euch bis hier sicherlich schon einige graue Haare gekostet. Das Spiel von Disney Interactive ist toll gezeichnet und lustig gemacht, aber schwer. Zum Glück habt Ihr jedoch die unerschrockenen Redakteure von Fun Vision, die in nächtelanger Arbeit Kartenmaterial zusammengetragen haben. Seid Ihr bereit für den Endgegner?

WAS BISHER GESCHAH

Weit seid Ihr schon gekommen und viel habt Ihr schon gesehen. Im letzten Heft habt Ihr Euch einen wahnwitzig heißen Hintern in den Mauihöhlen geholt. Jetzt sorgt Disney Interactive für Abkühlung. Es geht in die Tiefen des Meeres und ins Reich der Toten. Nicht so schwer zu schaffen ist das Level 6, das wir Euch nicht ausführlich erklären werden. 6-1 ist eine ganz einfache „Schwimm durch das Labyrinth“-Aktion. Lediglich scharfen Gegenständen, Geistern und Kugelfischen müßt Ihr ausweichen. In 6-2 verfolgt Euch ein Strudel! Schnell schwimmen! Dann müßt Ihr Euch nur noch dem Endgegner stellen. Das war alles!



DIE VERKLEIDUNGEN

MAUI



Indiana Jo..., sorry, Maui-Donald kämpft sich lediglich mit einer Pistole bewaffnet durch die Level. Mit dieser Waffe ist er in der Lage, kleinere Gegner mit einem Schuß zu beseitigen. Angreifer wie der Buttler („Igor, bist Du es?“) und die Zombies vertragen da schon einige Treffer mehr.

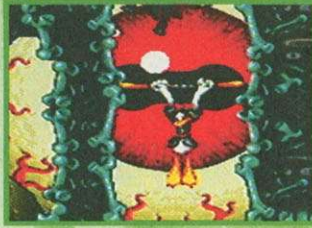
NINJA MAUI

Der Asia-Filmstar Jackie Chan hätte seine Freude am Ninja-Outfit. Mit dem Kampfstab kann Donald sich sowohl an Haken festhalten, als auch in vielen Schächten und Kaminen festkrallen. Auch die Schlagkraft dieses polierten Holzstabes ist nicht zu verachten.



LEVEL 7: REALM OF THE DEAD

Wo Ihr nun schon einmal im siebten Level angekommen seid, sei erst einmal folgender Tip gegeben: Denkt darüber nach, welche der Verkleidungen das Vorankommen am ehesten möglich macht, bevor Ihr Euch ins Unglück stürzt.



Kampftechniken

Kämpft Ihr als Ninja-Maui gegen Gegner, ist es gelegentlich hilfreich, die A-Taste gedrückt zu halten und gleichzeitig ↓ zu drücken. Das Resultat: Schnelle Hiebe auf des Gegners Rübe.

Normal



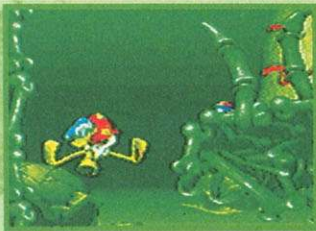
↓ + A



STAGE 1

Noch eine Kleinigkeit als Hilfe: Ihr habt es hier mit einem sehr langen Level zu tun. Deshalb ist es ratsam, den direkten Weg zum Ziel zu suchen und nicht erst Oma Duck am Maui'schen Bahnhof abzuholen.

1 Die Schubkraft des Revolvers



Unter der Wasseroberfläche kommt Ihr am besten voran, wenn Ihr den Revolver benutzt. Schießt einfach in die Richtung, in die Ihr nicht schwimmen wollt. Dann seid Ihr schneller als bei dem Versuch, die Strecke nur schwimmend zurückzulegen.



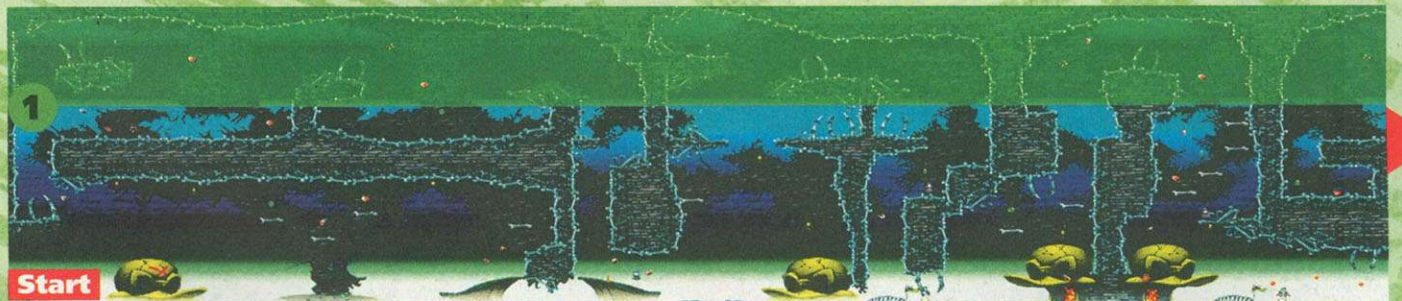
Bei einigen Monstern ist Angriff die beste Verteidigung. Kämpft Ihr zum Beispiel mit der oben beschriebenen Technik gegen Zombies, treffen die herum-schwirrenden Knochen nicht und der Zombie verabschiedet sich schnell.

2 3 4 Versteckte Räume

Es gibt in diesem Level drei versteckte Räume. Unter Position 2 auf der Karte sind sehr viele Schätze versteckt, die Ihr sicherlich gut brauchen könnt, also nicht daran vorbeilaufen.



Die Schätze sind allgegenwärtig; aber Ihr müßt nur den am Levelanfang vorbestimmten Betrag finden.



STAGE 2

Im zweiten Teil des siebten Levels könnte es durchaus sein, daß Ihr etwas länger braucht. Das soll jetzt keine Kritik an Eurer Spielkunst sein.

Aber Euer Anhang, ein schwebender Schamane, ist eine langsame Person und schleicht und schleicht. Wenn Ihr vorsichtig seid, kann Euch aber kaum was passieren. Wer aber nicht vorsichtig springt, endet im Sumpf.

1 Auf Plattformen warten



Manchmal sieht es fast so aus, als käme man nicht weiter. Ihr werdet lachen, aber so ist es auch. Zumindest solange, bis der lahme Schamane es geschafft hat, wieder in Eure Nähe zu schweben. Sobald das der Fall ist, erscheinen dann endlich Knochen, über die man weiter nach oben kommt.

Behaltet den Freund

Auf den alten Schleicher solltet Ihr gut aufpassen, denn wird er gekidnappt, habt Ihr plötzlich ein Leben weniger. Besiegt alle Gegner, bevor sie dem Schamanen zu nahe kommen, oder verfolgt sie, falls sie ihn schon haben und bringt den lahmen Schweber weiter nach oben.



Vorsicht Flut!



Sumpfgas steigt in diesem Level sehr schnell, und wenn Ihr nicht mindestens genauso schnell seid und das Gas Euch berührt, verliert Ihr sofort ein Leben. Also paßt nicht nur auf Euren schwebenden Freund, sondern auch auf das Sumpfgas auf.

DIE WAHL DER WAFFEN

Der Revolver sollte in jeder Situation mit Bedacht benutzt werden. Greifen Euch zu viele Gegner auf einmal an, wählt Ihr über die L- oder R-Taste am besten den 3-Wege-Schuß. Sollte der Schamane gekidnappt sein, könnte eine Lenkrakete das Geheimnis Eures Erfolges sein.

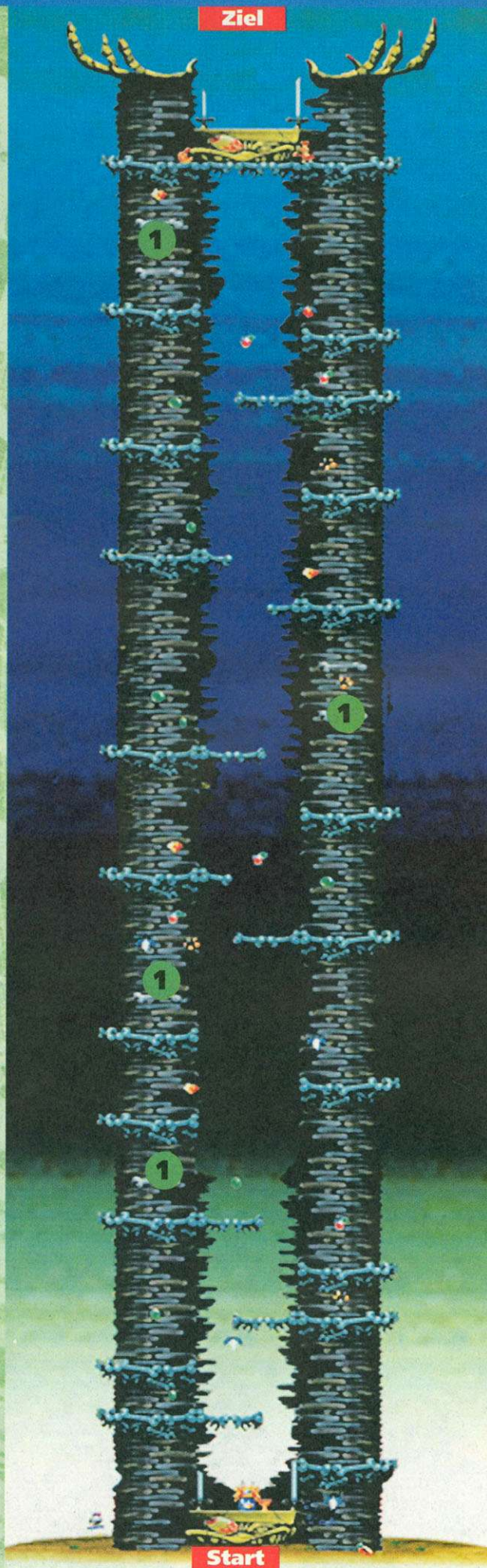
Normaler Schuß



3-Wege-Schuß



Lenkrakete



LEVEL 8: MODO STRONGHOLD • • • • •

Letztendlich trennt Euch nur noch ein Kampf vor dem ruhmreichen Ende einer langen Reise. Derjenige, der diesen Kampf lebendig übersteht, wird ein großer Held sein. Wenn Ihr überlebt, so seid Ihr der Held. Und wenn nicht, dann macht Ihr Euch darüber auch keine Sorgen mehr ...

1 Großer Sprung

Äußerste Vorsicht ist geboten, wenn Ihr zum großen Sprung ansetzt, da dieser weiter gehen soll als alle anderen Sprünge zuvor. Gutes Timing und ein langer Druck auf den B-Knopf sind hier besonders gefragt.



2 Zertrümmert zwei Kristalle

Zwei der Kristalle müssen mindestens zertrümmert werden, wenn Ihr eine Chance gegen den Endboss haben wollt. Doch noch ratsamer wäre es, wenn Ihr alle vier Juwelen zerbröckelt. Je weniger davon übrig sind, desto weniger Kraft hat der letzte Widersacher. Und dann wird der Kampf zum Kinderspiel.



DER ENDBOSS

Vorsicht vor Laser



Bleibt in Bewegung



Um beim letzten Gegner eine gute Figur zu machen, solltet Ihr es tunlichst vermeiden, von seinem Feuer oder seinem Laser getroffen zu werden. Nutzt jede Chance, den Endboss anzugreifen. Am einfachsten ist es, wenn man alle Kristalle zerbröckelt hat. Aber auch dann bleibt ein Endgegner ein Endgegner, und die sind nun einmal schwer kleinzukriegen ...



Auf einen Blick

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

Fazit

„Donald Duck in Maui Mallard“ ist eines der schönsten Zeichentrick-Jump'n'Runs, die es auf dem SNES gibt. Es ist ein klarer Gold-Funny-Kandidat.

md

Mario auf



Es kombiniert die Technik aus „Donkey Kong Country“, die Helden von „Mario World“ und die Komplexität von „Legend of Zelda III“ in einem Spiel. Es ist das Ergebnis harter Arbeit der beiden bekanntesten Spielefirmen der Welt. Schon bevor es auf den Markt kommt, wird ihm zugetraut, alles bisher dagewesene zu übertreffen. Es ist das „Super Mario RPG“!



rät wieder funktionierte, stattete Bowser der Prinzessin einen höflichen Kidnapping-Besuch ab. Und wie das so ist, bleibt Mario neben der Erinnerung an die liebliche Schönheit der Prinzessin noch ihr Hilfeschrei, der in den Ohren klingelt ...

