

ALLES NINTENDO
ALLES OHNE ADAPTER
ALLES HIER DRIN

Nintendo®

fun vision



Nintendo 64: Exklusiv-Interview

mit Nintendo
Japan,
Enix
und
Iguana

GAME GUIDE

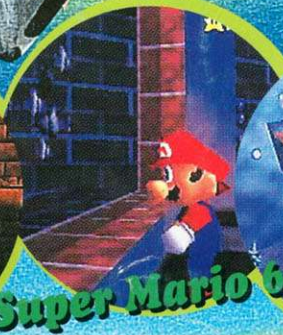
BoF 2, DKC 2,
Mega Man X3,
Toy Story

BRANDHEISS

Lost Vikings 2,
Terranigma

NEWS

Pilotwings 64,
ECTS Spring '96

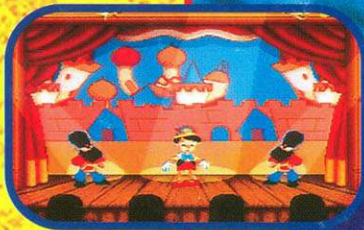


Neue Bilder von Super Mario 64 • Neue Bilder von

Immer eine

Nasenlänge voraus.

Disney Pinocchio



Stark! Pinocchio, den tollen Zeichentrickfilm von Walt Disney, gibt's jetzt auch als spannendes Videospiel für Super Nintendo™ und Deinen Game Boy™. Begleite Pinocchio auf seiner Entdeckungsreise durch eine Welt, wie Du sie noch nie gesehen hast. Du gelangst sogar bis in den Bauch eines riesigen Wals. Und bei drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen hast Du auch als Einsteiger gleich die Nase vorn.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Neues aus Japan Neues aus Japan Neues aus Japan

Ein Kollege drückte es einmal so aus: „Wenn ich in Japan bin, schlafe ich wenig. Ich habe fast Angst, etwas zu verpassen.“ Damit Ihr nichts wichtiges verpaßt, haben wir uns in Japan ganz genau umgesehen (und ebenfalls wenig geschlafen ...). Ein Besuch beim **Nintendo-Hauptquartier in Kyoto** (NCL) stand dabei natürlich auch auf dem Programm.

Interview mit NCL

Den Bericht dazu könnt Ihr in diesem Heft lesen. Außerdem

waren wir bei Enix, wo wir exklusiv für Euch Bilder von „**Terranigma**“ und von **Quintet**s ersten Nintendo 64-Fingerübungen abstauben konnten. Weitere Berichte aus Japan folgen im nächsten Heft. ● Je näher die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles rückt, desto mehr Informationen über die neue Superkonsole sickern durch. Den großen Nintendo 64-Bang tut es natürlich erst im nächsten Heft bei unserem großen Messebericht. Aber bereits jetzt haben wir für Euch eine 40 %-Version von Acclaims

Turok - Dinosaur Hunter in Augenschein nehmen können. Zusätzlich konnten wir neue Bilder von **Super**

Turok

Mario 64 und **Pilotwings 64** ergattern.

Sie zeigen ganz deutlich, was sich seit der japanischen Spielemesse Shoshinkai im letzten November bei Miyamoto und seinem Team getan hat. Mario z. B. sieht nun noch besser aus, und die Extras und Ideen in seinem N64-Debüt schlagen alles bisher bekannte. ● So, nun wünschen wir Euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe. Wenn Ihr Fragen, Tips oder Anregungen habt, solltet Ihr schnell zum Stift greifen. Dann erreicht Euer Brief die nächste Ausgabe noch! Bis bald:

Euer Fun Vision-Team

Mario 64

Japanische Anti-Verbrechens-Werbung mit Schwerverbrecher (links). ● Reis, Miso-Suppe, ganzer Fisch ... Hilfe, mein Frühstück sieht mich an! ● Die Artikel unseres Praktikanten Patrick (pn) konntet Ihr im letzten Heft lesen. Hier ist auch sein Konterfei. ● Auch diese tollen Mario-Bilder wollten wir Euch nicht vorenthalten. Mehr dazu im nächsten Heft im E3-Bericht!



GAMES

SUPER NINTENDO

game guide

Breath of Fire 2	50
Diddy's Kong Quest	24
Mega Man X ³	12
Toy Story	68

preview

Lost Vikings 2	56
Olympic Summer Games	80

GAME BOY

review

Adventures of Lolo	76
Tetris Blast	74

preview

Olympic Summer Games	80
Pocahontas	80
Toy Story	80

NEWS

Inside

Virtual Boy-Software	6
Pilotwings 64: Neue Bilder	8
Mission: Impossible	8

SPECIALS

report

Der Countdown läuft: Ein Interview mit Nintendo	18
Next Stop: ECTS Spring '96	62
Terranigma: Spiele sind eh nix!	64
Turok: Auf der Jagd nach den Dinos	34

background

Gargoyles - Der Film	32
----------------------------	----

competition

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

... und

Glückliche Gewinner	49
---------------------------	----

& MORE

Abo-Seite	60
Batman-Shop	23
Funny-Shop / Nachbestellung	48
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	47
Tiptime	39
Top 5	38

18+34 Festschnallen, Luft anhalten, schnell auf Seite 18 ff. und 34 ff. blättern! Als Vorgeschmack auf unseren großen Electronic Entertainment Expo-Bericht schauen wir für Euch hinter die Kulissen des meisterwarteten Videospielsystems der Welt: Nintendo 64!



Velociraptoren aus „Turok“.



„Body Harvest“ von DMA.

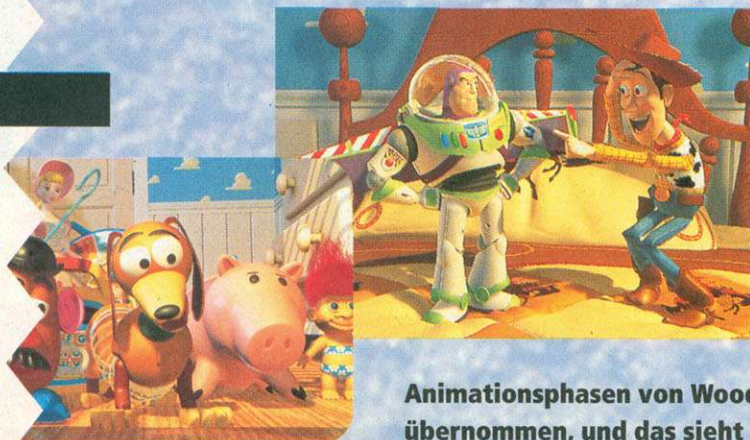
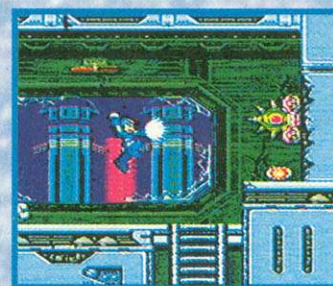


Ein Moogles aus „Final Fantasy 3“ (begnadeter Tänzer) in 3-D-gerenderter Version (Studie).



24 „Breath of Fire 2“ ist der derzeitige Rollenspiel-Hammer. Jedes RPG, das in der nächsten Zeit in Deutschland auf den Markt kommt, wird sich daran messen lassen müssen. Im letzten Teil der ausführlichsten Game Guide, die Ihr bekommen könnt, räuchern wir nun die St. Eva-Kirche aus. Viel Spaß!

12 Ein neues 16 Bit-Spiel um „Mega Man“? Schon wieder? Ist es das Geld wert? Klar, denn 13 so schwere Level bekommt Ihr so schnell nicht wieder. In allen Leveln könnt Ihr sogar Zero steuern. Capcoms C4-Chip erweckt die Hologramme und Introsequenzen zum Leben, und zahlreiche Geheimräume bringen Spannung in die Sache. „Mega Man X³“ wartet auf Seite 12!



66 „Die Toys sind los!“ Auch Fun Vision kann sich dem Kino-Hit „Toy Story“ von Pixar/Disney nicht verschließen. Darum schauen wir in unserem sechseitigen Game Guide auf die ersten Level des Spiels. Die Animationsphasen von Woody & Co. wurden genau übernommen, und das sieht man!

Jetzt kommt Leben in die Bude! Disney's **TOY STORY**



NEU



Erhältlich ab 2. Hälfte Juni/
Anfang Juli 1996



Sofort erhältlich!

Exklusiv für Super Nintendo™ und Game Boy™. 32-Mbit computergerenderte Grafik, atemberaubend animierte Charaktere, eine Wahnsinns-Story: Das ist Toy Story, das Videospiel für Super Nintendo™ und neu für Deinen Game Boy™. Faszinierend wie der computeranimierte Kinofilm von Walt Disney, aber hier sorgst Du für Action! Ob Jump'n'Run, Autorennen oder eine fantastische 3-D-Welt aus der „Ich“-Perspektive – in diesem verrückten Spiel kommt nichts zu kurz. Mit Woody, dem lassoschwingenden Cowboy, und Captain Buzz Lightyear, dem furchtlosen Weltraumranger, erlebst Du die unglaublichsten Geschichten. Steig' ein, und bestehe alle Abenteuer!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

VR32-Software in den USA



In absehbarer Zeit wird der Virtual Boy (VR32) nicht nach Deutschland kommen. Doch damit Ihr auf dem laufenden bleibt, werfen wir einen Blick über den großen Teich und sehen uns an, was dort in den vergangenen Monaten so alles für den Rotschopf erschienen ist.

ex +++ Telex +++

+++ Die Power Rangers stehen auf dem Index! Jedenfalls in Malaysia ... Dort wurde die Serie nicht wegen der gezeigten Gewalt verboten, sondern weil das Wort „Morphin“ im Filmtitel „Mighty Morphin“ Power Rangers“ die Jugend an das Wort „morphine“ erinnern könnte. Das heißt auf Deutsch „Morphium“ und ist ein starkes, schmerzstillendes und betäubendes Mittel. Die Malaysier haben Angst, die Kinder könnten denken, daß die Power Rangers ihre Kraft aus Drogen beziehen. +++ Der komplett mit PowerAnimator V. 7.0 entwickelte Animationskurzfilm „The End“ (NFV 4+5/96, S. 68) wurde für einen Oscar nominiert. +++ Rare („Donkey Kong Country“) entwickelt derzeit eine ganz neue Version des Spielhallenhits „Killer Instinct“ für Nintendo 64. +++ Die Spiele „Pinocchio“ und „Donald in Maui Mallard“ verschieben sich auf Juni/Juli bzw. August/September. +++

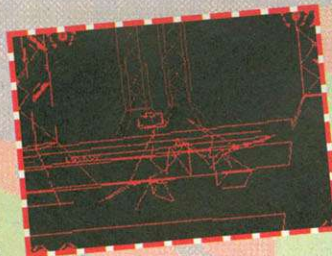
+ Telex +++ Tel

Nasse Füße: Erinnert Ihr Euch an **Waterworld** für das SNES? Genau dasselbe erwartet amerikanische VR32-Spieler. Oceans 16 Megabit-Spiel präsentiert sich als



3-D-Shoot'em Up, in dem Ihr auf Smoker-Boote ballert. Die Abwechslung besteht darin, wieviele Smoker auftauchen und wieviele Atoller Ihr in welcher Zeit retten müßt ...

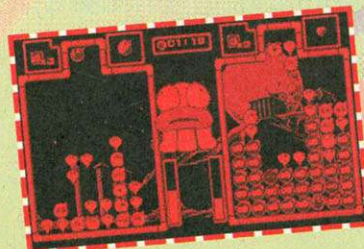
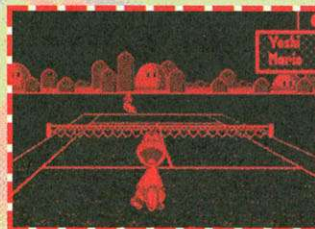
Der 3-D-Strichgrafik-Shooter **Red Alarm** stammt von Nintendo höchstselbst. Ihr steuert einen Kampfflieger auf dem Weg zu einer empfindsamen (also wohl lebendigen) Maschine. Ihr könnt sechs Level genau untersuchen, biologische und mechanische Gegner bekämpfen und am Levelende den Endgegner stellen. Es gibt verschiedene Kamerawinkel und eine Replay-Funktion.



Ein kleines VR 32-Spiel mit „nur“ 4 Megabit Kapazität – aber jeder Menge Tennis-Action.

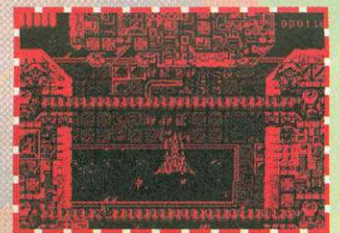
Mario's Tennis bietet

acht Charaktere mit verschiedenen Leistungen. Ihr könnt Solo-, Doppel-Matches oder Turniere spielen und die Steuerung schnell erlernen. Mario, Luigi, die Prinzessin, Yoshi, Koopa, Toad und Donkey Kong Jr. spielen mit.

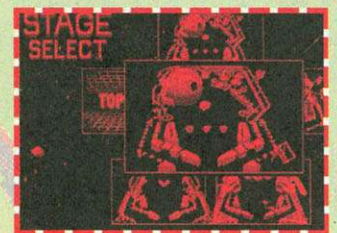


Panic Bomber von Hudson Soft bringt Bombermänner und „Tetris“ zueinander. Ihr könnt nur gegen den Virtual Boy spielen, aber das kann ja auch schon ziemlich haarig sein. Schließlich bereinigt Ihr mit Bomben Euer Spielfeld, und die abgeräumten Steine bekommt Euer Gegner aufgebrummt. Viel Spaß mit dem 4 Megabit-Modul!

Zeit für die **Vertical Force**! Nintendos 8 Megabit-Modul scheint ein normales 2-D-Shoot'em Up zu sein, doch es gibt zwei Lagen, auf denen die Action abgeht. Ihr könnt auf dem Flug



gegnerische Schiffe abschießen, ihre Items einsammeln, und in die Lage darunter tauchen. Ist dort aufgeräumt (oder die Luft zu dick), wechselt Ihr einfach wieder auf die obere Lage.



Hierzulande weniger gängig ist Baseball. **Virtual League Baseball** von der japanischen Firma Kemco („Kid Klown in Crazy Chase“) ist ein 8 Megabit-Modul. 18 internationale Teams die Spiele tragen unter sich aus, unterteilt in amerikanische, asiatische und europäische Lager.



Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.00
Biker Mice from Mars	dt	99.00
Boogerman	dt	79.00

Breath of Fire 2	dt	109.00
------------------	----	--------

Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	139.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Donald in Maui Malla	dt	*129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	*129.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Final Fight 3	dt	99.00
Flinstones - Movie	dt	99.00
Hebereke 2	dt	79.00
Hungry Dinosaurs	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	*129.00
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Mario World 2	dt	109.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man 7	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	99.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
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
Pinocchio	dt	129.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	99.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00

Secret of Evermore	dt	109.00
--------------------	----	--------

Shadowrun kp.dt	dt	79.00
Shootout Soccer	dt	89.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Star Trek:Deep Space	dt	*109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Total Football	dt	* 99.00

Totally Spies	dt	129.00
---------------	----	--------

Turrican 2	dt	89.00
------------	----	-------

Unirally	dt	79.00
Venom:Spider-Man	dt	79.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Wild Snake	us	79.00
World Masters Golf	dt	99.00
Worms	dt	*104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Actraiser 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	49.00

Beavis a. Butthead	dt	39.00
--------------------	----	-------

Captain Commando	dt	59.00
Champ.World Class S.	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	49.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hagane (16 Meg)	dt	59.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Humans	dt	49.00
Hurricanes	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00

Indiana Jones	dt	59.00
---------------	----	-------

John Madden 95	dt	39.00
Legend	dt	54.00
Lemmings 2	dt	59.00
Lord of the Rings	dt	69.00
Magic Boy	dt	49.00
Magic Sword	uk	59.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mario Paint mit Maus	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Mask	dt	64.00
Mighty Max	dt	39.00
Morph	dt	44.00
Operation Starfish	dt	59.00
Page Master	dt	44.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Powerdrive	dt	59.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	59.00
Rap Jam	us	49.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Shaq-Fu	dt	44.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sky Blazer	dt	49.00
Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Akman Football	dt	46.00
Troby Toons	dt	59.00
Ultraman	uk	69.00
Urban Strike	dt	59.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhäng.	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infratop Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	109.00
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
Spieleberater Zelda	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	39.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey K.C.	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
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	44.00

Animaniacs 2	dt	59.00
Animaniacs	dt	54.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Battle Toshinden	dt	49.00
BC Kid 2	dt	49.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	49.00
Donald in Maui Ma.	dt	64.00

Donkey Kong Land	dt	59.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
Fifa Soccer 96	dt	49.00

Frank Th. Baseball	dt	54.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
John Madden Footb.96	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00

Jetzt bestellen per Internet Infos unter E-Mail-Adresse: INFO@PLAYCOM.DE

Lion King	dt	54.00
Lucie	dt	49.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mega Man 5	dt	54.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Nigel Mansell's Worl	dt	59.00

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

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

Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
----------------------	----	-------

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streitfighter 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Return o.t.Je.	dt	49.00
Talespin-Kaptn Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	* 64.00
Tetris Blast	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Top Ranking Tennis	dt	54.00
Toy Story	dt	64.00
Track & Field	dt	59.00
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	uk	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Fidgetts	dt	39.00
Huchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Page Master	dt	24.00
Seasquest DSV (SGB)	dt	39.00

Stargate	dt	29.00
----------	----	-------

Tetris	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy transparent	dt	99.00
Game Boy Clear View	dt	9.00
Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy Special bl.	dt	109.00

Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy FM-Tuner	dt	24.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game B. Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht & Lup	dt	29.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

Sony PSX

A-Train	dt	* 99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
Agile Warrior F111	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	79.00

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

Battle A. Toshind. 2	dt	* 94.00
----------------------	----	---------

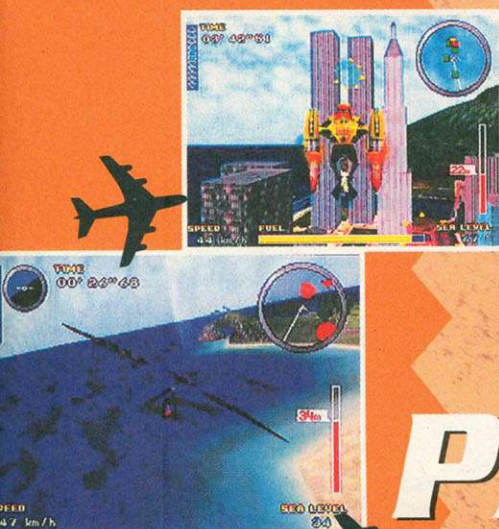
Beyond the Beyond	dt	* 94.00
Casper	dt	* 84.00
Chaos Control	dt	89.00
Chessmaster 3D	dt	* 89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	* 94.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
Cybersled	dt	84.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darkstalkers	dt	* 89.00
Deadly Skies	dt	* 89.00
Defoon 5	dt	89.00
Descent	dt	89.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	* 89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00
Fade to Black	dt	* 89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	* 84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Goal Storm (Konami)	dt	94.00
Hardball 5	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt	* 94.00
Impact Racing	dt	* 89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	* 89.00
John Madden 96	dt	* 89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00

Jupiter Strike	dt	84.00
----------------	----	-------

Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	* 94.00
Loaded	dt	89.00
Lone Cyborg	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
Museum Piece 1	dt	* 94.00
Myst	dt	* 94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Live 96	dt	* 89.00
NFL Game Day	dt	* 94.00
NFL Quarterback '96	dt	* 84.00
NHL Face Off	dt	* 99.00
Onside Soccer	dt	89.00
Panzergeneral	dt	* 89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
PGA Tour Golf 96	dt	84.00
Philosoma	dt	89.00
Poed	dt	* 89.00
Powerplay Hockey	dt	* 84.00
Powerserve Tennis	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	89.00

Raven Project	dt	* 89.00
---------------	----	---------

Rayman	dt	89.00
--------	----	-------



Nach mehreren Wochen Ruhe hat Nintendo Co., Ltd. (NCL) in Kyoto jetzt neue Bilder aus Shigeru Miyamoto's N64-Entwicklungsabteilung und von Paradigm herausgerückt. Das Jetpack scheint uns ein vielversprechendes Fluggerät zu sein, um damit über den Nachthimmel von New York oder den Weltraumbahnhof zu flitzen.

Pilotwings 64

Mission: Impossible In geheimer Mission

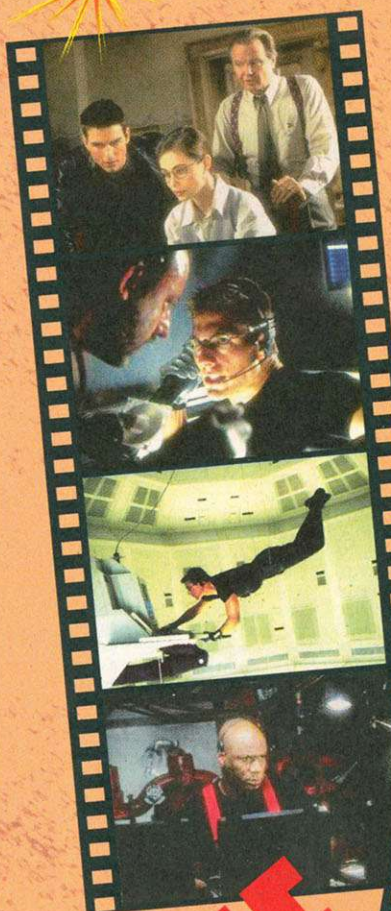
ex +++ Telex +++

+++ Bomberman, juchu! Hudson Soft arbeitet an „Super Bomberman 4“ (SNES).

+++ Kinofilme: Angeblich soll Steven Spielberg das Drehbuch für „Indiana Jones and the Lost Continent“, den vierten Teil der Indy-Serie mit Harrison Ford, genehmigt haben. Und der Drehbuchautor Bruce Fierstein („Goldeneye“) soll mit dem Skript für einen 18. Bond-Film begonnen haben. Amerika-Termin: 1997. +++

Oceans erstes N64-Spiel wird das vom amerikanischen „Außenposten“ entwickelte „Mission: Impossible“ sein. Das Modul soll im Herbst erscheinen. Es handelt sich dabei um ein Spionagespiel mit zahlreichen Puzzles. Infos zum Film seht Ihr rechts. +++

+ Telex +++ Tel



Während in Deutschland „In geheimer Mission“ (Samstags, Pro 7) und „Kobra, übernehmen Sie“ (wochentags, Kabel 1) in der Wiederholung laufen, dürfen sich amerikanische Kinofreunde ab dem 22. Mai „Mission: Impossible“ im Breitwandformat ansehen. Tom Cruise übernimmt darin die Hauptrolle als Ethan Hunt, während leider kein Mitglied der Ur-IMF-Teams mitspielt. Lediglich Jim Phelps taucht wieder auf, diesmal aber nicht von Peter Graves, sondern von John Voight („Die Akte O.D.E.S.S.A.“) gespielt. Unter der Regie von Brian de Palma („Die Unbestechlichen“) wurde der Kinofilm in Prag und London gedreht. „Macht es echt, macht es glaubhaft“ – so lautete die Anweisung an die Stuntmen. Schließlich geht es darum, einen TV-Klassiker umzusetzen, der Anfang der 70er Jahre (u. a. mit Leonard „Mr. Spock“ Nimoy) erfolgreich lief und 1990 mit Jane Badler (Diana in



„V“) fortgesetzt wurde. Es geht im Film darum, daß ein ehemaliger russischer Spion eine Liste mit Namen von Geheimagenten verkaufen will. Die IMF greift ein ... Der deutsche Kino-Termin ist uns noch nicht bekannt.





Paranoia

Das verrückteste und satirischste Rollenspiel aller Zeiten.

Stellt Euch eine Welt nach einem Atomkrieg vor. Alles ist verwüstet. Die Computer, die den Atomkrieg ausgelöst haben, halten schützend die Hand über ihre Pfleglinge, die Menschen. Und die leben in den riesigen Glaskuppeln der Mega-Cities.

Durch die nukleare Verschmutzung ist jedes Lebewesen ein Mutant – aber Mutantenfähigkeiten sind illegal, und ihre Besitzer werden eliminiert. Auch Rebellion gegen den Computer ist illegal. Die Menschen haben sich dem Computer zu unterwerfen und sind in Klassen eingeteilt. Die unterste Klasse sind die Arbeiter. Ihre Angehörigen stehen morgens auf, bekommen ihre Hallo-Wach-Pille und gehen zur Arbeit. Abends dürfen sie dann etwas



Wachsame Troubleshooters, eine Polizeitruppe des Computers, decken ein geheimes Waffenlager auf.

fernsehen und bekommen zum Lohn ihre Glückseligkeits-Pille. Ein aufregendes Leben also. Doch man kann auf der Karriere-Leiter steigen, indem man seine Mitspieler verrät oder den Computer geschickt manipuliert, damit dieser einen anderen Mitspieler eliminiert. Denn jeder will zur Elite in dieser Welt gehören, oder zumindest ein Troubleshooter sein. „Paranoia“ ist ein nicht ganz ernstzunehmendes Rollenspiel, das riesigen Spaß macht. Denn man kämpft nicht nur gegen den Computer (sprich: Meister), sondern auch gegen alle anderen Mitspieler. Wer eines von fünf „Paranoia“-Grundsets von Welt der Spiele im Wert von je DM 59,80 gewinnen möchte, schickt uns bis zum 10.07.1996 eine Postkarte unter dem Stichwort „Paranoia“.



Teamwork ist bei diesem witzigen Rollenspiel alles.



Laden:
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11&68

SCHNELL, SCHNELLER - THEO KRANZ VERSAND

THEO KRANZ VERSAND

Laden:
94032 Passau
Bahnhofstraße 28



SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service:
Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware
verläßt noch am gleichen Tag
unser Haus (Bei Paketen bis 16.30
Uhr) und ist in der Regel schon
am nächsten Morgen bei Ihnen.
Bei Bestellungen von 3 Artikeln
sogar portofrei. Sie können auch
unser kostenloses Preislisten-
Magazin mit frankiertem (3.-
DM), adressiertem Rückumschlag
anfordern. Bei Bestellung liegt
dieses natürlich bei.

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ACTRAISER 2	49,-
DONKEY K.C. 2 SPIELB.	24,80
CONTROLLER ORIG. NINT.	29,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BIG SKY TROOPER	89,-
BREATH OF FIRE II	119,-
DSCHUNGBELBUCH	69,-
DEATH AND RET. OF SUPERMAN	119,-
DIRT RACER	99,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
FIFA SOCCER 96	114,-
FINAL FIGHT 3	109,-
FRANTIC FLEA	119,-
HEBEREKE'S POPOITTO	69,-
HUNGRY DINOSAURS	99,-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	119,-
JOHN MADDEN 96	119,-
KAWASAKI SUPERBIKES	109,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
KIRBY'S DREAM COURSE	89,-
KIRBY'S GHOST TRAP	84,-
LOBO	129,-
LAST VIKINGS 2	109,-

LOTHAR MATTHÄUS SOCCER	79,-
MEGA MAN X3	119,-
MARIO KART	59,-
MICKEY & MINNIE	109,-
MICRO MACHINES 2	119,-
MISSION IMPOSSIBLE	129,-
NBA GIVE'N GO	99,-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129,-
PAC MAN 2	99,-
PORKY'S HAUNTED HOL.	114,-
PUTTY SQUAD	119,-
REALM	119,-
REVOLUTION X	114,-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109,-
SPAWN	114,-
SPIDERMAN VENOM	114,-
SUPER BC KID	59,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
STARGATE	59,-
STARTRAK NEXT GEN.	79,-
STARTRAK DEEP SPACE NINE	124,-
SUPER MARIO WORLD 2	109,-
SUPER MARIO ALL STARS	59,-
TETRIS 2	114,-
THEME PARK	99,-

TIME COP	114,-
TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129,-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129,-
TURBO TOONS	59,-
WARIO WOODS	89,-
WORLD MASTERS GOLF	109,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	114,-
WORMS	119,-
X-MEN	59,-
YOSHI'S ISLAND - SUP. MARIO W2	109,-

TARZAN	59,-
TETRIS BLAST	64,-
TOY STORY (JUNI)	64,-
TOSHINDEN (JUNI)	64,-
WARIO BLAST	39,-
GA TOUR GOLF 96	69,-
SCHLÜMPFE	64,-
SUPER RET. OF THE JEDI	69,-
TETRIS 2	64,-
TOP RANKING TENNIS	59,-
WORMS	59,-
ZELDA	69,-

GAME BOY:

GAME BOY SPEC. EDIT. BLAU	99,-
ADV. OF LOLO	64,-
ALLEWAY	59,-
ASTERIX & OBELIX	69,-
BC KID 2	59,-
DRAGONHEART (JUNI)	64,-
EARTH WORM JIM	59,-
GLÜCKSRAD	59,-
HUGO (JUNI)	64,-
KIRBY'S BLOK BALL (JUNI)	59,-
MEGA MAN 5	69,-
MICKEY MOUSE V ZAUBERST.	64,-
NHL HOCKEY 96	69,-
PINOCCHIO	64,-
ROBOCOP VS TERMINATOR	44,-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	499,-
ALIEN TRILOGY	99,-
MAGIC CARPET	89,-
SHELL SHOCK	89,-
WING COMMANDER 3	89,-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	499,-
MAGIC CARPET	89,-
SHELL SHOCK	99,-
SEGA RALLY	89,-
THUNDERHAWK 2	104,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-



- Ladenpreise können variieren;
- Portokosten DM 6,90 zuzugl. Nachnahmegebühr;
- UPS DM 10,-;
- Vorkasse (nur Euro-schecks) DM 4,-;
- Porto Ausland DM 18,-

Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten;

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für: Jaguar, 3D0, Mega Drive und 8-Bit!