Technische Einzelheiten

Wenn Mario jetzt auf die Suche nach seiner angebeteten Prinzessin geht, dann steuert Ihr seine

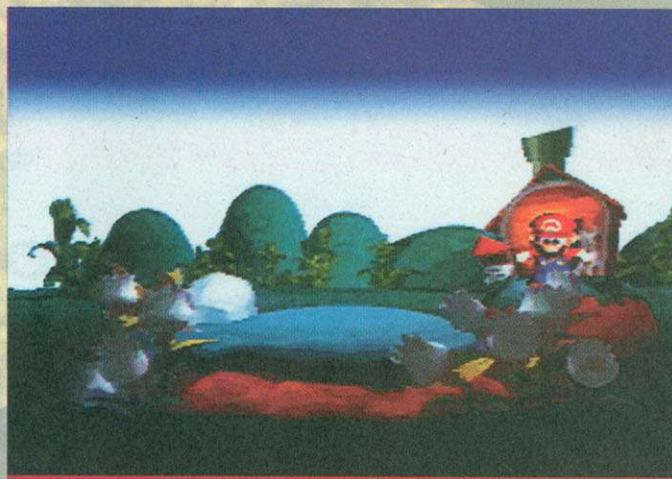
Bislang war die Welt in Ordnung. Bowser machte hin und wieder Anstanden, die Herrschaft über das Schwammerland zu erlangen. Doch diese Versuche waren nichts, was man nicht mit einigen Kopfstumpen beseitigen konnte. Jetzt aber ist alles anders. Das „Anders“ bringt Square Soft, die bekannte japanische Rollenspiel-Firma („Secret of Mana“, „Final Fantasy“, „Mystic Quest“) ins Spiel. Sie verbündete sich mit Klempner-Erfinder Shigeru Miyamoto, um das erste Rollenspiel um Nintendos Vorzeigehelden Mario zu programmieren. Dazu bediente man sich der be-

kannten ACM-Technik, die von der englischen Firma Rare für „Donkey Kong Country“ (Teil 1 und 2) benutzt wurde.

Die Prinzessin wird entführt!

Das „Super Mario RPG“ schließt geschichtlich dort an, wo „Super Mario World 1“ endete. Mario hatte Bowser besiegt und seiner Prinzessin ein gemütliches Heim geschaffen. (Was machte der Junge mit all den Goldstücken? Seine Wohnung ist doch höchstens ein Einfamilienhüttchen mit Gartenteich!) Doch Bowser ist ein

schlechter Verlierer, und so reparierte er seinen „Entenhelikopter“ (= Brumm-Summsel). Als das Ge-



Der Vorspann: Im Teich sieht Mario eine Projektion der Prinzessin.



Ein Stadtrundgang endet hin und wieder ...



... in einer gemütlichen Hütte.

Schritte. Die Grafik ist 3-D-isometrisch dargestellt und komplett ACM-gerendert. Das ist eine Neuheit für ein Rollenspiel. Erste Erfahrungen dafür sammelten das amerikanische „Secret of Evermore“-Team beim Rendern der Monster für dieses Spiel. Die Arbeit dafür wurde an Silicon Graphics-Rechnern gemacht. [Verwechselt „Secret of Evermore“ mit seiner gerenderten Umgebung und

Neuen Wegen



„Final Fantasy“, hurra! Es ist nicht zu verkennen, wer hier Pate stand.

Gegnern nicht mit einem Rollenspiel. Es ist ein Adventure. Ihr steuert darin keine Gruppe, sondern einzelne Figuren. Die grafischen Wunderwerke verbrauchen dann auch satte 32 Megabit auf dem Modul – komprimiert, versteht sich. Komprimierung ist mit speziellen Programmen möglich, die die Informationen ganz eng zusammenpacken und sie so möglichst wenig Platz verbrauchen lassen. Zusätzlich sorgt ein Spezial-Chip („Digital Signal Prozessor“) mit dem Namen SA-1 für noch mehr Rechenpower und -geschwindigkeit.

Mario wetzt das Messer!

Interessant ist die Vielzahl der Angriffsvarianten, die Mario beherrscht. Der Standard-Kopfsprung ist ebenso vertreten wie ein graziöser Boxhieb und der aus „Don-

key Kong“ (NES/Arcade) bekannte Hammer. Wird die Übermacht zu groß, greift Mario allerdings zum „Final Fantasy“-/„Mystic Quest“-Kampfsystem. Zusammen mit weiteren Charakteren, die teilweise starke Zaubersprüche oder Spezialattacken mit hübschen Extra-Waffen beherrschen, stellt er sich den Gegnern zum „Active Time Battle“-Kampf. Bis zu fünf Leute schließen sich Eurer Party an, und

im Kampf könnt Ihr dann drei von ihnen auswählen. Jeder Eurer Charaktere plant seine Aktion und führt sie aus, dann kommt der Gegner zum Zug. Ein solches Kampf-System könnt Ihr auch bei „Breath of Fire 2“ begutachten. Die Überraschung daran ist, daß die Prinzessin und Bowser auch der Party beitreten!

Orakel-Probleme

Wann „Super Mario RPG“ genau herauskommt, darüber wird noch spekuliert. Es wird Euch aber wahrscheinlich die Sommerferien versüßen ... Das wäre doch eine Verlängerung der Ferien wert, oder? og



Donkey Kong (?) hat auch eine Gastrolle. Befreit den Nintendo-Helden!



Darth Vader läßt grüßen: Dieser Strahl ist ein astreiner Laser!



Typisch für Square-Vollkommenheit: Sonnenstrahlen vor den Fenstern.



Herzlich willkommen zu den ersten Leserbriefen seit zwei Monaten. Hoffentlich seid Ihr nicht zu stark auf Entzug. Es waren diesmal viele Briefe darunter, die gleiche Antworten erwarteten, darum haben wir kurzerhand die Rubrik „Häufige Fragen“ eingeführt. Viel Spaß beim Lesen!

Ohne Ahnung

Vor ein paar Tagen stöberte ich im neuen Otto-Katalog und bekam fast einen Herzinfarkt. Doch sieht selbst:

1. „Castlevania Vampir Kiss. Für bis zu 2 Spieler.“ Erst schreiben sie den Namen falsch, und dann behaupten sie auch noch, man könne das Spiel zu zweit spielen!
2. „Super Mario Kart. Für 1 Spieler.“ „Super Mario Kart“ kann man doch, so lange ich denken kann, schon zu zweit spielen. Doch das beste: 3. „Secret of Evermore. Für bis zu 3 Spieler.“ Die haben ja gar keine Ahnung! Oder: „Primal Rage. Spannende Abenteuer in einer prähistorischen Welt.“ „Spannende Abenteuer.“ Das ich nicht lache. Da wird mal eben aus einem Beat'em Up ein spannendes Abenteuer gemacht (Nichts gegen das Spiel, es ist spitze.)

Julia Messmacher,
Neu-Isenburg

Soweit uns bekannt ist, stellen die Spielevertriebe „Mail-order“-Firmen wie allen anderen Verkaufsstellen auch Produktblätter mit den richtigen Informationen. Ob hier nur der Tippfehler-Teufel zugeschlagen hat oder einfach jemand falsch gelesen hat, können wir Dir nicht sagen. Bei über 1.000 Katalog-Seiten können sich schon mal Fehler einschleichen.

Jez San-Interview

Ich habe in meinen alten Heften herumgekratzt und dabei fand ich eine alte <Hoppla> von 7/94. Darin stieß ich auf ein Interview mit Jez San. Es stand darin, daß in Japan an „Star Wing 2“ gearbeitet wird. Es sollte kurz nach Weihnachten '94 herauskommen. Das ist jetzt schon ein Jahr her. Was ist denn nun damit?

Philipp Sponholz, Neuberg

Jez San und seine Leute bei Argonaut Software (dort wurde der FX-Chip entwickelt) haben „Star Wing 2“/„Star Fox 2“ fertig programmiert. Doch Nintendo hat beschlossen, den Titel nicht nach Deutschland zu bringen. Die Chance ist jetzt aber wieder groß, daß mit Ultra 64 auch „Star Fox 64“ herauskommt.

Rebekkas Fragen

1. Man hört ja sehr viel vom Virtual Boy, doch wann ist er endlich in Deutschland erhältlich?
2. Ich habe vor längerer Zeit gehört, daß es zum Ultra 64 eine Virtual Reality-Brille geben wird. Ist das nur ein Gerücht?

Rebekka Müller, Bremerhaven

1. Nintendo hat noch keine Pläne diesbezüglich festgelegt.
2. Es ist einmal durch die Presse gegeistert, aber bisher ist noch nichts Definitives gesagt worden. Ein entsprechendes Zusatzgerät halten wir aber für wahrscheinlich.

Wer nicht fragt ...

In Ausgabe 1/96 habt Ihr ein Special zu „Mega Man“ gemacht, und darin habe ich die beiden Bilder von „Mega Man X3“ gesehen. Woher wißt Ihr über dieses Spiel bescheid, obwohl es noch gar nicht in Deutschland erschienen ist? Könnt Ihr mir sagen, wann es erscheinen wird?

B. Krautkrämer, Saarbrücken

Die Bilder und Infos dazu hat unser Kollege Hagino in Japan besorgt. Er telefoniert regelmäßig mit Capcom und anderen Firmen wie Enix, Square, Taito, Sunsoft ... Von Laguna wissen wir, daß „Mega Man X3“ in Deutschland im April/Mai erscheinen soll. Im näch-

sten Heft kümmern wir uns höchstwahrscheinlich darum.

Vorabversion

Wie sieht eine Vorabversion aus? Ich habe von so etwas auf dem „Donkey Kong Country“-Video gehört.

A. Pommerenke, Wüstenrot

In der Regel handelt es sich lediglich um eine Platine, auf der ein paar Chips stecken. Manche Vorab-Versionen sind allerdings auch richtig „verpackt“. In einigen Spielen finden sich noch Zahlencodes, die die derzeitige Position im Programm-Code angeben, damit der Programmierer schneller die Fehler ändern kann. Oder von einem Level ins andere springen kann. (Diese Versionen sind besonders nett ...)

Ein paar Fragen

1. Wenn ich Fun Vision abonniere und ein Sonderheft erscheint, bekomme ich es dann als Abonnent auch, und zählt es als normales Heft?
2. Auf Eurer Zeitschrift ist immer ein Gütesiegel von Nintendo. Heißt das, daß Ihr für Nintendo arbeitet?
3. Ihr verlost doch unter den Tips- und Tricks-Einsendern immer ein Spiel. Wenn nun aber jemand schon dieses Spiel hat, bekommt er dann ein anderes?
4. Mein Traumberuf wäre, auch in einer Videospielzeitschrift (bei Euch am liebsten natürlich) zu arbeiten. Was für Voraussetzungen braucht man, um einen solchen Beruf zu erlernen?
5. Auf dem PC gibt es ein Mario-Spiel. Muß dieses denn nicht von Nintendo lizenziert werden, bevor es verkauft werden darf?

Steffen Simonet, Kirschfurt

1. Ein Sonderheft läuft zusätzlich zum Abonnement. D. h., in einem solchen Fall mußt Du es auch zusätzlich bezahlen.
2. Wir haben als einzige Zeitschrift in Deutschland das Lizenzsiegel von Nintendo. Das heißt, daß Nintendo von unserer Qualität überzeugt ist, und wir arbeiten eng mit Nintendo zusammen, sind aber sonst

Fortsetzung nächste Seite ►

Japanisch für Anfänger — 23

わたしはにほんじんです。
ワタシハニホンジンデス。
私は日本人です。

„Im Zusammenhang mit den Mangas (12/95) habt Ihr Hiragana- und Katakana-Zeichen erwähnt. Was sind das für Zeichen?“ will Thomas Kastner aus Sulingen wissen. Die Lösung ist uns ein Miso-Paket wert. Die Sätze da oben lauten alle „Watashi-wa nihonjin des“, „Ich bin ein Japaner“. Der erste Satz ist in der (von japanischen Edelfrauen entwickelten) Schrift Hiragana geschrieben, die japanische Schüler zuerst lernen. Der zweite Satz ist im eckigeren Katakana geschrieben. Damit drücken Japaner fremdländische Worte aus. Er könnte auch auf einem Telegramm stehen. Der dritte Satz ist eine Mischung aus Kanji und Hiragana (das zweite und die letzten beiden Zeichen). Die komplizierten Kanjis sind „Abkürzungen“, die verschiedene Bedeutungen haben. Das erste Kanji heißt „Watashi“ (= Ich), das letzte „Jin“ (= Mensch). Es gibt je 46 Hiraganas und Katakanas. Und will man als gebildeter Mensch eine Tageszeitung lesen, sollte man mindestens 5.000 Kanjis kennen ...

AUCH BATMAN FLIEGT AUF FUN VISION



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



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

für fantastische
15,- DM



BM-TF



BM-R2



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.

20 Jahre



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

Kur z + f ü n d i g

Kann man „Mario Paint“-Aufnahmen mit Musik vom CD-Spieler oder Kassettenrekorder verbinden?

Kai Krzyzelewski, Söhle

Theoretisch ist das möglich, aber nur mit speziellen, teuren Zusatzgeräten. Mit normalen Videorekordern klappt das nicht.

Haben eigentlich ein paar von Euch irgendwelche Haustiere?

André Pommerenke, Wüstenrot

Gubbas haben einen reinrassigen Mischlingshund, aber sonst sieht es mau in Redaktionskreisen aus. Super Nintendos müssen nämlich nicht Gassi ...

Mich würde einmal interessieren, was die Videospiel-begeisterten Redakteure am liebsten essen.

Jonas Buntenbruch, Baunatal

Jochen liebt europäische sowie amerikanische, Oliver schwört auf asiatische und maltesische, während Jörg italienische Küche und (gelegentlich) McD. bevorzugt.

In Heft 4/95 ist auf Seite 68 „The Firemen“ für das SNES. Bei Features ist der dt. Bildschirmtext beschrieben. Und auf Seite 65 (Werbung) sieht man ihn auch. Nur bei mir in der Gegend finde ich dauernd die europäische oder englische Version mit englischem Text. Woran erkennt man die deutsche Version beim Kauf?

Holger Albat, Lage-Pottenhausen

Hi, Holger! Deutscher Text ist mit in den Versionen, auf deren Verpackungsrückseite eine deutschsprachige Inhaltsangabe abgedruckt ist. Wie Du verständliche Sätze auf Deinen Bildschirm zauberst, kannst Du dann im Handbuch nachlesen (siehe: Config-Menü).

Ich hörte vor kurzem, daß es in Japan für das NES ein Gerät gibt, womit Computerdisketten abgespielt werden können. Kann man damit alle Disketten abspielen oder nur spezielle Nintendo-Disketten? Hat es eine bessere Qualität als das NES?

Michael Popp

In Japan gab es tatsächlich einmal NES-Spiele, die auf einer Diskette erschienen. Das entsprechende Disketten-Laufwerk hat sich aber selbst im Land der aufgehenden Sonne nicht durchgesetzt. Wahrscheinlich dauerte das Laden zu lange.

vollkommen unabhängig von Nintendo. Und wir arbeiten genauso gut mit allen anderen Herstellern zusammen, wie Square, Laguna, Konami und Acclaim.

3. Leider können wir auf die Bibliothek der Gewinner keine Rücksicht nehmen. Wir versuchen immer, möglichst gute Spiele zu verlosen. Wer doppelt hat, muß sich leider einen Tauschpartner suchen.

4. Gute Nerven (besonders als Chefredakteur), eine abgeschlossene Berufsausbildung, gute Kenntnisse der englischen und sehr gute der deutschen Sprache (in Wort und Schrift). Und natürlich Fachkenntnisse und Reisebereitschaft.

5. Ja. Uns sind die „Mario“-Lernspiele von Mindscape (z. B. „Time Machine“). Und die sind alle von Nintendo lizenziert.

Brief freunde & Co.

● Ich suche das Game Boy-Spiel „Mega Man 2“. Wer es hat, schreibt an Mirko Nikolaus, Ostwall 251, 47798 Krefeld.

● Sven wünscht sich einen Brieffreund. Seine Hobbies sind Fußballspielen, Musik hören, Computerspiele und Fernsehen. Er ist 14 Jahre alt und sein Brieffreund sollte zwischen zwölf und 16 sein. Schreibt an Sven Plaschke, Beethovenstraße 54, 01809 Heidenau.

● Rebekkas (15 Jahre) Hobby sind die Brieffreundschaften. Nachdem sie schon in Dänemark, England und den USA Brieffreundin hat, sucht sie jetzt (als Nachschub) Leute zwischen 15 und 18 Jahren. Weitere Hobbies sind SNES-Spiele, zeichnen, singen,

und für die Superman-Serie (mit Dean Cain und Teri Hatcher) schwärmen. Schreibt an Rebekka Müller, Auf der Heide 100, 27574 Bremerhaven.

Häufige Fragen

● Wird es eine deutsche Version von „Chrono Trigger“ geben? Wenn eine Flutwelle von Wunschbriefen zu Nintendo schwappt, könnte die Chance wirklich bestehen.

● Wann erscheint „Secret of Mana 2“ in Deutsch? Wir rechnen im Herbst damit.

● Könnt Ihr die Special Moves von <Oops> in der Tip Time drucken? Nein, wir dürfen aus rechtlichen Gründen keine Tips und Tricks zu indizierten Titeln veröffentlichen.

● Worum geht es bei „Mega Man Soccer“, und wann kommt das Spiel heraus? Es ist ein Fußballspiel mit den „Mega Man“-Charakteren. In Deutschland wird es nicht erscheinen.

● Wird es einen Custom-Chip beim Ultra 64 geben, damit man keine japanischen oder amerikanischen Spiele auf dem deutschen Ultra spielen kann? Ob es eine Chip-Lösung geben wird, können wir Euch noch nicht sagen. Wir gehen aber davon aus, daß Ihr auf keinen Fall Spiele auf dem deutschen Ultra laufen lassen könnt, die nicht für das europäische Pal-System programmiert wurden.

● Kann ich einen amerikanischen Controller am deutschen SNES anschließen? Die Standard-Joypads kannst Du anschließen.

● Könnt Ihr in „Japanisch für Anfänger“ nicht einmal das ganze japanische Alphabet abdrucken? Für die tausenden Kanjis haben wir leider zu wenig Platz. Aber mal sehen, vielleicht können wir Hiragana und Katakana in einer der nächsten Ausgaben unterbringen.

● In der Ausgabe 1 der NFV ist ein Bild von dem Team mit dem Maskottchen „Totoro“. Seither habt Ihr nie mehr etwas über das Maskottchen geschrieben. Was ist aus ihm geworden?

Totoro bekam bei der Abreise unserer Kollegen von Tokuma einen 1.-Klasse-Sitz im Flugzeug gen Japan. Seine Nachfolge hat nun endgültig Funny angetreten.

● Wo bekommt man all die tollen „Mega Man“-Artikel aus dem Shoshinkai-Bericht? Leider nur in Japan und USA.

● Ich hoffe, Ihr könnt meine Schrift lesen. In über zwei Jahren ist uns nur ein Brief untergekommen, der sich vollkommen der Decodierung entzogen hat. Keine Angst, wir haben da reichlich Erfahrung.

● „Goldeneye“ für Ultra ist schön und gut – wann kommt die SNES-Version? Auf den ersten Blick sieht „Goldeneye“ (U 64) einem bekannten indizierten PC-Titel ähnlich ... Wettet nicht Euer ganzes Taschengeld auf eine dt. Umsetzung des Titels. Von der SNES-Version redet derzeit niemand mehr.

● Was ist mit Anja Schlosser und Philippe Vandewalle passiert? Anja arbeitet jetzt freiberuflich und Philippe jettet dauernd für eine Anti-Raucher-Kampagne in der Weltgeschichte herum.

● Wie funktioniert das mit dem Nachbestellen von Heften? Schaut auf Seite 32 nach!

● Gibt es schon Pläne für ein Gerät nach Ultra 64? Ähem, laßt doch erst einmal das Ultra in Deutschland sein, bevor Ihr nach neuem Futter verlangt.

● Wird es einmal ein Spiel für SNES oder U64 geben, das deutsche Sprachausgabe besitzt? Mit dem „Magnetic Disc Drive“ für Ultra 64 wäre so etwas denkbar.

Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Fragen, Anregungen und Ideen gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

DAS RAUBT DIR DEN ATEM ...



BREATH OF FIRE II

ENDLICH IST SIE DA! die brandneue Fortsetzung des Spielehits „Breath of Fire“. Kämpfe als das letzte Mitglied des Drachen-Clans gegen die Mächte der Finsternis. Dabei läßt Dich der batterieunterstützte Speicher wochenlangen Spielespaß erleben. Bestehe spannende Abenteuer in einem wundersamen Land voller Magie und Geheimnisse. Mit 24 Mega-Bit

tauchst Du ein in die Fantasy-Welt von „Breath of Fire 2“. Die Experten sind sich einig: „Gold-Funny“ Fun Vision 12/95, „Gold Game“ - 85% Mega Fun 3/96, „It's a Maniac“ - 85% Maniac 3/96, 9 von 10 Fun Generation.



LAGUNA
VIDEO GAMES®

CAPCOM

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

NICHTS IST UNMÖGLICH

Nichts ist unmöglich, wenn man Silicon Graphics-Computer mit Software von Alias/Wavefront ausstattet. Egal ob Spiele für Ultra 64 oder abendfüllende Spielfilme: Die Tricks lassen den Atem stocken. Am besten allerdings ist es, wenn Tricks als solche gar nicht erkennbar sind ... Sehen wir uns doch mal die Möglichkeiten von SGI und Alias/Wavefront-Programmen an.



ONYX Workstations:
Ein Traum für jeden
Computergrafiker.

Was früher nur im Zeichentrickfilm möglich war, macht

heute der Computer. Nur mit dem Unterschied, daß hier das Unmögliche lebensecht wird. Für Renault fahren durch die Straßen Autos, die noch nicht gebaut sind. Und sie agieren mit Menschen von heute. Apple, Kodak, Boeing, Mitsubishi, Black & Decker und BMW gestalten mit Alias/Wavefront ihre Produkte und Werbung. „Power Rangers“, „Congo“, „The Abyss“, „Star Gate“ sind einige der Filme, die ohne Computeranimation nicht denkbar wären. Auch „Killer Instinct 2“ (Arcade), „Donkey Kong Country“ (SNES) und „Final Fantasy VII“ (Ultra 64) kommen ohne moderne Computertechnik nicht mehr aus. Was gibt Alias/Wavefront ihren Kunden an die Hand? Was ist so besonders?

Die Antwort: Software, die Platz für Ideen läßt.

Das Geheimnis

Ein Beispiel dafür ist der PowerAnimator V. 7. Er beinhaltet eine Sammlung starker Hilfsprogramme (= „Tools“), mit denen man schnell umfangreiche Animationen erstellen kann.



„Species“: Puppentrick mit SGI.

Das Tool ShapeShifter erlaubt das Entstehen eines dreidimensionalen Modells aus einem anderen. Ihr habt z. B. ein lachendes und ein unbewegtes Gesicht. Die Schritte dazwischen simuliert der Computer. Zusammen mit dem MotionSampler kann auch die Be-