0931-571601
oder **0931-571606**

NEU
Austria-Express
Lieferung nach Österreich
ab jetzt in 1 - 2 Tagen
Tel.: 0049-851-73777

Jump'n'Run



124,95



69,95



79,95



99,95



109,95



99,95



69,95



Sport's



129,95



109,95



109,95



119,95



109,95



129,95



Strategie



109,95



99,95



109,95



99,95



99,95



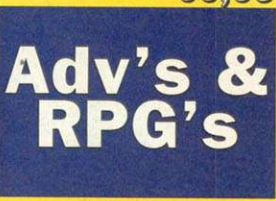
99,95



69,95



119,95



Adv's & RPG's



dt 129,95



us 149,95



Achtung!!
Bitte beachten Sie
die neue Adresse
und Telefonnummer!



us 149,95



us 149,95



us 129,95



dt 99,95



dt 99,95



us 129,95



dt 129,95



us 129,95



dt 109,95



dt 109,95



dt 109,95



Just Games



49,95



69,95



109,95



129,95



109,95



99,95



49,95



Hard-ware



39,95

US-ADAPTER
Um US/JP Spiele auf
deutschen Konsolen zu spielen



89,95

Annahmeverweigerung: der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6.95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565



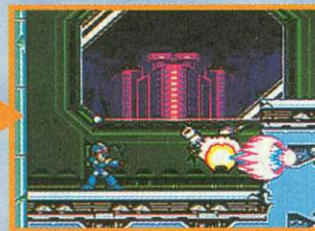
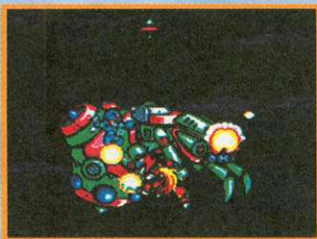
„Mega Man X3“ von Capcom ist der neueste Teil der „Mega Man X“-Saga. Hier könnt Ihr neben dem beliebten Metallhelden auch noch seine schärfste Rivalin Zero steuern. Außerdem zeigen wir Euch, welche Neuheiten es noch in diesem Spiel gibt.

DAS ERÖFFNUNGSLEVEL

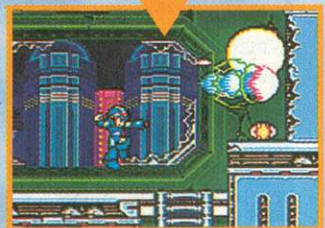
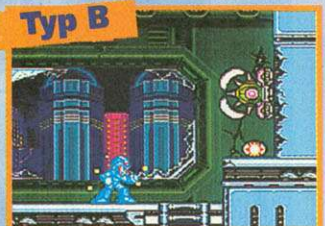
Das Eröffnungslevel spielt sich wie ein interaktiver Film. Testet gleich mal die verschiedenen Bewegungsarten und Kampftechniken von Mega Man.

1 Die ersten Gegner

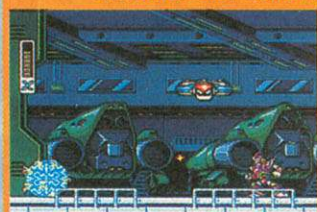
Es gibt zwei verschiedene Gegner: Typ A schießt Raketen in einem Bogen ab. Sprintet unter diesen durch und beschießt den Schützen. Typ B schießt gleich zwei Raketen in diagonaler Richtung ab. Ihr könnt ihn erst nach den Schüssen besiegen. Springt also über die Geschosse und ladet Eure Waffe. Ein Schuß, und er ist beseitigt.



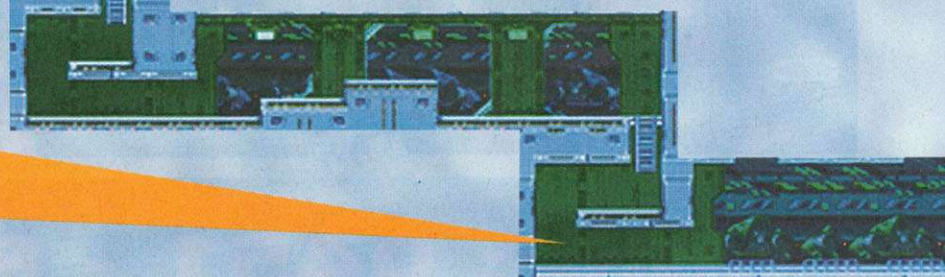
Ladet Eure Waffe auf, sprintet los und schickt den Gegner ins Jenseits.



Wechselt mit Zero



Schon nach wenigen Spielminuten wechselt Ihr den Charakter.



Man schreibt das Jahr 21xx. Professor Doppler hat einen Antikörper gefunden, der den Σ -Virus beseitigt. Der Σ -Virus sorgt dafür, daß Ungleichmäßigkeiten ausgeglichen werden. Mit Hilfe dieses Antikörpers gründet der Professor seine eigene Stadt.



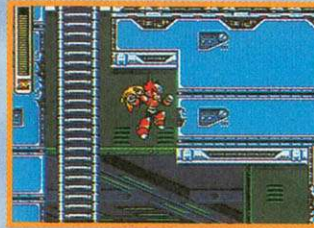
NEUE BEGLEITER

Ruft Zero

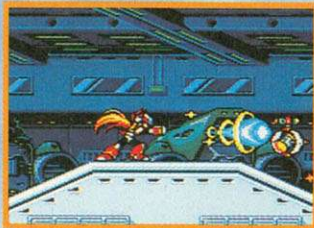


1 Zero

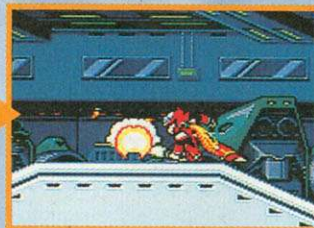
Im Anfangslevel könnt Ihr einen ersten Eindruck von Zero bekommen. In den anderen Leveln könnt Ihr sie dann zu Hilfe rufen. Dazu müßt Ihr nur den Kommunikator einschalten, und schon spielt Ihr mit Zero weiter. Sie darf aber nur einmal in jedem Level gerufen werden. Außerdem kann sie keine Extras aufsammeln.



Zero hat mehr HP als Mega Man.



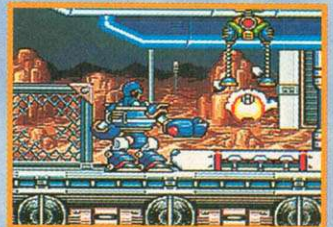
Sie besitzt zwei Spezial-Attacken.



Zero hat ein starkes Laserschwert.

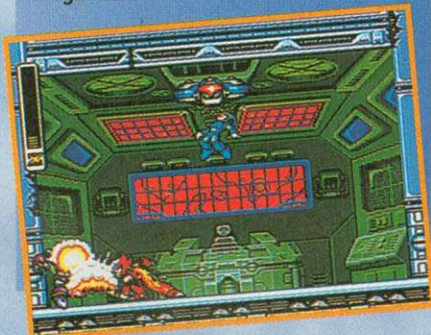
2 Reit-Robots

Es sind auch vier verschiedene Gefährten in den einzelnen Leveln versteckt. Der Kymera kann durch Wände gehen und hat einen guten Schlag. Der Kanga-roo hat eine sehr gute Attacke. Der Hawk-Roboter kann sehr hoch springen, und mit dem Frog kann Mega Man sogar ins Wasser gehen. Übrigens: Mit dem Ride Armor Translator könnt Ihr die Gefährten jederzeit rufen.



BOSS Mac

Mac ist ein Kopfgeldjäger und hat Mega Man entführt. Weicht seinen Maschinengewehrsalven aus und beschießt ihn so schnell Ihr könnt. Geht zum Schluß die Wand hoch und befreit Mega Man.



Boss 1

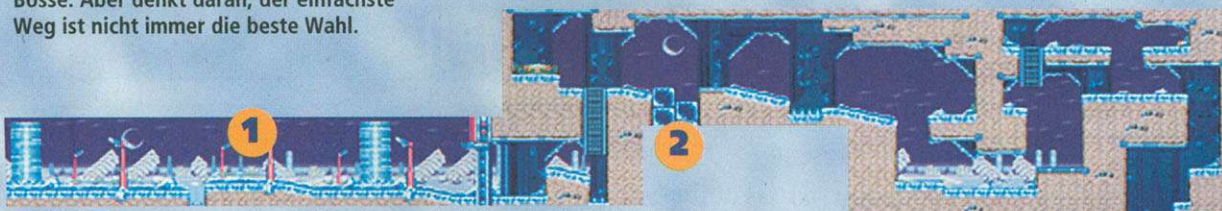
Boss 2

BOSS Maoh, the Giant

Mega Man hat am Anfang noch nicht so viel Lebensenergie. Seid also vorsichtig: Maoh ist nicht nur groß, sondern auch gefährlich. Er schleudert erst seinen linken Arm und danach den rechten nach Euch. Weicht beiden aus, ladet dabei Eure Waffe auf und zielt genau auf seinen Kopf. Paßt aber auf den Boden auf. Denn wenn Maohs Hände Euch nicht treffen, beschädigen sie den Boden.



Nach dem Anfangs-Level könnt Ihr eines von acht weiteren Leveln auswählen. Wir zeigen Euch die verschiedenen Level und Bosse. Aber denkt daran, der einfachste Weg ist nicht immer die beste Wahl.



Start

1 Achtung: Glatteisgefahr!

Im Blizzard Buffalo-Stage liegt viel Eis und Schnee. Das macht die ganze Sache so richtig schlitterig. Paßt also auf, daß Ihr nicht ausrutscht. Nehmt Euch viel Zeit für dieses Level.

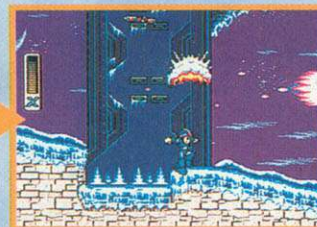


Kommt Ihr auf einen Eishügel, rennt Mega Man automatisch nach unten. Springt im richtigen Moment, sonst landet er in der Falle.

2 Aufladen, Schuß & Spurt

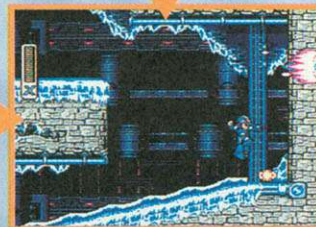
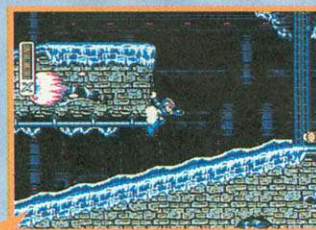


Mitten auf dem Weg liegen riesige Eiskwürfel. Stellt Euch auf diese und ladet Euren Laser auf. Denn anschließend kommt eine wilde Schlitterpartie. Springt jetzt nach vorne, schießt und schliddert Eurer Kugel hinterher. Diese wirkt wie ein Schild und bezwingt alle Gegner.



3 Weitsprung mit Anlauf

Hier solltet Ihr Anlauf nehmen und kurz vor Ende der Plattform springen. So kommt Ihr an die Energieflasche. Ansonsten rutscht Ihr nämlich den Abhang hinunter und habt Eure Chance vertan. Der Sprung ist zwar schwierig, aber er lohnt sich, wenn Ihr wenig Energie habt.

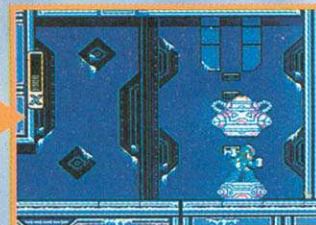
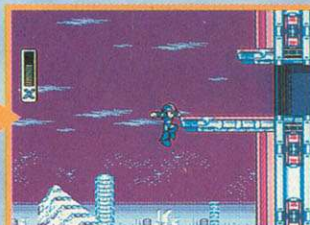
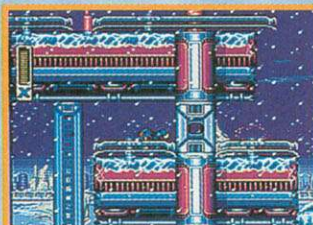


4 Der Air-Dash

Wir haben dieses Level als erstes ausgesucht, weil es hier einen Zusatz-Chip für Mega Man gibt. Es handelt sich um den Air-Dash. Dieser

Chip erlaubt es Euch, höher zu springen. Um ihn zu bekommen, müßt Ihr die obere Route nehmen. Nehmt Anlauf und springt am Ende

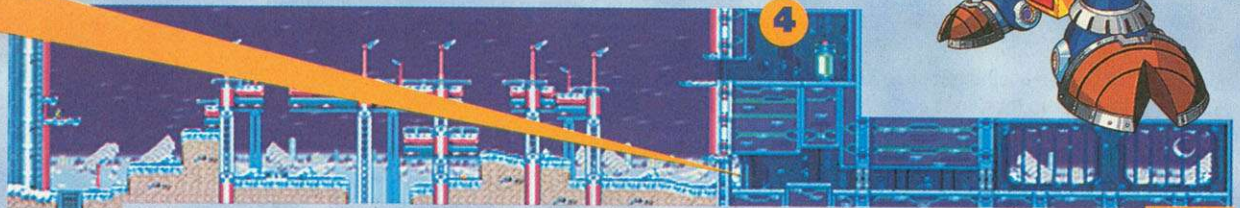
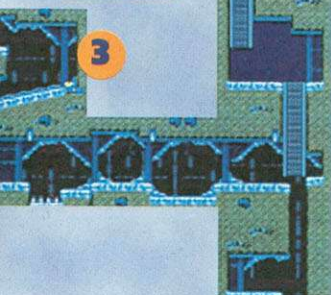
der Plattform nach rechts. Wenn Ihr die gegenüberliegende Wand berührt, müßt Ihr diese hochspringen.



ARD BUFFALO



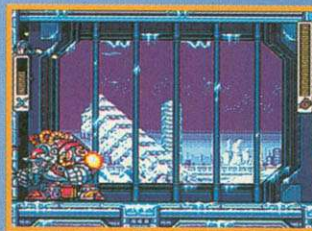
Bevor Ihr zum Boss geht, solltet Ihr hier erneut Energie tanken.



Boss

BOSS Blizzard Buffalo

Zuerst rennt der Büffel zu Euch. Klettert die Wand hoch und springt über ihn. Schießt sobald Ihr gelandet seid. In der zweiten Attacke schnauft Buffalo und schießt einige Raketen ab. Stellt Euch vor ihn und springt an die Wand, so fällt der erste Schnee auf ihn selbst.



NR. 2

CRUSH CRAWFISH

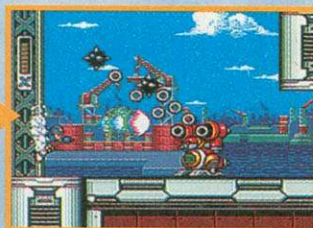
Der Crush Crawfish hat sein Lager in den Docks aufgeschlagen. Er ist relativ leicht zu

besiegen und auch der Weg zu ihm ist nicht gerade schwer, besonders wenn Ihr schon

den Air Dash habt. Mit seiner Hilfe könnt Ihr größere Strecken einfach überspringen.

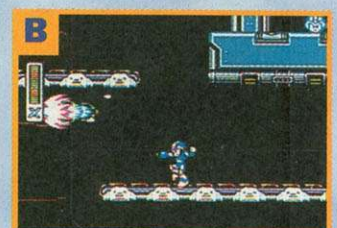
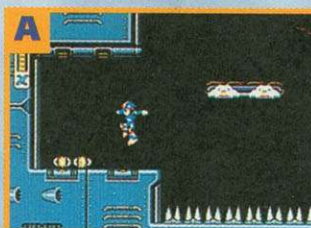
1 Der Abriß-Roboter

Dieser komische Roboter beschädigt den Boden und so fällt Ihr in die Tiefe. Dort wartet der Roboter schon und begrüßt Mega Man mit seinen Morgensternen. Geht die Wand hoch und beschießt ihn.