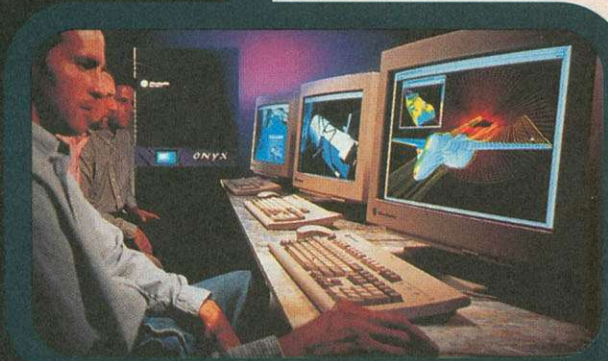
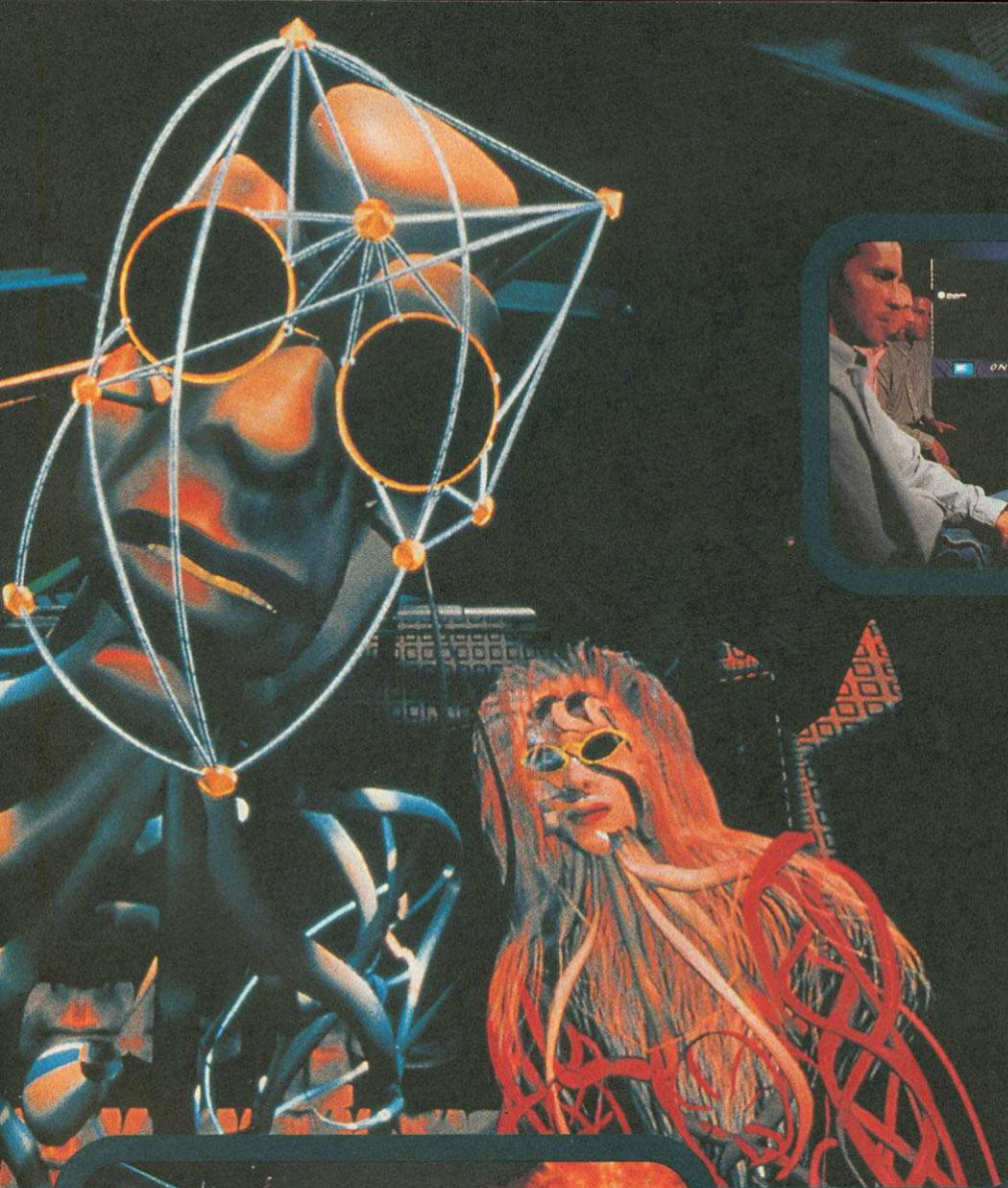
wegung eines natürlichen Modells (ein gefilmter Mensch oder ein Tier, wie die Affen in „Donkey Kong Country“) sind extrem realistische Geschöpfe machbar, die vom Original kaum noch zu unterscheiden sind.

Ein Partikelgenerator simuliert Nebel, Quallen, Regen, Blätter an Bäumen, dampfende Lava und komplexe Plasma-Figuren wie „Der Fürsorger“ aus dem gleichnamigen „Star Trek: Voyager“-Pilotfilm. Solche Effekte kann man sich gleich am Bildschirm anschauen

und verändern, weil sie innerhalb kürzester Zeit gerendert (siehe S. 70) werden können. Bei Partikel-Berechnungen muß man immer auch an physikalische Gesetze denken, wie Winde, Schwer- und Fliehkraft. Tools für deren Berechnung sind beim PowerAnimator mit dabei (u. a. „Dynamation“).

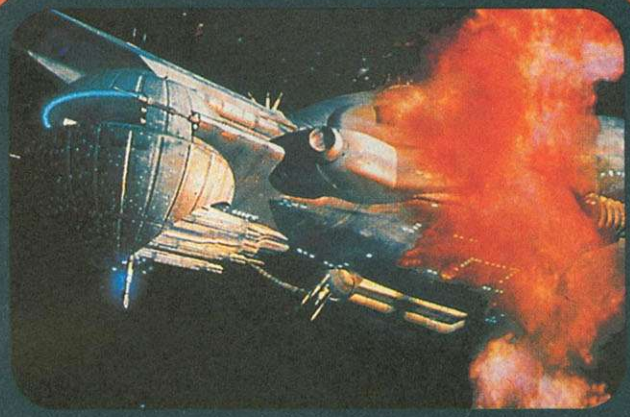


„Killer Instinct 2“ (Bild) und Donkey Kong- von SGI direkt auf Ultra 64 und SNES



Ein Raumschiff entsteht am Computer: Hier ein Drahtmodell, mit dem alles beginnt.

„autorisierten Entwicklersystem“ für gegenwärtige 16-Bit-Titel (wie „Donkey Kong Country“) und das neue Ultra 64 gewählt. „Als wir eine Liste der weltweit führenden Namen in der 3-D-Technologie aufstellten, stand Alias/Wavefront mit darauf und bleibt der klare Marktführer in ihrem Bereich – Software-Technologie zu entwickeln, die Künstlern erlaubt, Vorstellungen von neuen Videospielen der nächsten Generation zu verwirklichen.“ So Howard Lin-



Raumschiffexplosion à la Origin.

Digital OptiFX sorgt für die richtige Ausleuchtung, Explosionen, Nebel und ist auch für viele der Lichteffekte in „DKC“ verantwortlich. Das ist nur ein kleiner Teil der Möglichkeiten mit SGI-Hardware und Alias/Wavefront-Software.

Unerkennbare Tricks

Stolz sind Entwickler dann, wenn ihre Arbeit nicht als solche er-

kannt wird. Oder habt Ihr gedacht, daß die letzten 20 Minuten von „True Lies“ hauptsächlich am Computer gemacht sind? Der Flieger, auf den Arnold Schwarzenegger springt, ist ein solches Produkt. Oder „Crimson Tide“: Hier sind die Szenen, in denen Torpedos abgefeuert werden, allesamt mit dem Computer gemacht. Das aufgewühlte Wasser, die Explosionen, die Licht-Effekte unter Wasser ... „Digital OptiFX und das

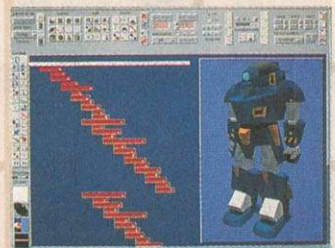
integrierte Partikel-System von PowerAnimator waren grundlegend für die Kreation der dramatischen Licht- und Schatteneffekte unter Wasser in »Crimson Tide«, sagte Dan DeLeeuw, der Digital Effects Supervisor.

Nintendos Geheimwaffe

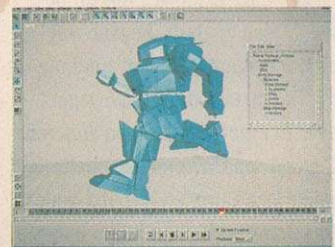
Als weiteres Zubehör für Spieleprogrammierer gehört zum PowerAnimator V. 7 der PROcreator. Er wurde von Nintendo zum



„Stonekeep“: Ein PC-Abenteuer von Interplay. Die Haare sind das Produkt von CompuHair.



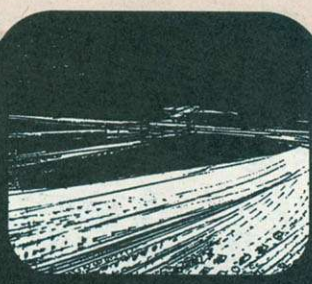
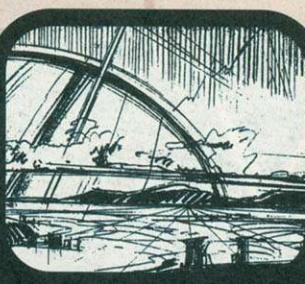
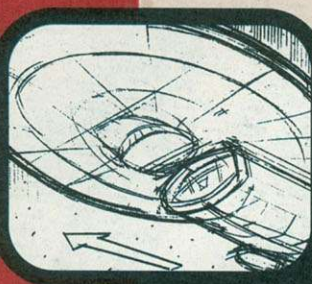
Auf einem Wavefront-System entsteht ein Roboter.



Seine Bewegungen kann man sofort sehen und ändern.

coln, einer der führenden Köpfe von Nintendo of America. Es erwarten uns in Zukunft einige Überraschungen. Und viele davon sind mit Alias/Wavefront gemacht. Ihr müßt nur die Augen offen halten.

Origin: Image created using Alias PowerAnimator by Chris Olivia. Courtesy of Origin Software. „Castle“: Image created using Alias PowerAnimator. Courtesy of Moving Pixels for Interplay Productions.



Die Titelsequenz von „Star Trek: Voyager“ ist nur 105 Sekunden lang. Doch kostete sie tausende von Stunden Entwicklungszeit für die Effekt-Leute, Modellbauer und Computergrafiker. Fun Vision schaut für Euch hinter die Kulissen.



Ein 1,5 Meter großes Modell – und doch scheint es im All zu schweben. SGI macht's möglich.



AUFBRUCH ZU NEUEN GRENZEN

Der Vorspann von „The Next Generation“ sollte die Weite des Alls einholen. „Deep Space 9“ begann mit einem eleganten Ballett rund um die Raumstation. Weil „Voyager“ aber in einer vollkommen anderen Gegend des Universums spielt, wollte Dan Curry etwas ganz Neues: Das Schiff sollte bereits im Vorspann ganz Erstaunliches erleben. Dan Curry ist der Visual Effects Producer für „Star Trek: Voyager“. Er verpflichtete u. a. die Santa Barbara Studios (SBS), die schon Teile des Vorspanns von DS9 berechneten. Sie sind auf Computer Generated Imagery (CGI, „Computer-geschaffene Bilder“) spezialisiert. CGI findet auch im Fernsehen viel

Verwendung. „Hercules“, „Akte X“, „Babylon 5“ und „seaQuest DSV“ sind einige Beispiele dafür, wo Ihr genau aufpassen solltet, wenn Raumschiffe durch die Gegend fliegen oder sagenhafte bzw. überirdische Gestalten auftauchen.

Die Titelsequenz

Beim Voyager-Vorspann lief die Produktion so ab: Aus einem neunseitigen ersten Konzept wurden sechs Seiten, was einem Vorspann von 90 Sekunden entsprach. Die Idee war, ein halbes Dutzend verschiedener Weltraumphänomene und Voyagers Reaktion darauf zu zeigen. Zuerst berechnete SBS einen Vorspann mit Drahtmodellen,

um das Timing und die Schritte des Films zu zeigen. Damit konnte man schon feststellen, daß man für einige Szenen etwas mehr Zeit braucht, um die „Namensschilder“ unterzubringen, ohne daß der Betrachter zu sehr von ihnen abgelenkt wird. Innerhalb von nur acht Wochen mußte nun die ganze Sequenz gedreht werden. Die Santa Barbara Studios stürzten sich darum nur auf



Beam-Effekt: Neelix taucht auf.

die Hintergründe, während die Voyager selbst später eingebunden werden sollte. Parallel arbeiteten Modellbauer an einer Plastik-Voyager und Grafiker bei Amblin Imaging an einer CGI-Version.

Ein Sonnensturm

Der Vorspann beginnt mit einer enormen CGI-Sonneneruption. SBS berechnete dafür ein Matte-painting, in das eine CGI-Voyager hineinfliegt. Der Flammenschweif entstand mit einem Programm namens „Dynamation“ von Alias/Wavefront. Die kochende Oberfläche ist keine übliche „Machmal'-nen-Hintergrund“-Grafik. Jedes einzelne Bild mußte auch ein-



bringt man das Mattepainting ein. Dann werden die inneren Lichter des Schiffes, die Triebwerks-Strahlung und zuletzt ein „Schönheitsgang“ für alles zugefügt. Das ist der Vorgang für je eine Einstellung. Manche Raumschiffe brauchen bis zu zehn dieser Stufen, und bis zu fünf Schiffe sind gleichzeitig in einer Szene zu sehen ... Jede Menge Arbeit also. Auch sind die Modelle nicht unbedingt so groß, wie sie erscheinen. Das riesige Kazon-Mutterschiff aus „Der Fürsorger“ ist in „Wirklichkeit“ kleiner als die Voyager ...

Das Wolkenrätsel

Eine der fantastischsten Szenen kommt, wenn das Raumschiff durch den Gasnebel pflügt. Die Wolken schuf SBS ebenfalls mit



Zwei Modelle, die unterschiedlich groß sind. Aber vielleicht ist gerade das kleinere Shuttle vorne in Wirklichkeit größer als die Voyager ...

Dynamation. Die Szene arbeitet mit verschiedenen Bildlagen, wie bei einer Zwiebschale. Man hat die Sterne und einen Teil des Nebels im Hintergrund (Lage 1), das Schiff (L. 2), und die Wolken über (L. 3) und um dem Schiff (L. 4). So viele Bildlagen stellen Tricktechniker vor Schwierigkeiten. Darum ist das Schiff in dieser Szene nur von

oben zu sehen. Das sparte viel Zeit bei der Umsetzung.

Wenn die Voyager über den Eisplaneten fliegt, ist wieder ein Modell auf Mattepainting unterwegs. Der Planetoid selbst wurde zweidimensional gezeichnet und dann umgerechnet. Die „Tiefe“ des Eisbrockens wird erreicht, indem hel-



Voyager am Dock von DS9.

le Flächen nach vorne und dunkle nach hinten „verschoben“ werden. Mit weiteren grafischen Tricks wird die Illusion perfekt. Darauf folgt eine Szene, in der sich das Raumschiff im Eis-Ring eines Planeten spiegelt. Und gerade diese Reflexion solltet Ihr Euch genau ansehen. Zuerst berechnete SBS nämlich den Hintergrund, und dazu gehört auch die Spiegelung. Als die Arbeit für diese Szene begann, wußte aber noch niemand, wie die Voyager aussehen würde. Die Berechnung startete nämlich, bevor das End-Modell fertig war. Ihr seht also die Spiegelung einer low-res-Voyager, ihres Triebwerkes und der Umgebung auf den Eissplitten. Sehr viel Wert wurde dabei auf den dreidimensionalen Effekt gelegt. Als alles fertig war, war auch das Modell soweit. Es wurde so eingefügt, daß es perfekt zu der Spiegelung und in die Umgebung paßt. Den Abschluß bietet eine Szene, in der Voyager im Schatten einer Sonne badet. Sie beginnt mit einer dunklen Umgebung. Dann schwebt ein Mond zur Seite, und

der Bildschirm wird strahlend weiß. Und jetzt sieht man das Raumschiff. An die CGI-Voyager wurden lange, dunkle Dreiecke geklebt, die die Schatten simulierten. Sie bleiben starr, während sich das Schiff selbst bewegt.

Genau hinsehen

Wenn Ihr demnächst „Star Trek: Voyager“ auf einem CIC-Video oder in Sat.1 schaut, solltet Ihr Euch den Vorspann mit dieser Beschreibung mal genau betrachten. Natürlich sind das nicht alle Tricks, die es zu bestaunen gilt. Aber es macht auch Spaß, selbst zu raten, wo Computer- und wo Modelltricks eingesetzt wurden, und wie sie die anderen interessanten Sachen gemacht haben. Seht genau hin, dann kommt Ihr den Geheimnissen auf die Spur!

og

zeln berechnet werden. Computer erzeugen in der Regel statische Bilder, und so ist es ohne Physik unmöglich, Dynamik zu bekommen. Man gibt dem Rechner die Außenbedingungen vor: Schwerkraft, Gewicht der einzelnen Teile, „Wind“ etc. Zusammen mit einem low-res-Modell ging diese Szene zu Amblin, wo die fertige Voyager mit „gelbem Sonnenlicht“ gerendert wurde. Sie legte man dann über das einfache Drahtmodell.

Plastik und Pixel

Die nächste Szene zeigt ein „echtes“, eineinhalb Meter langes Modell. Der Sternennebel im Hintergrund wurde mit einem einfachen Zeichenprogramm gemacht. Wenn Modelle verwendet werden, geht das folgendermaßen vonstatten: Zuerst wird die Aufnahme mit Styropor-Dummies geplant. Dann gehen die richtigen Modelle ins Aufnahme-Studio und werden vor einem Bluescreen gefilmt. Diese Bilder werden nun mindestens viermal nachbearbeitet. Zuerst

FACHCHINESISCH

Mattepainting: Eine fremde Umgebung wird (elektronisch) gezeichnet und dann in den Film kopiert. Die Schauspieler agieren in solchen Fällen zumeist vor leeren Wänden oder an Orten, die eigentlich ganz anders aussehen. Die bekannte Ewok-Baumstadt aus „Rückkehr der Jedi-Ritter“ ist ein Mattepainting.

Visual Effects Producer: Für optische Tricks zuständiger Produzent.

Bluescreen: Schauspieler agieren vor einer blauen (oder grünen) Wand, die später gegen einen anderen Hintergrund (z. B. Mattepainting) ausgetauscht wird. Ein Beispiel ist die tägliche Wetterkarte des ZDF.

low-res: Low Resolution bedeutet „niedrige Auflösung“. Bsp.: Ein Strichmännchen ist low-res, während die Mona Lisa high-res, hohe Auflösung ist.

Rendering: Berechnung eines Untergrundes oder Gegenstandes unter Berücksichtigung seiner Oberflächenmerkmale (Lichtreflexe, Farben, Formen).

Disney Pinocchio



Auch vom Disney-Knüller „Pinocchio“ gibt es umfangreiche Karten und viele Tips, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.



RÜCKBLICK AUF DIE GESCHICHTE

In der Ausgabe 2+3/96 konntet Ihr Euch ja schon über die ersten vier Level informieren. Nun wollen wir die Geschichte fortsetzen. Doch zuerst werfen wir einen kleinen Blick auf die bereits bestandenen Abenteuer des kleinen Holzpüppchens: In Level eins konntet Ihr erleben, wie Pinocchio erschaffen wurde und zum Leben erwacht. Nichts wünscht er sich mehr, als ein richtiger Junge zu werden. Doch um dies zu erreichen, muß er viele menschliche Eigenschaften „sammeln“. Die gute Fee schickte ihn deshalb in die Schule, denn nirgendwo kann man besser lernen ein Mensch zu sein, als auf der Schulbank.



**PINOCCHIO
WO BIST DU?**

Doch der Holzbube läßt sich vom Fuchs überreden, mit ihm in die Welt zu ziehen. So macht sich Pinoccios Freund Jiminy auf, den Verschwundenen zu suchen. Er findet ihn beim Puppenspieler.



Im Spielzeugland geht Ihr dann zur Ballonmaschine und fliegt mit farbigen Luftballons über den Park. Schließlich landet Ihr auf einer Achterbahn und müßt unter gefährlichen Bedingungen die Fahrt überleben.

LEVEL 5: DIE GEISTERKÜSTE

Erklimmt die Spitze der Küste

Springt von Fels zu Fels nach links oben. Könnt Ihr einen Steinbrocken nicht erreichen, hängt Euch einfach dran und zieht Euch hoch. Der Boss wartet links oben auf Euch. Zwischen den Felsen lauern dunkle Gestalten und schlagen alles zurück, was ihnen in den Weg kommt. Ihr könnt sie aber durch einen gezielten Tritt bezwingen. Fallt Ihr ihnen allerdings in die Hände, geht es abwärts. Sie knüllen Euch wie einen Ball zusammen und werfen Euch zurück. Geht ihnen also besser aus dem Weg.



★ Gefahrenzone

An der Stelle, die mit einem Stern markiert ist, gibt es einen Übergang zu einem weiteren Teil der Küste. Diesen solltet Ihr außer acht lassen, da es dort kaum nützliche Sachen gibt. Steigt lieber gleich auf zum Endgegner.



Boss: Der Eselhändler

Oben auf der Klippe wartet der Eselhändler. Er hat Pinocchio und viele andere Kinder in sein Spielparadies gelockt. Dort werden sie nach einiger Zeit in Esel verwandelt. Jetzt habt Ihr die Chance, ihm das Handwerk zu legen. Wartet dazu seinen Peitschenhieb ab und tretet ihn dann vors Schienbein. Wiederholt das noch ein paar Mal.



Wartet in sicherer Entfernung. Dort kann er Euch nicht treffen.



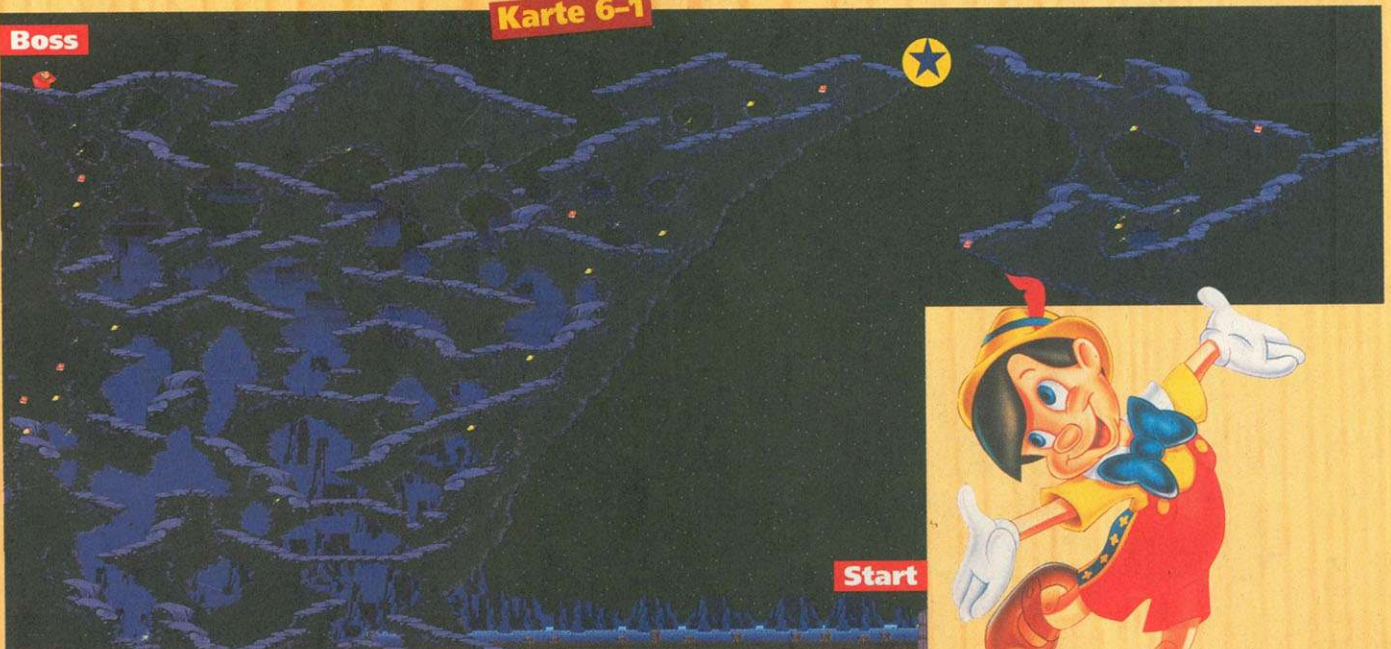
Rennt auf den Händler zu, wenn er seine Peitsche benutzt hat.

LASST IHN FLIEGEN!



Boss

Karte 6-1



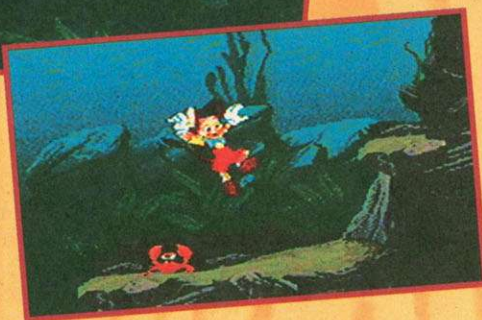
LEVEL 6: UNTER DEM MEER

Nehmt die Muscheln als Gewicht

Holz schwimmt bekanntlich oben. Da Pinocchio aus Holz geschnitzt ist, macht er da keine Ausnahme. Doch zum Glück kann er sich mit einem kleinen Trick doch auf dem Meeresboden halten: Sammelt einfach Muscheln. Hat Pinocchio fünf Stück in der Tasche, sinkt er auf den Boden.



Wenn Ihr fünf dieser Muscheln gesammelt habt, könnt Ihr auf dem Meeresboden herumlaufen. Leider verliert Ihr bei jedem Kontakt mit dem Gegner eine Muschel.



Freund oder Feind

Nicht alle Meeresbewohner sind für Pinocchio gefährlich. Manche könnt Ihr ganz einfach für Eure Zwecke benutzen. Zum Beispiel die Seeanemonen: Kommt Ihr in ihre Fänge, so müßt Ihr lediglich nach links oder rechts drücken und zusätzlich den Sprung-Knopf betätigen. Schon schießt Ihr mit hohem Tempo in die gewünschte Richtung.



Ein Riesensprung für Pinocchio, aber eine Kleinigkeit für Seeanemonen.



Reitet auf dem Rochen. Er bringt Euch über stachelige Flächen. Fallt bloß nicht herunter, das kostet Euch nämlich eine Muschel.



LEVEL 7: DER FISCHSCHWARM

Was wäre eine Unterwassersequenz ohne eine Fischverfolgungsjagd. Hier geratet Ihr mitten in einen Fischschwarm. Er flüchtet vor dem großen Wal. Hängt Euch einfach an die Schwänze der Thunfische und hangelt Euch so weiter nach vorne. Dabei gibt es langsame und schnelle Fische. Paßt aber auf, daß Ihr keinen Tigerfisch erwischt, die brüllen nämlich nur rum. Haltet nach grünen Fischen Ausschau, die haben eine Kleinigkeit für Euch.