2 Die Fließbänder

Hier seht Ihr ein paar Fließbänder. Holt Euch die Energiekanister. Die zwei Extra-Leben könnt Ihr Euch allerdings noch nicht holen. Dazu benötigt Ihr einen Bohrer. Kommt also später noch einmal zurück.



BOSS Crush Crawfish

Die einfachste Art, den Boss loszuwerden, ist auszuweichen, mit dem aufgeladenen Laser anzugreifen, auszuweichen, usw. Crawfishs Scherenattacke ist relativ einfach zu vermeiden: springt die Wand nach oben. Dort seid Ihr sicher. Er attackiert Euch dann mit Magnetismus. Dieser kann Euch keinen Schaden zufügen.



Verhindert Crawfishs Attacke, indem Ihr die Wände hochgeht.



Durch Crawfishs Magnetismus fällt Ihr die Wand herunter. Das ist o. k.



Sobald Ihr unten seid, schießt der Boss. Geht die Wand wieder hoch.

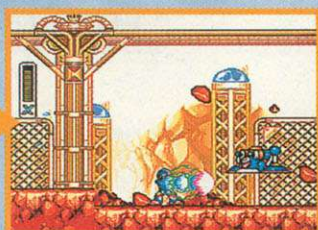
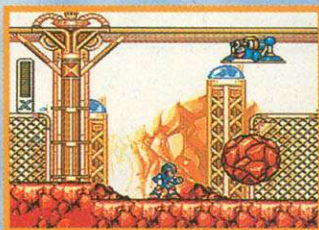
NR. 3 TUNNEL

Tunnel Rhino hat es sich unter der Erde bequem gemacht. Kein Wunder, er ist ja auch ein Meister im Tunnelgraben. Diese Runde ist sehr

lang und genauso gefährlich, denn es gibt hier viele Fallen. Besonders auf Dornen, Schlamm und rollende Steine solltet Ihr achten.

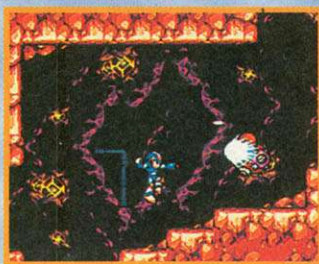
1 Die Sache mit dem Stein

Diese Roboter tragen Steine mit sich. Kommt Ihr ihnen zu nahe, lassen sie die Brocken fallen. Ihr könnt einfach unter ihnen durchrutschen, oder sie bekämpfen. Aber das ist gefährlicher.



2 Verschlöschen

Mitten im Untergrund trefft Ihr auf einen Roboter, der Euch den weiteren Weg verschließt. Springt mit dem Air Dash zu ihm auf die Plattform und nehmt ihn unter Beschuß. Dabei solltet Ihr hauptsächlich auf den Kopf zielen, denn da hat der Wächter seine schwache Stelle. Schon nach wenigen Treffern gibt er auf und explodiert.



Geht zurück, wenn Ihr den Robo nicht besiegen könnt und versucht es noch einmal.



Start



3 Schlamm-Falle

An manchen Stellen findet Ihr Rohre mit einem Rad. Hier solltet Ihr vorsichtig sein, denn in gewissen Abständen fließt Schlamm nach unten. Dieser fügt Euch zwar keinen Schaden zu, legt Euch aber für ein paar Sekunden lahm oder reißt Euch mit in die Tiefe.



Achtet auf die Decke. Weicht den schlamm-spritzenden Rohren aus.



Wenn Ihr den Schlamm berührt, fällt Mega Man auf die Dornen.

BOSS Vaju Leara FF

Als Zwischenboss steht Euch einer aus Professor Dopplers Gang gegenüber. Dieser Boss erscheint aber nicht jedes Mal. Wenn er Euch zu schwer ist, resettet das Spiel einfach. Andernfalls benutzt Ihr das Frost-Shield. Klettert die Wand hoch, damit der Boss sich auf gleicher Ebene befindet. Laßt Euch herunterfallen und rennt so schnell es geht auf die andere Seite. Manchmal ist es besser, den Air Dash zu benutzen.

4 Bohr-Roboter

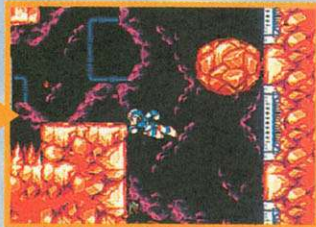
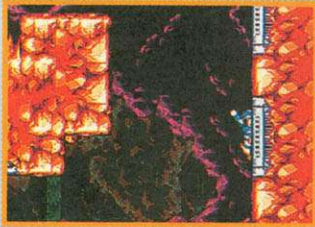
Im zweiten Abschnitt des Levels haben es einige Bohr-Roboter auf Euch abgesehen. Wenn sie Euch sehen, schießen sie Bohrer in Eure Richtung. Diese könnt Ihr nicht abschießen. Springt also besser darüber und wehrt Euch mit dem Superschuß.



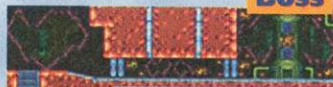
RHINO

5 Fels-Fallen

Wie am Anfang dieses Levels gibt es auch im zweiten Abschnitt Fallen. Diesmal sind es keine Schlammfallen, sondern Felsen, die von der Decke herunterfallen. Weicht ihnen aus, sonst verliert Ihr Energie.



Boss



Zwischen-Boss



ZWISCHEN-BOSS Hellcrusher

Zuerst solltet Ihr den Riesen-Bohr-Roboter mit einem aufgeladenen Schuß begrüßen. Springt dann die Wand hoch, aber nur auf halbe Höhe. Sonst ändert sich Hellcrushers Bewegungsablauf. Springt dann nach unten und schießt.



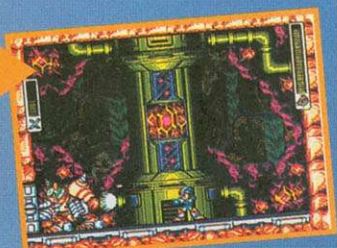
BOSS Tunnel Rhino



Tunnel Rhino sieht ein bißchen aus wie Blizzard Buffalo, ist jedoch einfacher zu besiegen. Rhino rennt gegen die Wand und sorgt dafür, daß Mega Man herunter fällt. Springt also über ihn, bevor Rhino gegen die Wand knallt. Dabei schießt das Nashorn mit Bohrern. Weicht diesen im Sprung aus.



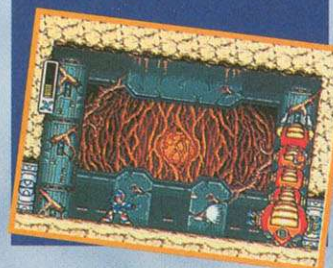
Versucht den drei Bohrern mit dem Air Dash auszuweichen.



Besiegt hier die Gegner schnell mit dem Spinning Blade. Diese Waffe bekommt Ihr, wenn Ihr den Boss aus Level 2 besiegt.

WEITER GEHT'S

In der nächsten Ausgabe zeigen wir Euch dann die nächsten Gegner. In Level 4 wartet schon der Neon Tiger, den wir für Euch gründlich durchleuchten werden.



Auf einen Blick

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

Sound

An Capcoms-Sound hat sich kaum etwas geändert. Er ist leicht, poppig und angenehm anzuhören.

Grafik

Die Grafik der Mega Man-Reihe wird immer besser. Auch die Polygon-Technik in diesem Spiel ist sehr interessant.

Spielbarkeit

Das neue „Mega Man“-Modul ist sehr schwierig ausgefallen. Aber trotzdem macht es immer wieder Spaß, sich den Schwierigkeiten zu stellen.

Fazit

„Blutigen“ Anfängern kann man „Mega Man X3“ nicht ans Herz legen, denn der Schwierigkeitsgrad ist ganz schön hoch. Dafür dürfen Profis getrost zuschnappen. Grafisch und von der Anzahl der Aufgaben her gesehen ist das Spiel jedenfalls eine gelungene Fortsetzung der X-Saga.

jvn

Der Countdown



Kyoto ist die alte Kaiserstadt im Herzen Japans. Die Heimat der Toei-Studios, in denen Samurai-Soap-Operas fürs Fernsehen produziert werden. Die Stadt der Tempel. Und der Ort einer Festung, in der das wichtigste Geheimnis der Spielewelt gehütet wird. Wir waren Ende Februar für Euch bei Nintendo in Kyoto und sprachen dort mit Yasuhiro Minagawa über Nintendos Pläne für die neue 64 Bit-Konsole N64!

Nintendos Hauptquartier (NCL) ist Ende Februar für Besucher unzugänglicher als je zuvor. Wir werden gleich am Hauptportal abgefangen und in einen kleinen Konferenzraum direkt hinter der Wartehalle gebracht. Mehr bekommen selbst wir vom Hauptgebäude nicht zu sehen. Nintendo ist äußerst vorsichtig, denn man befindet sich noch immer in der heißen Entwicklungsphase von vielen der neuen 64 Bit-Spiele.

Erscheinungstermin

Im Juli '96 stehen genug Nintendo 64-Konsolen (so lautet nun der weltweit offizielle Name) in den japanischen Läden. Die Erwartungen an das Gerät sind sehr groß. Der Verlag Tokuma Publishing



Ein Flug auf dem Teppich.

fragte vor der Nintendo-Messe Shoshinkai im Herbst letzten Jahres bekannte Entwickler-Firmen, wieviele N64s wohl verkauft würden. Eine bis drei Millionen im ersten Jahr (in Japan), so lautete die Schätzung der Firmen damals. Nach der Show prophezeiten die gleichen Firmen (gefragt von Takarajimasha Publications) mehr als drei Millionen verkaufte Geräte für den gleichen Zeitraum. Howard Lincoln: „Gemäß denen, die den Markt am besten kennen, wird



Nintendo 64-Motherboard.

Nintendo 64 in Japan allein im ersten Jahr leicht die heutigen weltweiten Verkäufe von Sonys PlayStation übertreffen.“ Und obwohl in Japan keine Werbung für Nintendo 64 gemacht wird, gehen heute schon Bestellungen ein. Gleich für den ersten Tag will Nintendo 500.000 Konsolen bereitstellen. Eine gewaltige Menge. „Darum haben wir unsere Tochterfirmen gebeten, den eigenen Erscheinungstermin etwas zu verschieben,“ so Minagawa. Der Hauptmarkt für Spielekonsolen ist nun einmal Japan. Nintendo of America liefert noch zwei Gründe für einen späteren Start: Zum einen „gibt es Lieferbeschränkungen für die Chips, weil wir modernste Technologie benutzen, die nur eine von SGI lizenzierte Fabrik herstellen kann.“ Zum anderen hat „Herr Miyamoto (Mario-Erfinder) sich ein paar weitere Wochen erbitten, um seine bereits spektakuläre Software noch vollkommen auszufeuern.“ Es laufen laut Minagawa-san noch Verhandlungen mit den Chip-Herstellern, um eine größere Zahl von Geräten fertig-



Ein Terminator-Mario?

stellen zu können. Dennoch ist das derzeitige Datum für Amerika der 30. September 1996. Europa soll kurz darauf beliefert werden.

Alles ist anders

Wie wird Nintendo 64? „Es ist einzigartig und anders“, sagt Yasuhiro Minagawa. „Playstation und Saturn-Reporter sagen einfach: »Es ist eine 99%-Umsetzung der Spielhallenversion. Großartig!« Aber bei »Mario 64« fehlt ihnen jede Vergleichsmöglichkeit.“ „Super Mario 64“ ist bereits seit Mitte Februar fertiggestellt. Es ist eines der Spiele, die von Anfang an dabei sein werden. Zuzüglich hat NCL bekannt gegeben, daß „Pilot Wings 64“ und ein japanisches Schachspiel einer Third Party (Lizenznehmer) namens „Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi“ gleich zu Beginn in Japan verfü-



Mario benutzt eine Seilbahn.

bar sein werden. Die Pläne für Nord-Amerika werden Mitte Mai auf der E3 in Los Angeles vorgestellt. Der amerikanische Nintendo-Direktor Howard Lincoln beantwortete die Frage nach der Qualität der Spiele vor der Presse so:



Int down läuft ...

„Wenn man das sieht, was ich von unserer 64-Bit-Software gesehen habe, weiß man, wie deutlich die Unterschiede zwischen dieser und jeder bisher für Playstation und Saturn gezeigter Software sind, dann glaube ich, daß wir sehr erfolgreich (...) sein werden.“



Mario auf dem Fujiyama?

Ist 32 Bit nur ein Zwischenspiel, Herr Lincoln? „Aber ja, ich glaube, daß 64 Bit sehr schnell 32 Bit überholen wird, weil es dem Spieler einen wirklichen Unterschied in der Spielumgebung bietet.“

Wer ist Nintendo?

Nintendo wurde vom Großvater des derzeitigen Firmenchefs Yamauchi gegründet. Als Spielzeug-firma widmete man sich allen möglichen und unmöglichen Din-

Das rettete Nintendo. Ein paar Jahre später folgte das Taschenspielsystem „Game'n'Watch“. Die Industrie erklärte Nintendo bei der Vorstellung für verrückt. Doch kurze Zeit später machte Nintendo 95 % des Gesamtumsatzes mit „Game'n'Watch“ ...

Keine Angst vor großen Tieren

Der Rest ist bekannt. Es folgte die Einführung des NES („Famicom“, „Family Computer“ in Japan), des Game Boys und des SNES (Super Famicom). Heute gibt es rund 16 Millionen Super Famicoms in Japan, und noch immer werden mehr SNES-Spiele vertrieben als solche für Saturn und Playstation. Enix' Rollenspiel „Dragon Quest VI“ verkaufte sich seit Dezember 3,6 Millionen mal. Für Herrn Minagawa belebt Konkurrenz das Geschäft. Und seitdem die Unterhaltungs-Giganten Matsushita (3DO) und Sony (Playstation) in den Markt eingestiegen sind, ist auch dem letzten Aktienhändler klar, daß Videospiele kein Kinder-Markt (mehr) sind. Sie bieten (ebenso) Unterhaltung für Erwachsene. „Wir hatten Angst da-



Erste Fingerübungen des japanischen Herstellers Square Soft.

führung von Nintendo 64 wird Nintendo wieder unangefochten die Marktführung ausbauen.

Palastrevolution?