WARNUNG

Hängt nicht zu lange an einem Fisch. Denn wenn Ihr aus dem Bildschirm verschwindet, bevor sich der Wal zeigt, bzw. seine Zähne oder Bartstoppeln zu sehen sind, verliert Ihr ein Leben. Hangelt Euch also so schnell Ihr könnt von einem Thunfisch zum anderen. Und vergeßt dabei nicht, die wertvollen Utensilien einzusammeln.

SCHWIMMER

Blauer Fisch



Der blaue Fisch schwimmt normal schnell.

Grüner Fisch

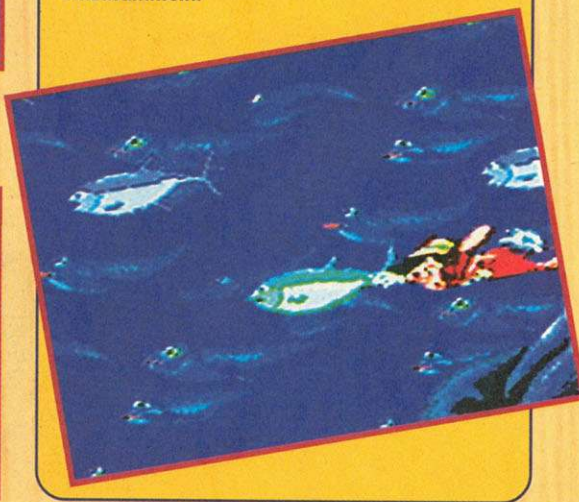


Der grüne schwimmt schnell und hat Extras.

Schildkröte



Die Schildkröte ist schnell, hat aber keine Extras.



LEVEL 8: IM INNEREN DES WALS

Sammelt Brennholz

Endlich habt Ihr Euren „Vater“ Gepetto gefunden. Leider seid Ihr beide im Inneren eines Wals gefangen. Doch es gibt einen Ausweg: Macht ein kleines Lagerfeuer, und der Wal spuckt Euch aus. Dazu benötigt Ihr Brennholz. Und so macht Pinocchio sich auf den Weg, selbigen zu sammeln. Vergeßt dabei nicht, die Holzkisten zu zerschlagen. Die bestehen aus dem besten Brennholz.



Auf fließendem Wasser

Der untere Teil dieses Levels ist sehr gefährlich. Gott sei dank gibt es dort schwimmende Fässer und Kisten. Springt über sie und fällt nicht ins kühle Naß. Das kostet Euch nämlich ein Leben.

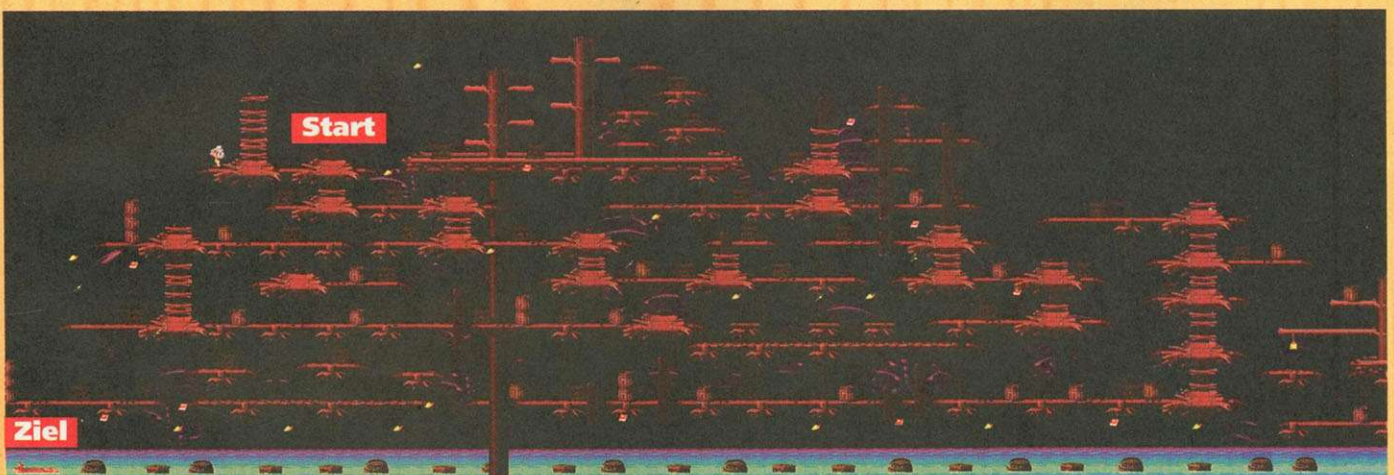


BRENN FEUER, BRENN!

Die Holzklötze sind weit verteilt im ganzen Level. Ihr müßt Euch schon anstrengen, sie alle zu finden. Wenigstens 15 Stück braucht Ihr, um ein großes Feuer zu machen. Dazu geht Ihr in den rechten Teil des Levels und entzündet das Holz mit der dortigen Lampe. Wenn das Feuer brennt, beginnt der Wal zu husten. Springt jetzt in der untersten Ebene von Faß zu Faß. Auf der linken Seite wartet dann bereits Gepetto auf einem Floß. Die Flucht kann losgehen!



Kaum ist das Feuer entfacht, könnt Ihr auf einem selbstgebauten Floß mit Gepetto entkommen. Doch der Weg nach Hause ist noch weit!



LEVEL 9: DIE FLUCHT

Fertig machen zum Rafting

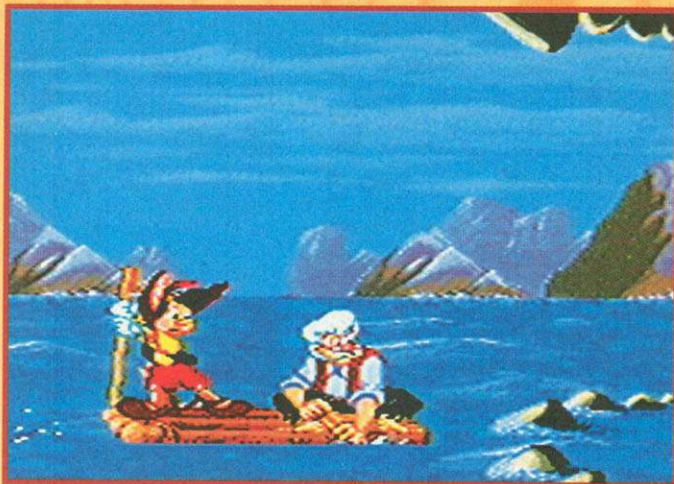
In Level 9 geht es wieder sehr actionreich los. Ihr dümpelt mit Meister Gepetto auf einem Floß und müßt dem Wal entfliehen. Dabei stehen Euch natürlich einige Felsen im Weg. Haltet Euch immer auf der linken Seite des Bildschirmes. Da müßt Ihr dann zwar flotter reagieren, aber der Wal kann Euch nicht ganz so schnell einholen.



Duckt Euch bei den roten Felsen.

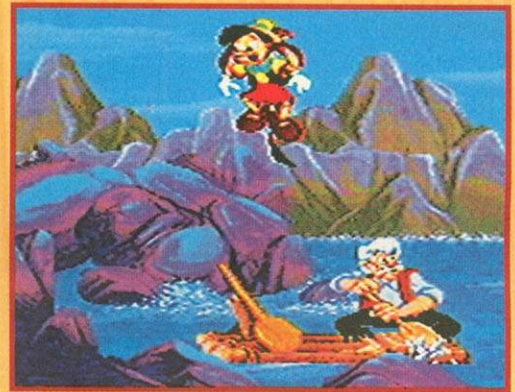


Springt über die blauen Steine.



Fels-Techniken

Es gibt zwei verschiedene Arten der Felsen: Klippen und Höhlen. Sie sind einfach zu unterscheiden. Die Klippen sind rot und die Höhlen blau. Wenn Ihr Euch das genau einprägt, kann Euch fast nichts mehr passieren. Natürlich solltet Ihr auch daran denken, wie Ihr diese Felsen umgehen könnt. Seht Ihr rot, springt Ihr in die Höhe und somit über die Klippe. Geht bei blau so schnell wie möglich in Deckung. Das ist das ganze Geheimnis. Auf unserer Karte könnt Ihr sogar sehen, wo welche Felsen zu finden sind.



OK!

NEIN!



Ein gutes Beispiel: Es ist ganz einfach, über die Felsen zu springen oder sich zu ducken.



Schafft Ihr es dennoch nicht, die richtige Technik anzuwenden, geht Ihr baden und verliert ein Leben.

Areal 1



Areal 3



Areal 4



WIEDER IM BAUCH DES WALES

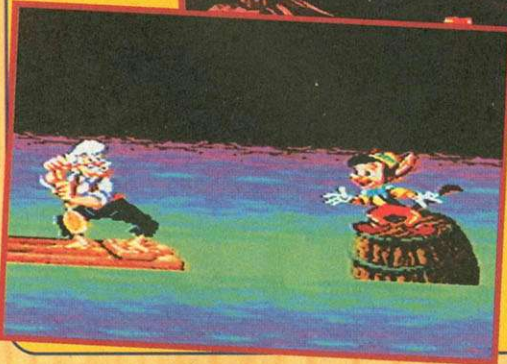
Schafft Ihr es nicht, vom Wal wegzukommen, frißt er Euch ein zweites oder sogar ein drittes mal. Ihr verliert dabei jedoch kein Leben und findet Euch im Inneren des Wales wieder. Das Feuer brennt immer noch, aber Ihr müßt zur Strafe noch einmal die Kisten und Fässer in der unteren Ebene überspringen.



Haltet Euch auf der linken Seite, so kann Euch der Wal nicht fressen.



**ZURÜCK
ZU
LEVEL
8**



Wenn Ihr wieder in Level 8 seid, sind auch die vielen Extras wieder da. Vergeßt nicht, sie aufzusammeln.

DAS ENDE

Am Ende des neunten Levels prallt Ihr an die Küste und Geppetto droht zu ertrinken. Ihr dürft jetzt nicht einfach davonlaufen, sonst verfehlt Ihr Eure Mission. Geht zurück zum Wasser und rettet Geppetto. Denn erst nach getaner Arbeit und nach erfolgreichem Beenden des Rafting-Levels ist es Euch gegönnt, das Ende zu sehen. Jetzt wird Pinocchio doch noch ein echter Junge!



Areal 2

Wal

Start

Springen

Runter

Runter

Springen

Start

Springen

Springen

Runter

Springen

Runter

Runter

Areal 5

Wal

Start

Runter

Springen

Runter

Runter

Springen

Areal 6

Start

HAPPY END

Springen

Springen

Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: –

Hersteller: Disney Interactive Entertainment

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 24 Megabit

Features: Continues

Genre: Jump'n'Run



Fazit

„Pinocchio“ hält sich an die hohen Disney-Standards. Das sieht, hört und spürt man durch das ganze Spiel hindurch. Ein wahrer Gold-Funny!

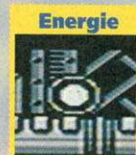
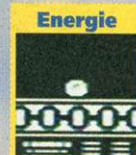
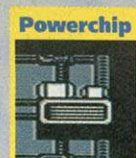
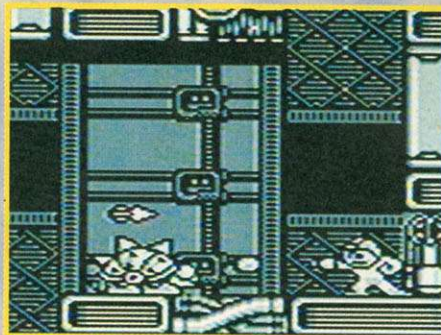
jvn

MEGA MAN 5



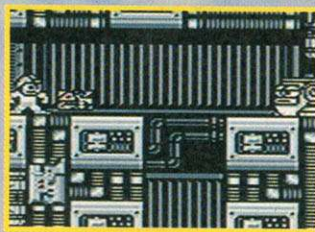
Capcoms Vorzeige-Roboterheld ist Mega Man. Seine Abenteuer, die er daheim in Japan als Rockman erlebt, sind auf allen Nintendo-Systemen Kassenschlager. „Mega Man 5“ für den Game Boy ist nun die gelungene Fortsetzung der Reihe. Capcom hat nicht nur die Gegner verändert, sondern auch das Spiel in punkto Bedienbarkeit verbessert. Sein Auftrag ist ähnlich wie in den vergangenen Spielen.

Sie sind wieder da! Kaum zurückgeschlagen, planen die Star Droids erneut, die Welt zu erobern. Da normale Waffen den Invasoren nichts anhaben können, liegt das Schicksal der Menschheit erneut in der Hand des Helden in der blauen Rüstung: Mega Man. Jeder Star Droid ist von vielen Monstern und Fallen geschützt, die selbst Mega Man schwer überwinden kann. Aber auch er hat (mit genügend Powerchips) ein As im Ärmel, dem die Monster nicht gewachsen sind: den Mega Arm.

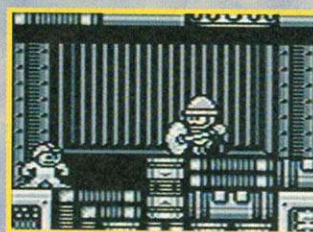


• M • E • R • C • U • R • Y •

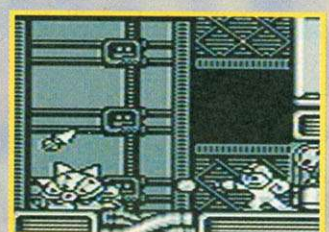
In diesem Level hat Mega Man den Auftrag, den Star Droid Mercury zu finden und zu beseitigen. Zum Glück ist der Held dabei nicht alleine. Im gesamten Spiel versteckt sind zwei Adapter, mit denen man drei Begleiter rufen kann. Es sind Rush Coil, der zum Sprungbrett, und Rush Jet, der zum Jetschlitten wird. Außerdem steht die Roboter-Katze Tango zur Verfügung.



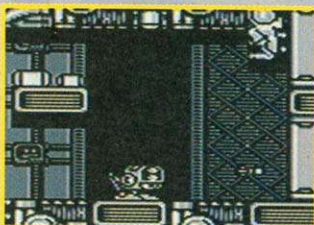
Bei diesem Gegner ist Dauerfeuer eine gute Lösung. Er wehrt sich nach besten Kräften mit Steinen.



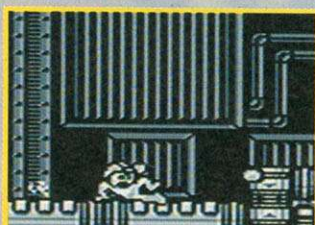
Diesen Roboter kann man nur von hinten treffen. Doch Vorsicht: Ist er besiegt, rollt sein Rad noch weiter.



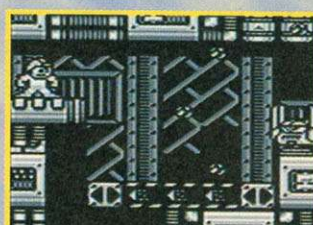
Hier ist es angebracht, von der Ecke aus zu schießen. So trifft Ihr den Gegner und seine Raketen.



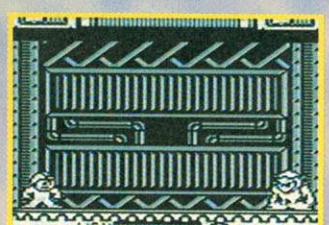
Achtung! Dieses undefinierbare Wesen kann Raketen abfeuern und hoch springen.



Gerutscht wird, indem man A, B und Δ gleichzeitig drückt. Diese Fähigkeit müßt Ihr beherrschen.



Hier wird mit Steinen auf Mega Man geschossen. Ihr trifft den Roboter gut, wenn er nachläßt.



Dies ist einer der neun Star Droids. Wird er besiegt, erhält Mega Man dessen Waffe.

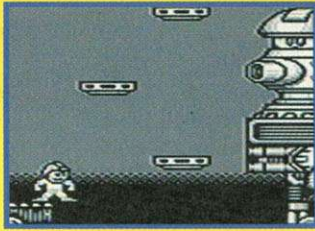
• E • N • D • G • E • G • N • E • R •

Hat man es erst einmal zu einem der Endgegner geschafft und diesen besiegt, bekommt man seine Waffe. Diese kann man später gegen ande-

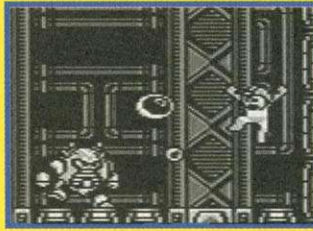
re Endgegner einsetzen und sie damit schneller besiegen. Anfangs hat Mega Man zu vier Welten Zugang. Später kommen weitere vier hinzu.



Mercury verwandelt sich in Kugeln, die auf Mega zurollen und sich hinter ihm zusammensetzen. Ein interessanter Morph-Effekt.



Um hier siegreich zu sein, hüpft Ihr am besten auf die Plattformen und versucht, die Kanone (unter dem Auge) zu treffen.



Dieser Endgegner heißt Venus. Ihm helfen Blasen. Die großen Blasen bleiben in der Luft, die kleinen fliegen auf Mega Man zu.

Auf einen Blick

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

Sound

Die übliche Game Boy-Musik.

Grafik

Durchgängig gut erkennbar im typischen „Mega Man“-Stil gehalten: Futuristisch putzig.

Spielbarkeit

Die Steuerung ist schnell erlernbar. Wenn man sich daran gewöhnt hat, kann man den ersten vier Gegnern recht schnell zu Leibe rücken.

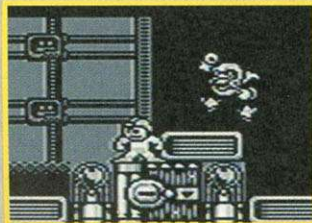
Fazit

„Mega Man 5“ ist eine tolle Fortsetzung der „Mega Man“-Reihe. Ein Pluspunkt bei diesem Spiel ist sicherlich, daß man von Anfang an einen Begleiter zur Verfügung hat. Das war beim Vorgänger nicht der Fall. Bis man alle Gegner besiegt hat, ist für lange anhaltende Spannung gesorgt.

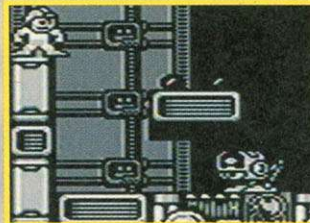
pn/og

• M • A • R • S •

In diesem Level müßt Ihr den Bösewicht Mars besiegen. Auf dem Weg tauchen geheimnisvolle Raketen und Tretminen auf. Solltet Ihr mal auf eine der Minen treten, so fangen diese an zu blinken und explodieren wenige Sekunden später. Dem Festhalte-Effekt entkommt Ihr mit einem beherzten Sprung.



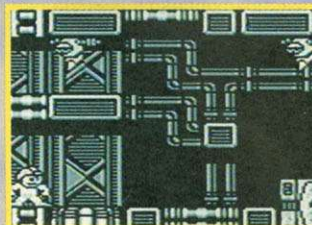
Dieser Gegner bewirft Euch mit einem Bumerang, aber gegen Eure Feuerkugeln hat er keine Chance.



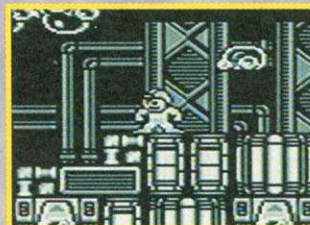
Auch Roboter, die mit Raketen schießen, müssen sich Mega Man beugen.

• V • E • N • U • S •

Nun ist Venus an der Reihe. Hier ist das Level u. a. mit Roboterwespen und gräßlichen Schleimmonstern gespickt. Bei den Wespen solltet Ihr erstmal in Deckung gehen und dann angreifen. Außerdem kommt noch ein Roboter dazu, der scheinbar aus einer Klimaanlage gebaut wurde, da er die ganze Zeit Luft ausbläst und wieder einsaugt.



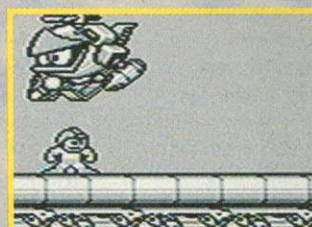
Diese Roboterwespen verfolgen Mega Man auf Schritt und Tritt. Also Vorsicht!



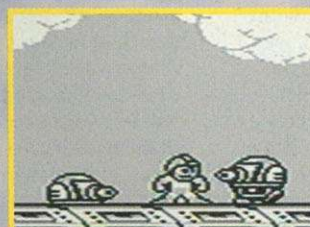
Bei dem Schleim heißt es auch aufgepaßt, da dieser von der Decke fällt und Mega Man verfolgt.

• N • E • P • T • U • N • E •

Will man dieses Level bestehen, muß man schnell sein und gezielt schießen können. Manche Roboter kann Mega Man nur treffen, wenn diese aufgestanden sind. Ihr müßt nur einen Augenblick vor ihnen herumspringen und sie so nervös machen. Achtung: Die fliegenden Roboter schießen mehrere Feuerkugeln und Raketen hintereinander ab.



Dieses Monstrum schießt mit zahlreichen Kugeln und Raketen.



Diese Roboter kann man nur treffen, wenn sie aufstehen (rechts).

Toy Story

Wie will Disney Interactive ein Spiel machen, das grafisch genauso atemberaubend ist wie die Kino-Vorlage? Das Original sprengt doch alle Dimensionen! – Wie sie es letztendlich gemacht haben, können wir Euch nicht



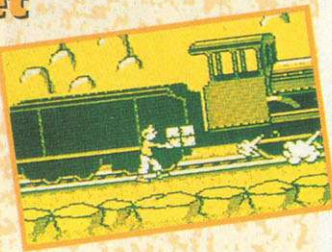
genau sagen. („Donkey Kong“ scheint die Finger mit drin gehabt zu haben ...) Aber die Disney-Leute scheinen es geschafft zu haben. Jedenfalls sieht es so auf diesen beiden Bildern aus. Und so atemberaubend wie sie aussehen, liest sich die Beschreibung. „Toy Story“ wartet mit einem 32 Megabit-Modul auf, auf das enggequetscht gerenderte Grafik gepackt wurde. 96 Pixel-Charaktere sind

vertreten, und die meisten sind doppelt so groß wie Ihr es irgendwo sonst gesehen habt. Verschiedene Spielkonzepte sind ebenfalls mit dabei: Vom Jump'n'Run über „Micro Machine“-Autorennen und heiße Verfolgungsjagten wird einiges geboten. Yoshi bekommt als Reittier Konkurrenz in Form des großen grünen T-Rex. Szenen der einzelnen Runden sind der Pizzaladen, das Schlafzimmer, das Nachbarhaus und eine riesige Maschine. Lediglich auf einen 2-Spieler-Modus wurde ver-



zichtet. In Amerika wurden 150.000 „Toy Story“-Module in zehn Tagen verkauft – ein Rekord. Von der Game Boy-Version hat Nintendo bisher keine Bilder freigegeben. Die SNES-Version soll im April/Mai erscheinen, während von dem Game Boy-Titel noch kein Liefertermin bekannt ist.

Tim in Tibet



Tim und Struppi gehen auf Reisen. Nichts Besonderes an sich, denn das Reisen ist die Lieblingsbeschäftigung des ewig jungen Reporters. Doch diesmal tut er es in Eurer Jackentasche, nämlich auf dem Game Boy. Infogrames hat sich an die Umsetzung von „Tim in Tibet“ gemacht, und im April sollt Ihr 13 Level durchspielen können. Die Bilder lassen darauf schließen, daß es sich um eine 1:1-Umsetzung handelt. Natürlich (und zum Glück, bedenkt man den typischen Schwierigkeitsgrad) gibt es Paßwörter und drei verschiedene Spielstufen.



Boogerman

Interplay hat das Spiel für passionierte Furzknoten. Sechs Welten in vier Leveln muß „Boogerman“ erkunden, bevor er dem ekelhaften Millionär Snotty Ragsdale das Handwerk gelegt hat. Das Waffenarsenal beinhaltet Blähungs-Winde (= Fürze), Nasen-Gestein (= Popel) und Knoblauch-Hauch (= schlechten Atem). Selbstverständlich bleibt Euch auch noch der typische Jump'n'Run-Hupfer auf den Gegner. Ungefähr genauso geruchsfreundlich sind die Runden designt, gänzlich in Farben gehalten, die einem den Magen umdrehen. Die Level sind immens, und für 30 eingesammelte Toilettenstopfer bekommt man am Rundenende ein Extra-Leben.



Ausblick für 1996

Worauf kann man sich im kommenden Jahr so alles freuen? Auch wenn die nächste Messe (die ECTS in London) erst im April stattfindet, kennen wir schon folgende Spiele:

● **Pocahontas** (GB) ist eine THQ-Produktion nach einer Lizenz von Disney Interactive Entertainment, die sich selbst um die SNES-Variante kümmern. In beiden Spielen steuert Ihr die Indianerin Pocahontas und ihren Waschbären, je nachdem, wer gerade der passende Charakter ist. Das Spielprinzip ist friedfertig, aber voller Rätsel und Denksportaufgaben. „Pocahontas“ wird laut Disney hauptsächlich für eine weibliche Kundschaft geschrieben, die weniger auf knallharte Action steht. Ein (deutsches) Erscheinungsdatum und der Vertrieb sind noch nicht bekannt.