Aufsehen erregte die Tatsache, daß Square, jahrelang Nintendos Vorzeige-Entwickler, das Rollenspiel „Final Fantasy“ zuerst für die Playstation vorstellt, und nicht für Nintendo 64. Viel wurde darüber spekuliert, was das soll. Haben Nintendo und Square sich verkracht? Herr Minagawa: „Mit Nintendo 64 können wir die Qualität unserer Produkte verändern. Wir planen Spiele, wie sie noch nie jemand sah. Square wollte mehr Spiele machen (und alte Produkte umschreiben). Square wollte Filmsequenzen machen, und dazu benötigt man CDs. Enix dagegen sagte: »Wir brauchen etwas Revolutionäres im RPG-Bereich. Es wäre toll, wenn wir die Story während des Spiels verändern

könnten.« Square verkauft zehn Spiele im Jahr, während sich Enix alle zwei Jahre auf »Dragon Quest« konzentriert. Meiner Meinung nach haben beide Firmen Recht.“ Darum entwickelt Square jetzt auch für andere Systeme, während sich Enix weiterhin auf Nintendo (und in Japan ebenfalls PC-Produkte) beschränkt. Square, so denkt Minagawa, wird vorerst einmal Spiele machen, die nicht anders sind als bisher. „Was NCL nicht will, ist »gleich werden«. Das ist zwar Japanisch, aber Nintendo

„... Nintendo hat und wird niemals ein Hardware-System vorstellen, bevor wir nicht vollkommen davon überzeugt sind, daß das, was wir tun, richtig sein wird. Das mag einige Leute enttäuschen, aber es das beste für Nintendo, seine Teilhaber und – letztendlich – den Konsumenten.“
Howard Lincoln

gen, wie „Liebestern“, „Ping-Pong-Maschinen“ und den Hanafuda-Spielkarten („Hanafuda“ heißt übersetzt „Blumenkarte“). Es gab keine klare Linie, und vor 25 Jahren wäre es um Nintendo beinahe geschehen gewesen. (Dann würdet Ihr heute mit Sicherheit keine Fun Vision lesen!) Doch nach einer Kapital-Umschichtung und neuen Ideen kam „Donkey Kong“ in die Spielhallen.

vor, was passiert, wenn kein Mitbewerber überlebt. Matsushita hat es nicht geschafft (3DO verkauft sich nicht so oft wie erhofft). Doch zum Glück haben es Sony und Sega (in Japan) geschafft. Aber noch immer verdienen wir mehr (als sie). Keiner kann ahnen, was (in der nächsten Zeit) passiert. Jedoch müssen sie Einbrüche in ihren Hardware-Absätzen erwarten.“ Und spätestens mit der Ein-



„Final Fantasy“-Studie von Square zur Siggraph.



Mindestens so gut werden die N64-„Final Fantasy“-Figuren aussehen.





Eine Entwickler-Studie von Quintet: Was kann Nintendo 64?

will das nicht.“ Nintendos Mitbewerber sind seiner Meinung nach immer gleich: „32 Bit, CD-ROM, keine wirklich neuen Ideen. Dagegen steht Nintendo mit einer 64-Bit-Konsole, Cartridges und im nächsten Jahr dem Magnetic Disc Drive. Wir bevorzugen die Herausforderung neuer Ideen. Als G'n'W vorgestellt wurde, sagte jeder: »Das ist Wahnsinn«. Der NES-Controller: »Kein Joystick«. Das St. Giga-Modem und VR 32: »Verrückt«. Aber wer kein Pionier ist, kann auch nichts Neues erfinden.“

Die SNES-Zukunft

Was passiert mit dem SNES, wenn Nintendo 64 kommt? Das war eine Frage, die viele von Euch in ihren Leserbriefen stellten. Wir gaben die Frage an Herrn Minagawa weiter. Seine Antwort: „Wir betrügen nie den Kunden, der viel Geld für seine »alte« Hardware ausgegeben

hat.“ Das heißt für Nintendo, daß es noch lange Zeit neue Produkte für das SNES geben wird. „Es gab auch nach zehn Jahren noch neue Produkte für das NES“, obwohl das Super Nintendo längst auf dem Markt war. Aber: „Soweit es Mario



„Ultimate MK 3“: Begrüßungsbild der Spielhallen-Version.

betrifft, könnte es sein, daß es (nach dem »Mario RPG«) kein SNES-Spiel mehr (mit ihm) gibt.“ Doch Mario-Vater Shigeru Miyamoto hatte schon von »Super Mario World« gesagt, es sei sein letztes SNES-Mario-Spiel. „Bei »Mario 1« (NES) war Miyamoto frustriert, weil er nicht alle Ideen unterbringen konnte.“ Seitdem hat er bei jeder Hardware-Erweiterung ein neues Mario-Spiel geschrieben. Er wird „auch weiterhin das SNES



„Goldeneye“ von Rare.

unterstützen. Aber das »Super Mario RPG« ist auch nicht die (richtige) Fortsetzung der Mario-Serie. Nicht Miyamoto programmiert das Spiel, sondern Square. Es ist eine Mischung aus Rollenspiel, Jump'n' Run und Action.“ Und für Herrn Miyamoto ist Mario nun einmal ein Jump'n'Run-Held.

Wie weit sind die Lizenznehmer?

Die Operation Dream Team ist eine amerikanische Kommunikationsstrategie. Nintendo Japan behält sich die „Kein Wort zuviel“-Taktik vor. Man muß schon ganz genau nachbohren, um von Nintendo-treuen Firmen etwas zu erfahren. Enix z. B. stellte uns Fingerübungen von Quintet (oben links) zur Verfügung. Man machte sich damit bislang nur mit der neuen Programmierung vertraut. Doch wenn Spiel-Umgebungen in dieser Qualität wirklich

benutzt werden, dann Hut ab. Das wird interessant. In Spielhallen ist bislang nur von Williams vertriebene Ware zu sehen: „Cruisin' USA“ und „Killer Instinct 1 + 2“ (programmiert von Rare). Außer den Videos und den Mario- und Kirby-Demos von der Shoshinkai wurde bisher nichts gezeigt. (Die Ausnahme macht jetzt Acclaim mit dem Video zu „Turok – Dinosaur Hunter“.)

W. Gretzky Hockey

Der bekannte Eishockeyspieler Wayne Gretzky unterstützt Programmierer-Teams von Time Warner Interactive (TWI) beim Ent-

wickeln seines Spiels. Das erste Nintendo 64-Hockeyspiel wird komplett gerenderte 3-D-Spieler haben. Ein intelligentes Kamerasystem sorgt dafür, daß Ihr stets das Geschehen aus dem bestmöglichen Blickwinkel betrachten könnt. „Wayne Gretzky Hockey“ läßt vier Spieler gleichzeitig ran. Es hat die NHLPA-Lizenz und bringt die Namen, Statistiken und Fotos von NHL-Stars mit. Die Hockey-Regeln beinhalten eine große Bibliothek von Animationen für Bodychecks, Strafstoße, Skatings etc. TWI will damit rechtzeitig zum amerikanischen Hardware-Start auf den Markt kommen.



Bereits etablierte Mitstreiter ...



... im N64-Geschäft sind ...



... die Engländer von Rare ...



... mit „Killer Instinct 2“.



MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Animaniacs d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Boogerman d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	99,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	89,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	99,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Havoc d	39,90
Izzy's Quest d	79,90
Ishido d	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	99,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	49,90
Lemmings 2 d	49,90
Maximun Carnage d	39,90
Megaman Willy Wars d	29,90

Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	49,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	79,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risky Woods d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock'n Roll Racing d	79,90
Schlämpfe	69,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Sidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Soleil komp. deutsch	89,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Sparkster d	29,90
Speedy Gonzales d	99,90
Spot goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmi's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Themepark d	89,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	109,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Vitua Racing d	99,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Worms d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	549,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90

Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3D d	89,90
Mansion of Hidden Souls	99,90
Magic Carpet d	89,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	149,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Military 2 jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Infrarot Pad Hyperbeam	49,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix & Obelix d	129,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bombberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comand d	49,90
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
Demons Crest d	39,90

Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoito d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer Deluxe	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
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
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live 96 d	99,90
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster eu	39,90
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Probotector eu	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailormoon d	49,90
Schlumpfe eu	99,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startrick Next Gener. d	99,90
Startrick Deep Space 9 d	129,90
Streeteracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Toy Story d	129,90

Turbo Toons d	59,90
Urban Strike d	99,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II eu	39,90
Worms d	129,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

PLAYSTATION

Playstation d	499,90
Mad Catz Lenrad & Ped.	159,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 10 fach	89,90
RGB Kabel	39,90
Alien Trilogy d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	99,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Casper d	89,90
Cybersled d	99,90
Cyberia d	89,90
Destruction Derby d	99,90
Descent d	89,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Games d	99,90
Extreme Pinball d	89,90
FIFA '96	89,90
Gex d	89,90
Hebereke Popoito d	79,90
Hi-Octane d	59,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings d	89,90
Loaded d	79,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	89,90
Need for Speed d	89,90
NBA TE	79,90
NBA In the Zone d	99,90
NFL Quarterback Club 96 d	79,90
PGA '96 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Psycho Detective d	79,90
Raiden d	99,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	99,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	99,90
Road Rash d	89,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	99,90
Thunderhawk 2 d	89,90
Total NBA d	99,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	99,90
Wing Commander 3 d	99,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Raw Arcade d	99,90

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = 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

Der Countdown läuft ...

**ON SEPTEMBER 30th,
DINOSAURS WILL FLY!**



Because on that day, the home entertainment world starts spinning at 64 bits — faster than any video game system or personal computer ever made. Live your dream: Nintendo 64 and its revolutionary 3-D controller will send you as far into the game as you dare to go. Over the top. Out on the edge. Choose your hero: James Bond, Ken Griffey, Jr., Super Mario. Or even Darth Vader. You'll find them in games exclusive to Nintendo 64. Players will weep. Competitors will weep.

Is it worth the wait?



Nintendo

Nintendos N64-Anzeige in Amerika:

„Am 30. September werden Dinosaurier fliegen! Denn an diesem Tag beginnt die Unterhaltungswelt, sich mit 64 Bit zu drehen – schneller als jedes Videospielsystem oder jeder Personal Computer, der je gemacht wurde. Lebt unseren Traum: Nintendo 64 und sein revolutionärer 3-D-Controller schicken Euch so weit in das Spiel hinein, wie Ihr es wagt zu gehen. Und darüber hinaus! Wählt Euren Helden: James Bond,

Ken Griffey, Jr., Super Mario. Oder sogar Darth Vader. Ihr findet sie exklusiv auf Spielen für Nintendo 64. Die Spieler werden begeistert sein. Die Konkurrenz wird weinen. Ist es das Warten wert? Nur wenn Ihr das Beste wollt!“

FIFA Soccer

Auch Electronic Arts, einer der bekanntesten Spieleentwickler, programmiert ein Modul exklusiv für Nintendo 64. „FIFA Soccer“ soll eine der realistischsten Fußballsimulationen werden, inklusive hunderter Teams, atemberaubendem Gameplay, äußerst realistischer Charaktere und Grafiken. Die Fähigkeiten des N64-Controllers sollen voll ausgenutzt werden. „Electronic Arts freut sich darauf, Neuland in Sachen Realität zu betreten und die Fähigkeiten von N64 voll auszuschöpfen, um eine Version von »FIFA Soccer« zu schaffen, die den Spieler fühlen lässt, als ob er gerade in die Mitte eines Stadions entführt worden wäre.“ Das sagt Larry Probst, Vorstandsmitglied von Electronic Arts.

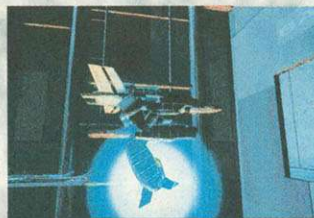


SGI-Grafik von Paradigm.

Das Spiel soll zum Weihnachtsgeschäft fertig sein.

Robotech Academy

„Robotech Academy“ ist das erste Projekt einer ganzen Serie von „Robotech“-Spielen. Die TV-Serie handelt von dem riesigen Raumschiff SDF-1, geschaffen von den 18 Meter großen Zentraedi. Das Schiff hat Kräfte jenseits menschlicher Vorstellungskraft und wandelbare Veritech-Schiffe. Ihr besucht die „Robotech Academy“ und lernt, sie in den Krieg mit den Zentraedi zu führen.



„Robotech Academy“: Erste SGI-Bilder zu GameTeks Spiel.



„Robotech Academy“-Studie.

Im nächsten Heft ...

... berichten wir von der Electronic Entertainment Expo. Die Spielwelt erwartet von dieser Messe sehr viel. Hier sollen die Dream Team-Mitglieder spielbare Versionen ihrer Produkte vorstellen. Wir rechnen fest mit „Turok – Dinosaur Hunter“ und „Shadows of the Empire“. Und vielleicht schafft es Donkey Kong bis dahin sogar schon ins dritte Country ... og



„Creator“, eine Studie von Software Creations.



Entzückend: Chun-Li beim „Feuerballern“ in 3-D (Studie)!

Release Schedule* Nintendo 64:

Blastdozer (Nintendo/Rare)
Body Harvest (Nintendo/DMA)
Buggie Boogie (Nintendo/Angel Studios)
Creator (Nintendo/Software Creations)
Cruis'n USA (Nintendo/Williams)
Donkey Kong World (Rare)
Dragon Quest VII (Enix)
FIFA Soccer '97 (Electronic Arts)
Final Fantasy** (Square Soft)
Goldeneye (Nintendo/Rare)
Ken Griffey Jr. Baseball (Nintendo)
Killer Instinct 2 (Nintendo/Rare)
Kirby Bowl 64 (Nintendo)
Legend of Zelda 64 (Nintendo)
Mission: Impossible (Ocean)
Monster Dunk (Mindscape)
Pilotwings 64 (Nintendo/Paradigm)
Quake (id Software)
Red Baron (Sierra Online)
Robotech Academy (GameTek)
Stacker (Virgin)
Star Wars: Shadows of the Empire (LucasArts)
Super Mario 64 (Nintendo)
Super Mario Kart 64 R (Nintendo)
Starfox 64 (Nintendo)
Top Gun: A New Adventure (Spectrum Holobyte)
Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim)
Ultimate Mortal Kombat 3 (Williams Entertainment)
Ultra Doom (Williams Entertainment)
Wave Race 64 (Nintendo)
Wayne Gretzky Hockey (TWI)
sowie ein bisher namenloser Titel von GTE Interactive.

Über diese Titel spricht die internationale Gerüchteküche:

Ace Driver (Namco)
Alien Trilogy (Acclaim)
Frank Thomas Big Hurt Baseball (Acclaim)
Prey (3D Realms)
Soul Storm (Virtual Hollywood)
Street Fighter 3 (Capcom)
Super Star Soccer 64 (Konami)
Tetrisphar *** (H₂O Entertainment)
Wargods (Williams Entertainment)

* Alle Angaben ohne Gewähr.
** Unter Vorbehalt, siehe Seite 19.
*** Auch als „Phear“ bekannt.



DAS RAUBT DIR DEN ATEM...



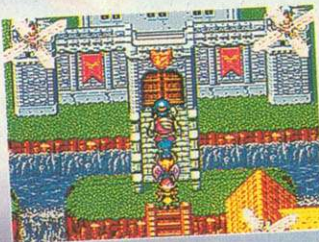
BREATH OF FIRE II

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.

DONKEY KONG COUNTRY 2

DIDDY'S KONG QUEST



Heute zeigen wir Euch aus unserer Game-Guide-Serie „Diddy's Kong Quest“ die fünfte und sechste Welt. Taucht mit uns in die „Düsterschlucht“ und lernt „K. Rools Reich“ genauer kennen.

STAGE 5-1

GEISTERGRUBE

In der „Düster-Schlucht“ geht es gespenstisch her. Überall lauern Geister und andere Spukwesen. Gleich in der ersten Stage bekommen Diddy und Dixie es mit „Geister-Kobras“ zu tun. Außerdem gibt es hier zwei Bonusräume: Der erste ist in einer Höhle, die Ihr mit einem Faß öffnen müßt. Er wird allerdings von zwei Kremlings bewacht. Um in den zweiten zu gelangen, müßt Ihr nach dem „N“ an den zwei Geister-Kobras nach oben springen.

1. Bonusraum

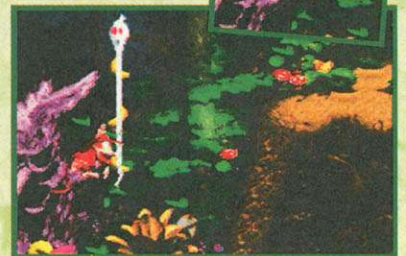


2. Bonusraum



1 ACHTUNG: KOBRA

An manchen Stellen könnt Ihr nur über die weisen Kobras weiterkommen. Sie schweben senkrecht in der Luft und sind gefährlich. Denn es handelt sich bei ihnen um echte „Geister-Kobras“. Sie verschwinden genauso plötzlich, wie sie gekommen sind. Achtet auf ihren Erscheinungspunkt und hüpfet sofort zur nächsten, wenn sie auftaucht. Sonst stürzt Ihr ab und eventuell in eine Falle.



STAGE 5-2

SPUK-HALLE

Auf geht es in die Geisterbahn! Steigt auf Euren Wagen und versucht alle Gegenstände mitzunehmen. Hier gibt es auch drei Bonusräume. Für den ersten müßt Ihr nach dem „K“ die obere Bahn nehmen. Springt dann über die Einfahrt. So kommt Ihr in den ersten Bonusraum und fahrt anschließend automatisch in den zweiten. Der dritte ist etwas schwieriger zu erreichen: Sammelt das „N“ ein und fahrt durch das Tor. Jetzt die untere Route nehmen.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 KACKLE

Die Fahrt auf der Achterbahn ist ziemlich gefährlich. Denn Ihr rauscht nicht nur in einem Affentempo über die Gleise, sondern es gibt da noch ein knappes Zeitlimit. Ist Eure Zeit abgelaufen, schubst Euch Kackle von dem Wagen. Zum Glück gibt es Fässer mit einem „+“, die Eure Zeit wieder aufladen. Berührt aber dabei kein „-“-Faß, denn dann gibt es Zeitabzug.



Sammelt so viele „+“-Fässer wie Ihr könnt, denn dann kann Euch Kackle nicht vom Wagen schubsen.

STAGE 5-3

STURMWALD

Springt mit Rattly kurz vor dem Verbotsschild bei den Bananen nach oben in den ersten Bonusraum. Für den zweiten müßt Ihr die Kugel zur Kanone bringen.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 RATTLY

Nehmt am Start Euren Partner auf die Schulter und werft ihn nach links über die Starthöhle. Dort befindet sich eine geheime Schlucht, in der Ihr Rattly findet. Als Bonus wartet außerdem noch eine Bananen-Münze auf Euch.



2 POWER WIND

Im Sturmwald bläst ein ganz schönes Lüftchen. Da muß man schon aufpassen, daß man sich keine Erkältung holt oder einfach weggepustet wird. Doch den Wind könnt Ihr Euch ganz einfach zu Nutzen machen. Er bläst nämlich vor allem bei großen Schluchten sehr stark. Springt über diese Schluchten und laßt Euch von ihm tragen. Dabei müßt Ihr natürlich aufpassen, daß Euch dieser nicht im Stich läßt. Denn so eine Böe hat auch ihre Tücken.



STAGE 5-4

PAPAGEIEN-ABSTURZ

Im „Papageien-Absturz“ gibt es zwei Bonusräume. Fliegt mit Squawks bei Punkt A in luftige Höhen und betretet den ersten Bonusraum. Den zweiten findet Ihr, wenn Ihr bei Punkt B die Wand hochgeht.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



C GEHEIMRAUM

Einen versteckten Weg gibt es auch in dieser Stage. Schmeißt einfach bei Punkt C ein Faß gegen die Wand und betretet den kleinen Raum, der sich dahinter verbirgt. Von dort aus kommt Ihr direkt auf den Geheimweg und könnt das „K“ aufsammeln.



D IST SQUAWKS BETRUNKEN?

An allen Punkten, die in der Karte mit einem D gekennzeichnet sind, befinden sich blaue Squawks. Diese können zwar nicht fliegen, dafür aber wunderbar schweben. Drückt auf dem Steuerkreuz nach oben, um die Fallgeschwindigkeit zu reduzieren.



Karte auf der nächsten Seite!

STAGE 5-5

WALD DES GRAUENS

Im Wald trifft Ihr auf Kannon. Verfolgt seine Kugel nach links bis zu den Felsen. Sie schlägt dort ein und öffnet Euch den ersten Bonusraum. Den zweiten findet Ihr weiter rechts auf die gleiche Weise.

1. Bonusraum



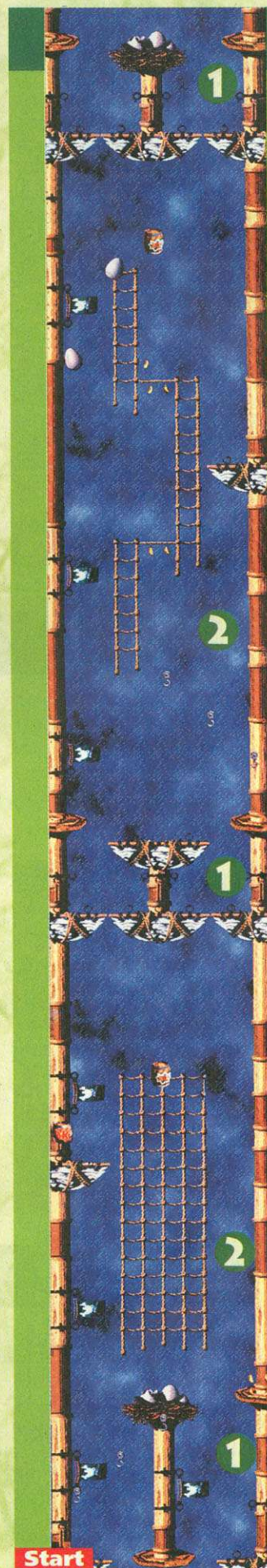
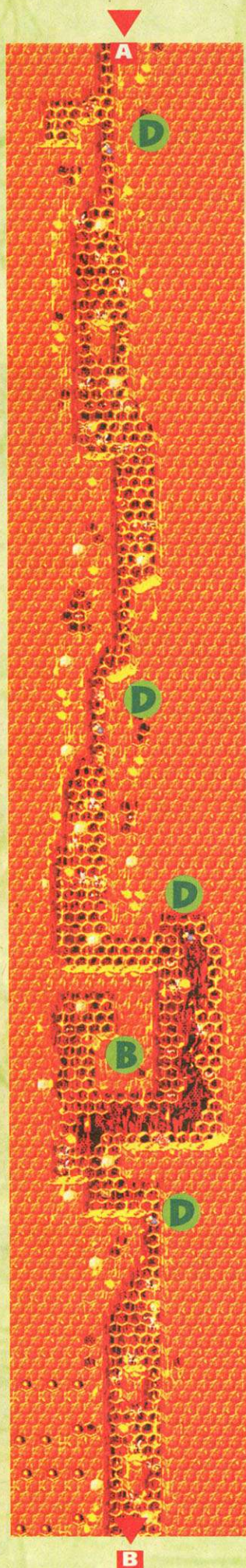
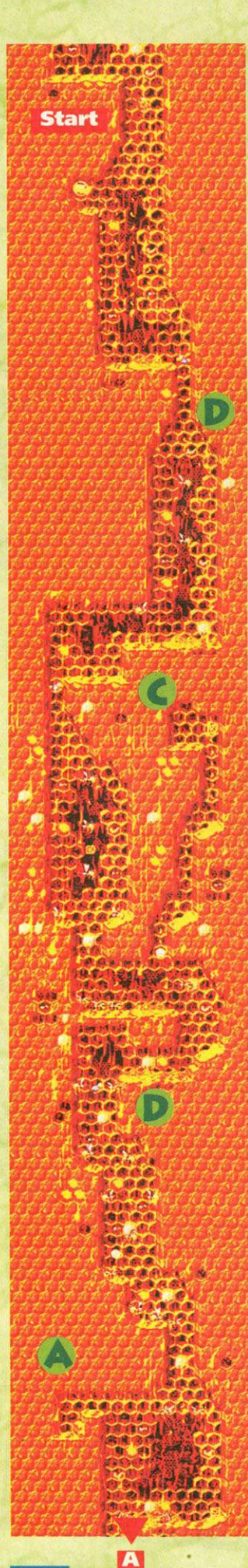
2. Bonusraum



1 SQUITTER

Im Wald fühlt sich Euer Freund Squitter so richtig wohl. Deshalb taucht Ihr auch nach einigen Metern in den Spinnenkörper ein. Nützlich sind ihre Netze. Mit diesen kommt Ihr ohne Schwierigkeiten über große Schluchten.





KROWS RACHE

BOSS

Krow, der Boss aus Welt 1, kehrt als Geist zurück, um Rache zu nehmen. Bezwingt die kleinen Vögel, damit sie ein Faß hinterlassen. Dieses werft Ihr dann auf Krows Geist. Jetzt geht der große Geier in die Luft. Folgt ihm und beendet sein Dasein.



Der große Geist und die kleinen Vögel attackieren Euch. Springt den kleinen Biestern auf den Kopf. Nehmt dann das Faß und werft nach Krows Geist.



Klettert nach oben, um den Geist zu erwischen. Paßt dabei auf die fallenden Eier auf. Merkt Euch die genaue Reihenfolge, wie sie fallen.

STAGE 6-1

EISIGER ABGRUND

Schon nach wenigen Schwimmzügen erreicht Ihr in der Unterwasserwelt ein Faß. Berührt es und Ihr verwandelt Euch in Enguarde. Er öffnet auch den ersten Bonusraum (A). Der zweite befindet sich bei Punkt (B).

1. Bonusraum



2. Bonusraum



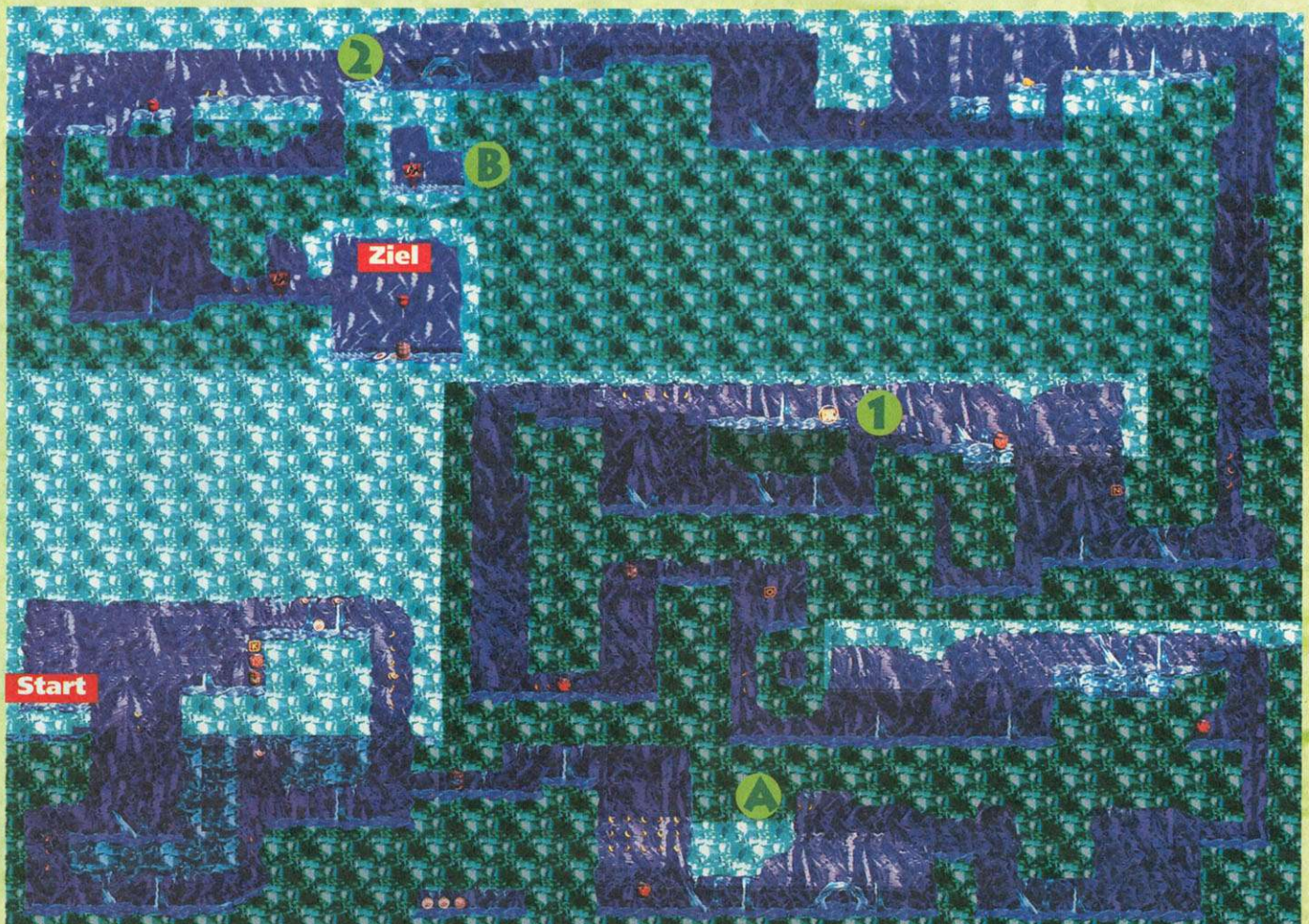
1 DK-MÜNZE

Sprintet bei Punkt 1 auf der Karte (länger den A-Knopf drücken und dann loslassen). So ist Enguarde schneller und erreicht die Plattform mit der DK-Münze, bevor das Wasser absinkt. Habt Ihr die Münze trotzdem verfehlt, schwimmt einfach wieder nach rechts und probiert das ganze noch einmal.



2 SPRINT

Einen zweiten Sprint solltet Ihr bei Punkt 2 wagen. So schießt Ihr über einen Abgrund hinweg und erreicht eine kleine Plattform mit einem Extra-Leben-Ballon. Auch hier sinkt das Wasser schnell ab. Doch mit dem Spurt erreicht Ihr das Extra-Leben, bevor es zu spät ist.



STAGE 6-2

WINDHÖHLE

Laßt Euch in dieser Stage vom Wind tragen. Er bringt Euch von einer Plattform zur anderen. Vergeßt dabei nicht, die vielen Gegenstände aufzusammeln. Und verpaßt die beiden Bonusräume nicht. Wir haben sie Euch auf der Karte mit den Punkten A und B gekennzeichnet.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 SURFT AUF DEM WIND!

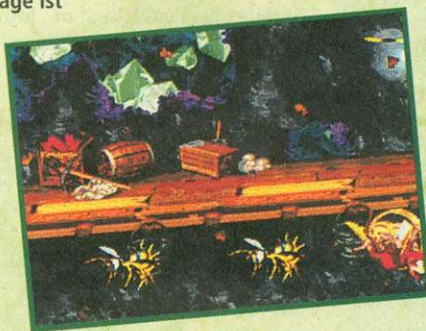
Der Wind alleine trägt Euch nach oben, so daß Ihr nur noch nach links und rechts steuern müßt. Achtet auf die Buchstaben, die Ihr einsammeln könnt. Denn leicht trägt Euch der Wind einfach an den Gegenständen vorbei und es gibt kein Zurück mehr. Genau das gleiche gilt auch für die Bonusräume.