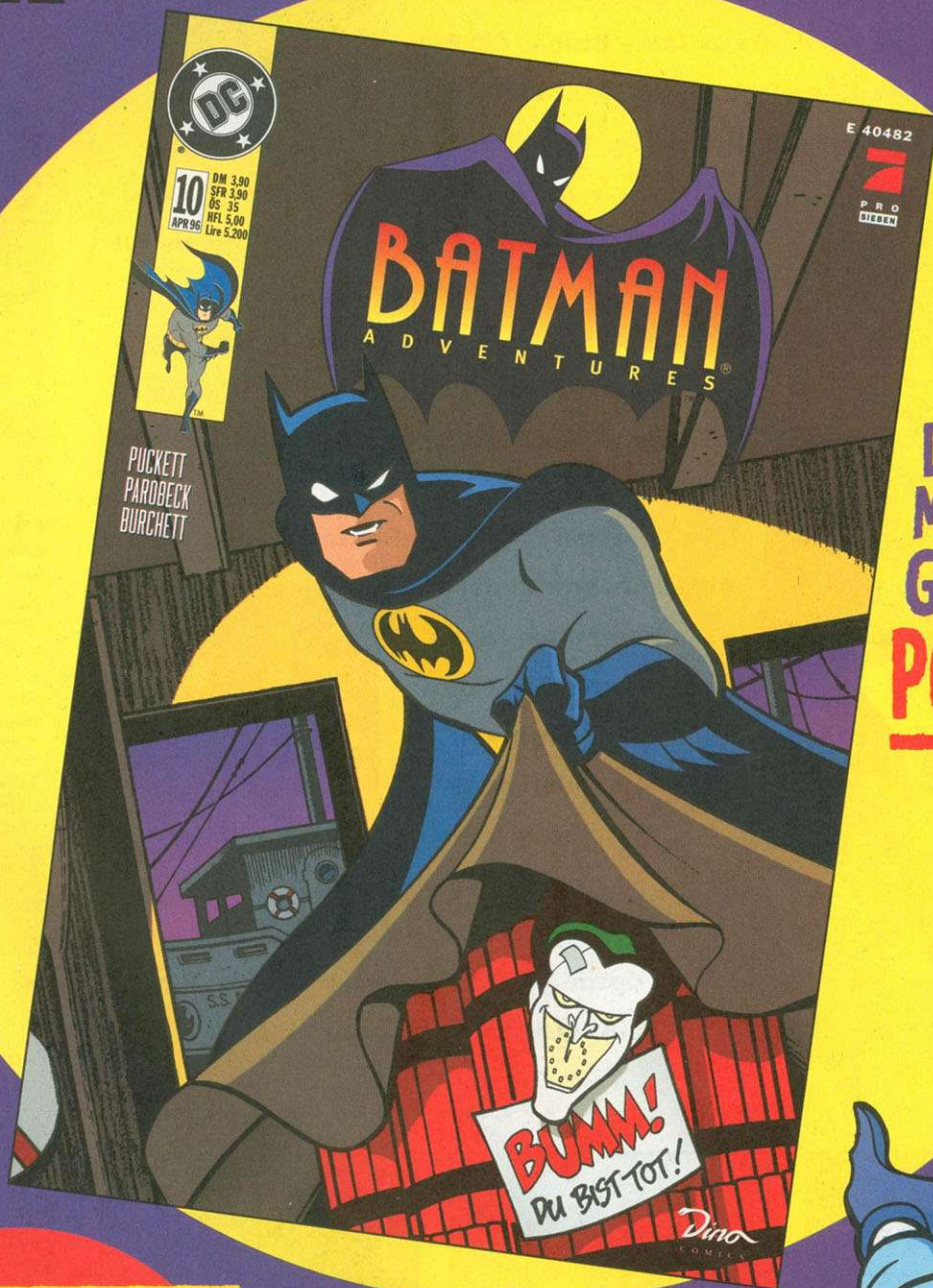
● **The Lost Vikings 2** (SNES) haben wir vor geraumer Zeit schon kurz in Augenschein nehmen können. Doch irgendwie verschwanden sie wieder in der Versenkung, aus der sie im Herbst '96 (in den USA) wieder hervorkommen sollen. Angeblich sollen Versionen für verschiedene Systeme gleichzeitig erscheinen. Neben den bekannten Wikingern sollt Ihr diesmal noch zwei Extra-Wesen (darunter einen Dino) steuern können.

● **PGA Tour '96** ist eine Lizenz von Electronic Arts. EA aber sagt, sie werden die SNES-Version nicht vertreiben. THQ

meint, sie hätten die Game Boy-Module. Und wer bringt jetzt das SNES? Laut letzten USA-Gerüchten auch THQ. Ob das stimmt? Da hilft nur auf die ECTS warten.

● **Scooby Doo** ist ein trottlicher und ewig hungriger Hund, der mit seinem nicht weniger trottlichen und hungrigen Kumpanen Shaggy von einem Grusel-Abenteuer ins nächste stolpert. Begleitet werden sie von der schlaun Velma, dem genialen Freddy und Daphne mit den Hundekuchen. Eine SNES-Version ist in Vorbereitung, die Pläne für Deutschland sind aber noch nicht bekannt.

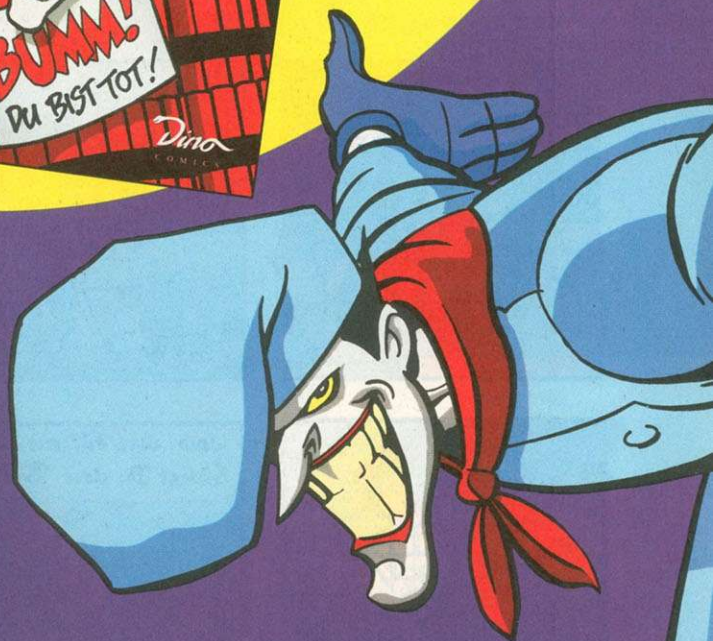
Joker BITTET ZU TISCH !



**DIESEN
MONAT MIT
GROSSEM
POSTER!**

SUPER GEWINNE!

EINE KOMPLETTE KOLLEKTION
ALLER DERZEIT LIEFERBAREN
BATMAN ACTION FIGUREN (TV-SERIE)
BATMOBILE & BAT-FEUERSTÜHLE
MIT BATMAN FIGUREN



Dino
COMICS

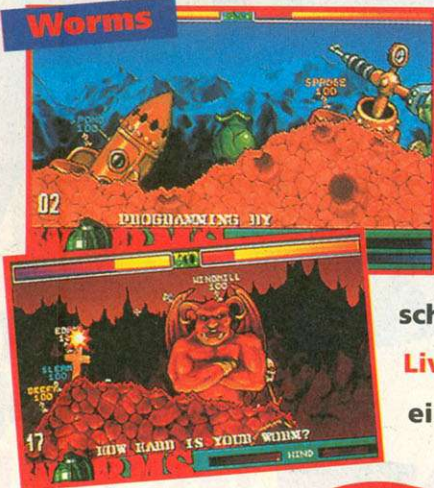
BATMAN ADVENTURES #10. AB 20. MÄRZ IM HANDEL!



Vorschau

in unserem nächsten Heft erwartet Euch der letzte Teil des **Breath of Fire 2-Game Guides** (SNES). Auch über **Diddy's Kong Quest** (SNES) gibt es noch einiges zu berichten. Natürlich dürfen die Game Guides über den neue-

Worms



sten Mario-Knaller **Super Mario RPG** und den Disney-Hit **Toy Story** nicht fehlen. Bis zum nächsten Heft dürften auch **Worms**, **Lobo**, **Spot Goes to Hollywood** und **Mega Man X3** (alle SNES) fertig sein. Und für Game Boy-Besitzer haben wir auch Nach-

schub: **Tim in Tibet**, **Cutthroat Island**, **NBA Live '96** und **PGA '96**. Außerdem haben wir einen unserer Redak-

teure nach Japan geschickt, um

Euch von den neue-

sten Trends aus dem Land der aufgehenden Sonne zu berichten.

Aber auch auf die nächste Riesentiptime dürft Ihr bestimmt gespannt sein. Also dann, bis zum 15. Mai!



Toy Story

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: Michael Dietrich (md), Pascal Noormann (pn), Thomas Heinrich (ts)

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

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

Grafik: Karl-Heinz Best, 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

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 Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichmaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: „Toy Story“: © 1995 The Walt Disney Company. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der Buena Vista International (Germany) GmbH.

„Star Trek: Voyager“: Bausatz-Foto von der Revell AG, Bünde. Siehe auch S. 10 und 33.

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

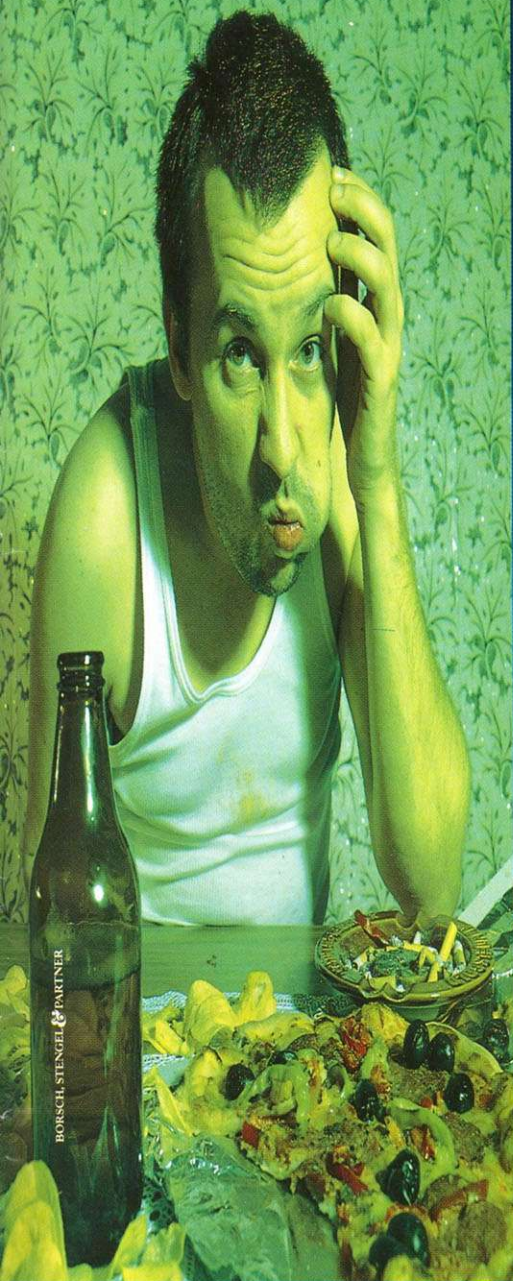
Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



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.

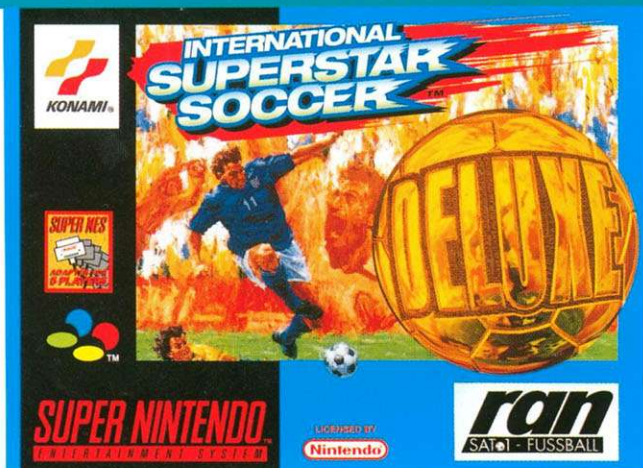


Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Game Gear und Sony Playstation.

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



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

Bist Du reif für die Insel?



SUPER MARIO WORLD 2TM YOSHI'S ISLANDTM



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



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

Nintendo®

HAVE MORE FUN