Drückt auf dem Steuerkreuz nach unten, um die Fahrt zu bremsen.

2 DIE DK-MÜNZE.....

Die DK-Münze in dieser Stage ist relativ schwer zu bekommen. Stellt Euch links von der Münze hin und springt mit einem Riesensatz nach rechts. Drückt während des Sprungs das Steuerkreuz nach rechts. Und schwupps, habt Ihr die wertvolle Münze eingesammelt.



STAGE 6-3

QUETSCH-SCHLOSS

In dieser Stage geht es automatisch nach oben. Paßt auf, daß Ihr nicht zwischen herabfahrende Wände geratet. Beide Bonusräume sind mit Bananenpfeilen gekennzeichnet. Entweder benutzt Ihr Rambis Attacke oder das Faß, das plötzlich herumliegt.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 SCHLÜPFT IN RAMBIS KÖRPER.....

Gleich im ersten Drittel der Stage seht Ihr ein Faß, auf das ein Rambis-Zeichen gedruckt ist. Besiegt die „Wächter“ dieses Fasses und springt hinein. Jetzt verwandelt Ihr Euch in das starke Nashorn. Nur mit seiner Hilfe könnt Ihr den ersten Bonusraum öffnen. Startet bei Punkt (A) eine Spezial-Attacke.



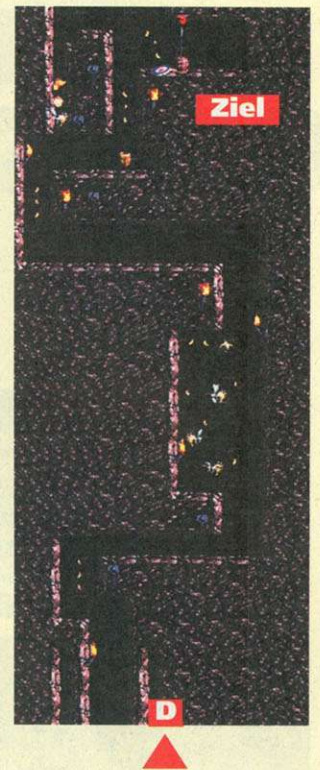
Benutzt die DK-Fässer, um diese Bösewichte zu besiegen. Springt dann in das Rambis-Faß und werdet zum wütenden Nashorn.



2 DIE DK-MÜNZE..

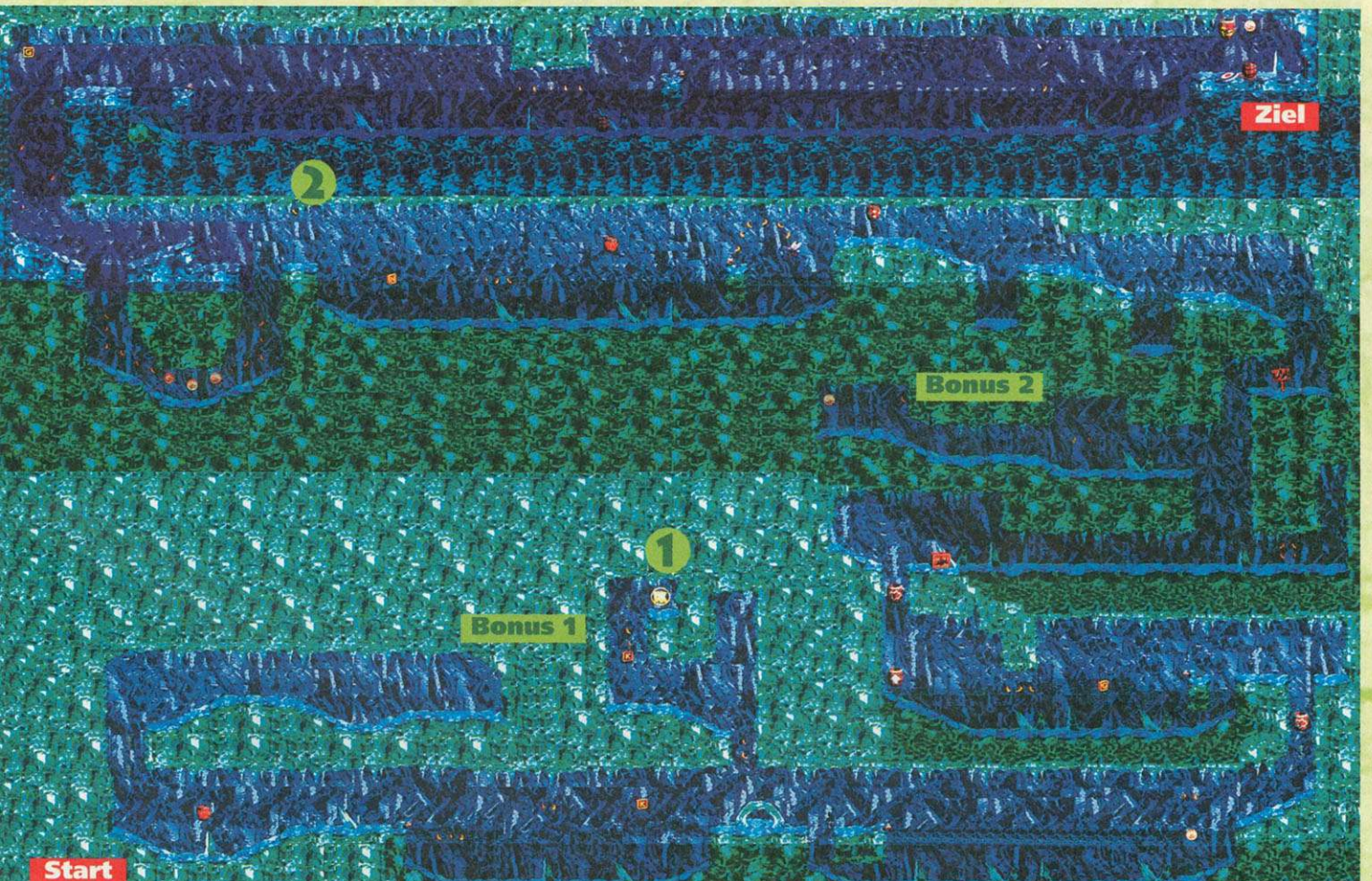
Geht an der Stelle (C) durch die Wand und hüpf in das Squawks-Faß. Jetzt heißt es: Schnell nach oben steigen! Denn nur die Spieler mit vielen Flugstunden bekommen auch die DK-Münze. Denn wenn es zum zweiten Mal zwei Wege nach unten gibt, solltet Ihr den anderen nehmen. Laßt Euch nach unten fallen und holt die DK-Münze am unteren Ende des Weges.





STAGE 6-4

CLAPPERS HÖHLE



STAGE 6-4

CLAPPERS HÖHLE

Karte auf Seite 29

Geht vom Start aus nach links und werft Euren Partner hoch. Schwingt jetzt die Haken nach oben und findet den ersten Bonusraum. Den zweiten erreicht Ihr mit Enguades Hilfe.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 DIE DK-MÜNZE.....

Gleich nachdem Ihr aus dem ersten Bonusraum gefallen seid, solltet Ihr Euch an einem Haken festhalten. Springt von diesem nach oben und Ihr bekommt als Belohnung eine DK-Münze.



2 UNSICHTBAR.....

Mitten auf der Plattform hängt eine einzelne Banane. Nehmt Euren Partner auf die Schultern und werft ihn nach oben, denn dann wird ein „!“-Faß sichtbar. Springt hinein und Ihr seid für geraume Zeit unverwundbar. Rennt jetzt so schnell wie möglich nach links und bezwingt alle Gegner, die sich Euch in den Weg stellen.



Natürlich ist es auch eine gute Idee, den Weg nach unten zu nehmen.

STAGE 6-6

GI

Ihr seid in einem Turm gefangen, in dem gefährliches Gas nach oben steigt. Ihr müßt also schneller sein als die Giftgas-Wolke. Doch drei Eurer Freunde sind mit Euch. Sie helfen Euch auch, wenn Ihr den Bonusraum finden wollt. Fliegt mit Squawks ganz nach oben und holt Euch einen Vorsprung. Verwandelt Euch dann in Squitter und schießt die linke Wespe ab. Hinter ihr befindet sich nämlich ein Geheimgang.

1 MORPHING!

Wie gesagt: Ihr könnt Euch in dieser Stage in drei Tiere verwandeln. Zuerst seht Ihr ein Faß mit Rattly. Benutzt ihren Speziälsprung, um hohe Plattformen zu erreichen. Danach steht Euch Squawk zur Verfügung. Fliegt mit ihm in luftige Höhen. Und schließlich ist Squitter an der Reihe.

2 DK-MÜNZE

Bezwingt die Wespe vor dem Abgrund und springt in die Grube. Drückt dabei auf dem Steuerkreuz nach → und holt Euch die DK-Münze. Flitzt dann wieder schnell nach oben.

3 SPURT NACH

Hier könnt Ihr in ein Faß mit einem Pfeil springen. Dieses bringt Euch nicht nur nach oben, sondern auch zu einem Squawks-Faß. Einmal in den Papageienkörper geschlüpft, solltet Ihr Euch nicht von Gegnern aufhalten lassen. Fliegt an ihnen vorbei und verschafft Euch einen Vorsprung vor dem giftigen Nebel. Besiegen kostet nämlich Zeit.

WO ZUM GEIE

Wenn Ihr gedacht habt, das wäre schon alles, dann solltet Ihr mal die nächste NFV lesen. Dort zeigen wir Euch nämlich, wie es weitergeht. Denn es gibt ja schließlich noch das „Fliegende Krokodil“. Vergessen darf man auch nicht die „Verlorene Welt“. Zu ihr bekommt man nämlich Einlaß, wenn man genug Krem-



Sucht in den letzten Level nach noch mehr Krem-Münzen und bezahlt Klubba.

STAGE 6-5

KETTEN-KLETTEN

Das Schloß in dieser Stage ist voller Haken. Nicht nur solche aus Metall und zu Ketten verarbeitete, sondern auch Gegner, die Euch das Wandern im Schloß nicht gerade vereinfachen. Ausserdem gibt es viele Wege bis zum Ziel. Ihr solltet also vorher nachdenken, welchen Weg Ihr nehmen wollt, sonst springt Ihr schnell an wichtigen Gegenständen vorbei. Außerdem gibt es zwei Bonusräume. Besiegt den Kaboom und nehmt die Kugel mit. Findet die passende Kanone und schießt Euch zum ersten Bonusraum. Bezwingt die beiden Kannons, hangelt Euch nach rechts oben und springt nach links in die Mauer zum zweiten.



Diese Ketten lassen sich genauso einfach benutzen wie ein Seil.

1. Bonusraum



2. Bonusraum



1 GEHEIMGANG.....

Vor einer Wand seht Ihr plötzlich eine einsame Banane. Dies ist ein Zeichen für einen Geheimgang. Folgt ihm und Ihr findet in einer Höhle ein „!“-Faß. Nun dürfte es für Euch einfach sein, Eure Gegner zu besiegen.



2 DIE DK-MÜNZE.....

Auch hier führt Euch eine einzelne Banane zum Erfolg. Denn mitten im Schacht steht sie und wartet darauf, gepflückt zu werden. Geht von Ihr aus rechts durch die Wand und findet das „N“ in einer Höhle. Geht jetzt weiter nach rechts durch die Wand in eine zweite Höhle. Dort wartet dann die DK-Münze auf Euch.



Schaut Euch genau um, wenn Ihr eine einzelne Banane seht.

ET GEMÄUER

Bonusraum



Springt in das Rattly-Faß. Verliert da-
nach keine Zeit, sonst kommt das Gift.



OBEN.....



IST DONKEY?

Münzen sammelt. Wie es in Ihr aus-
sieht und vor allem wie Ihr Euren
Freund Donkey Kong rettet, zeigen
wir Euch im sechsten und letzten
Teil der Game Guide von „Diddy's
Kong Quest“.



In Welt 7-1 gibt es ein Rennen: Squawks
fliegt mit Raben um die Wette.



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



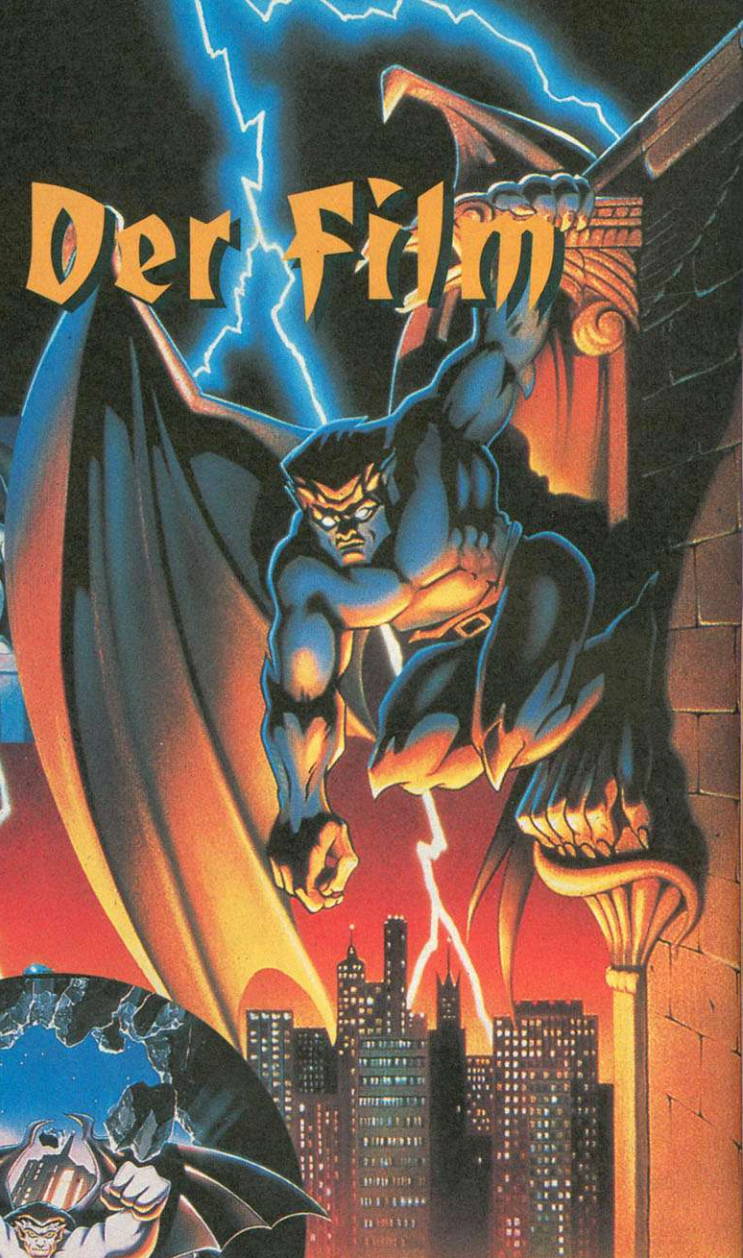
Fazit

„Diddy's Kong Quest“
ist ein lustiges
Jump'n'Run mit vielen
versteckten Räumen.
Man muß sich schon
gehörig anstrengen,
um diese ohne fremde
Hilfe zu entdecken. Die
NFV-Redaktion fand
dieses Spiel so gut, daß
es sofort einen Gold-
funny erhalten hat.

jvn

Gargoyles – Der Film

Wenn es Nacht wird, gehen
sechs unerschrockene Helden
auf Verbrecherjagd



Die Zeichentrick-Serie „Gargoyles“ ist jetzt Spielfilmreif. In der Video-Premiere des Pilotfilmes wird Euch genau gezeigt, wie es sechs Wasserspeier (Gagonen, engl. Gargoyles) aus dem Mittelalter ins New York des 21. Jahrhunderts verschlägt.

Vor über 1000 Jahren, im Jahre 994 n. Chr., gab es im schottischen Hochland unzählig viele Gagonen. Tagsüber zierten sie, zu Stein erstarrt, die Burgzinnen. Doch des Nachts wurden sie lebendig. Und sollte es einer wagen, nach Sonnenuntergang ihre Burg anzugreifen, verteidigten die Fabelwesen ihr Heim. Den Burgbewohnern waren sie gut gesinnt. Doch durch ihre äußere Erscheinung, waren die „Gargoyles“ bei den Einwohnern als grob und böseartig verschrien. Eines Nachts, als sie wieder einmal lebendig waren, wurden sie vom Burgherren verraten, und am nächsten Tag fielen ihre Statuen Wikingern in die Hände, die sie zerschlugen. Nur wenige Gagonen kamen mit dem Leben davon. Sie

versammelten sich in der nächsten Nacht und übten Rache für ihre gefallenen Kameraden. Aus Angst vor den schrecklichen Kreaturen, verwandelte sie ein Magier des Nachts wieder in Stein und belegte die Gargoyles mit einem Fluch: Sie mögen erst wieder lebendig werden, wenn sich ihre Burg über die Wolken erhebt ... Im Manhattan des 21. Jahrhunderts scheint es soweit, daß der Fluch sich erfüllt. Der mächtige Millionär David Xanatos hört vom Fluch, der auf den Gagonen liegt und beschließt, die schottische Burg zu kaufen. Er läßt sie Stein um Stein abtragen und baut sie in New York, mitten auf seinem Wolkenkratzer, wieder auf. Und siehe da, schon in der darauffolgenden Nacht erwachen

die Gargoyles zu neuem Leben und erkunden ihre neue Umgebung. Dabei stellen sie schnell fest, daß sich die Menschen kein bißchen verändert haben. Sie schrecken immer noch vor dem Unbekannten zurück und versuchen, es zu beseitigen. Nur die Polizistin Elisa Maza vertraut den ungewöhnlichen Nachtschwärmern, nachdem der Gargoyles-Anführer Goliath ihr das Leben gerettet hat. Aber da gibt es ja noch den raffgierigen Xanatos, der die sechs Helden für seine Zwecke nutzen will. Er ist machtbesessen und will mit ihrer Hilfe die Welt Herrschaft an sich reißen. Wird es den Gargoyles gelingen, Xanatos Pläne zu durchschauen? Werden

die sechs gegen die Gefahren des 21. Jahrhunderts ankommen? Und wie wird die Umwelt auf die neuen Helden reagieren? All diese Fragen beantwortet Euch das spannende Video „Gargoyles – Auf den Schwingen der Gerechtigkeit“. Der Film ist nicht nur perfekt animiert, die Regisseure haben besonders auf realistische Bilder Wert gelegt. Achtet auf Manhattans Skyline und die Fahrzeuge in den Straßen. Mit ihren Hintergründen erreichten sie nahezu 3-D-Qualität. Das Drehbuch der Zeichentrick-Serie stammt übrigens von Michael Reaves, der seit 1975 zehn Fantasy-Romane veröffentlicht hat. Er kombinierte Krimi-, Science Fiction- und Fantasy-Elemente so, daß ein unheimlich spannendes und phantastisches Skript dabei entstand. Zu kaufen gibt es diese Video-Premiere in jedem guten Kaufhaus oder Videogeschäft (Buena Vista/ca. DM 39,90).

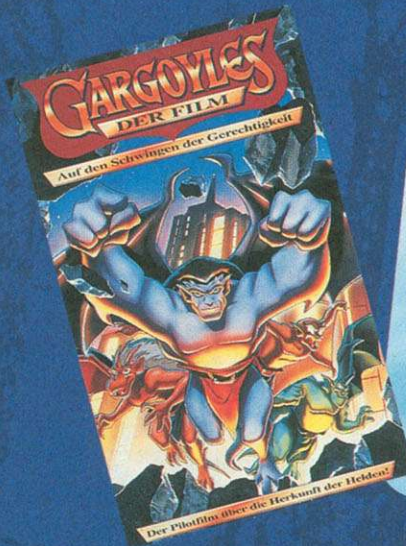
jvn

Der Gargoyles-Wettbewerb

Zusammen mit Buena Vista präsentieren wir Euch den Gargoyles-Wettbewerb. Insgesamt gibt es fünf Video-Kassetten und 80 Figuren zu gewinnen. Das Set der Figuren reicht von der einfachen Spielfigur bis hin zur extravaganten Deluxe-Variante mit blinkenden Augen.

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. Preis | 1 Video + 5 Figuren |
| 2. + 3. Preis | 1 Video + 3 Figuren |
| 4. + 5. Preis | 1 Video + 2 Figuren |
| 6. bis 10. Preis | 2 Figuren |
| 11. bis 65. Preis | 1 Figur |

Wie heißt die enge Vertraute der Gargoyles im 21. Jahrhundert?



Mitmachen kann jeder, der die Frage richtig beantworten kann. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Mitarbei-

ter des Pro Verlages, von Position und Buena Vista, sowie deren Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.)

Schreibt die Lösung einfach auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 10.07. 1996 an folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort „Gargoyles“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main.

TUROK:



Es gibt nicht nur unser Universum. Es gibt viele Tausend von Möglichkeiten. Und zwischen den einzelnen Universen gibt es einen Schnittpunkt: Das Lost Land. Hier jagt „Turok – Dinosaur Hunter“. Eine Welt der Extreme, geschaffen von Erica, The Mothergod (= etwa: Muttergöttin), und bevölkert von Wesen aller Zeit-Dimensionen. Auf der Suche nach einem Weg aus dem Lost Land erlebt Turok spannende Abenteuer ...

Auf der Jagd

Acclaim präsentiert „Turok – Dinosaur Hunter“, ihr erstes Nintendo 64-Spiel. Programmiert wird es von Iguana („NBA Jam“) nach einem Comic-Charakter der von Acclaim aufgekauften Valiant-Comics. Was wir Euch auf den nächsten Seiten präsentieren, stammt aus einem Video, das Acclaim der Presse zugänglich machte. Damit bricht erstmals ein Dream Team-Mitglied das Schweigen und zeigt Entwicklungsmaterial. Anfang März, als das Band entstand, war das Spiel zu ca. 40 % fertiggestellt. In der Zwischenzeit wurde fleißig weiter daran gearbeitet. Das versicherte uns der Spieledesigner Eric Kuby von Acclaim, der das Iguana-Projekt leitet. Das Videotape beinhaltet „eine weite, offene Ebene mit neun oder zehn Gegnern. Darin sind fast alle Gegner zu sehen. Aber es wird auch noch eine Menge weiterer menschlicher Gegner geben, genauso wie große Insekten und weniger wichtige Bösewichter.“



Beachtet die Nebelschwaden über der Mauer und das Gesicht im Stein.

er denkt, es würde ihm die Macht über die Zeit verleihen. In Wirklichkeit (und das weiß er nicht) zerstört der Chronoscepter die Zeit. Und so vernichtet er jede Welt, die gestern, heute oder morgen existiert. Der Dinosaurier-Jäger Turok erfährt von Campaigners Plan und den unerwünschten Nebenwirkungen des Gerätes. Turok bereist darum das Lost



Der Wächter des Kristalls besteht aus Stein.

Die Story

The Campaigner schuf ein Gerät namens Chronoscepter, von dem

Land, um den Verrückten daran zu hindern, die Welt zu vernichten. Die Geschichte unterteilt sich in verschiedene Kapitel. Es soll dabei die Möglichkeit geben, das Spiel linear Level für Level zu lösen oder

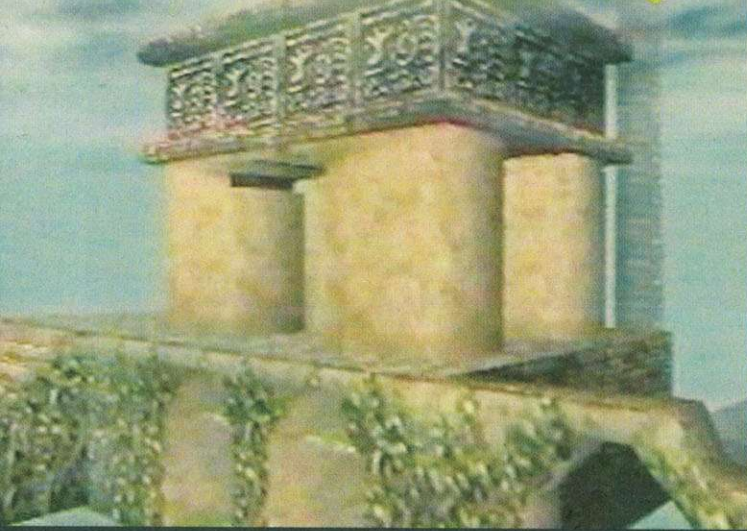


Ein Farn aus zwei Blickwinkeln.



Vielleicht wiegt er sich im Wind.

nach den Dinos



Der Tempel des Todes?



Im Spiel fliegt dieses Monster!

zwischen den einzelnen Gegenden zu springen. Welche interessanten Möglichkeiten das bieten wird, läßt sich derzeit nur erraten.

Das Spiel

„Turok – Dinosaur Hunter“ präsentiert sich als Shoot'em Up in dreidimensionaler Umgebung. Ihr selbst schlüpft in Turoks Rolle und

seht die Umgebung „mit seinen Augen“. Die Bewaffnung umfaßt neben Turoks Bogen, Jagdmesser, Tomahawk u. a. auch halbautomatische Pistolen und Hightech-Waffen, die Missiles abfeuern. Damit müßt Ihr Euch Eurer Haut erwehren können. Vorsicht ist vor allem vor den intelligenten Raptoren (siehe nächste Seite) geboten.

Warp Generator

Eine spielerische Neuheit präsentiert sich in Form des Warp Generators. Er sorgt dafür, daß das Spiel nicht so geradlinig, wie bisher bekannt, abläuft. Geheimräume, Extra-Gegenstände und

Geheimpassagen sind nach einem Levelwechsel frisch gemischt an anderen Orten, als Ihr sie in Erinnerung hattet. Außerdem verfolgt der Warp Generator Euer Vorgehen und hilft mit Möglichkeiten, Energie aufzufüllen. Er läßt Euch spezielle Waffen zukommen, wenn Ihr sie am nötigsten braucht. Eric Kuby: „Es ist schwer, genau zu sagen, wo genau diese Dinge versteckt sind und wie Turok sie finden kann. Diese Aspekte wurden noch nicht fertig gebaut. Ich kann aber sagen, daß es wie in anderen Action-Spielen funktionieren wird. Es gibt Waffen, Munition und andere Gegenstände im Spiel.“

Wann kommt's?

„Turok – Dinosaur Hunter“ wird Acclains erstes N64-Spiel sein. Es soll rechtzeitig zum deutschen Erscheinungsdatum der neuen Konsole verfügbar sein.

Der Wächter des Heiligen Kristalls

Die Gottesanbeterin, deren Animationssequenz Ihr rechts sehen könnt, besteht aus Stein und überragt Turok um 30 Fuß (etwa neun Meter). Ihr seid natürlich in der Lage, unter das Tier zu laufen. Und kann die Gottesanbeterin auch fliegen, Eric?

„Ja, sie wird fliegen. Glaubt mir, das ist WIRKLICH COOL!“

Während menschliche Gegner mit Acclains Motion Capture-System gescannt wurden, war das natürlich bei

den Tieren nicht möglich. Alle Animationen der Kreaturen wurden mit der Hand programmiert, ohne etwas zu scannen. „Ihr könnt darauf wetten, daß wir so viel Zeit wie möglich in das Tuning der Intelligenz der Gegner setzen. Wir haben einen umfassenden Plan, wie die A. I. (»Artificial Intelligence«, künstliche Intelligenz) arbeiten wird. Zum Beispiel: Jeder Charakter hat einen »Sichtwert«. Dieser Wert beinhaltet drei Teile:

- Der Winkel gibt an, wie weit der Blickwinkel eines Charakters ist,
- die Entfernung bestimmt, wie weit eine Figur sehen kann, und
- die Nachtsicht legt fest, wie gut ein Charakter in der Dunkelheit sehen kann.

Der »Sichtwert« variiert von Gegner zu Gegner, und jedes Monster reagiert auf einen Angriff anders. Das macht den Kampf erst richtig interessant, denn Ihr müßt immer neue Methoden finden.



Der Campaigner Attack Robot



Der Campaigner Attack Robot ...



... patrouilliert auf der Suche nach ...



... gefährlichen Dinosaurier-Jägern.

Zurück zum Stichwort „Künstliche Intelligenz“ (A. I.) der Gegner. Ein gutes Beispiel geben uns die Bilder des Campaigner Attack Robot (eines Schergen des Meisters), in dessen Hintergrund Ihr die freundlichen Velociraptoren sehen könnt. (Die fleischfressenden Dinosaurier

werden im „Jurassic Park“ „Raptoren“ genannt.) „An einigen Stellen ist es möglich, daß Ihr hinter einen Menschen schleichen könnt – aber nicht hinter einen Raptoren. Es gibt noch viele andere Aspekte der A. I., die »Turok« interessant machen werden.“ Vor lauter Bit-Grips kommt man doch

auf den Gedanken, die Tierchen gegeneinander antreten zu lassen, während man selbst ruhig in der Ecke steht. Theoretisch ist das möglich, aber „einige sind wählerisch darin, welche Gegner sie angreifen. Die Velociraptoren zum Beispiel greifen jeden Menschen an, den sie sehen – aber nichts

sonst. (So funktionieren sie zwar nicht genau, aber es gibt Euch eine Vorstellung der A. I.)“ Eine besondere Beachtung ist die Greifklaue/„Schere“ am linken Arm des Roboters wert. Darin spiegelt sich nämlich die Umgebung. Auch scheint die Rüstung aus blitzendem Silber zu bestehen.

Der Campaigner

Wenn wir jemandem aus „Turok“ wirklich nicht im Dunkeln begegnen wollen, dann ist es der Campaigner. Der Endgegner (auch noch nicht fertig) muß gestoppt werden, bevor er die Zeit an sich mit dem Chronosceptor vernichtet. Natürlich ist das bei ihm besonders schwierig. „Er ist extrem stark. Er trägt diese riesige Vierfach-Pickelaxt, die an einen grossen Enterhaken erinnert.“ Natürlich wollten wir noch wissen, ob der Campaigner ein eigenes Level, eine Burg (wie Bowser)



Der Campaigner von vorne mit Maske ...



... und von hinten mit der großen Axt.

oder eine Höhle (wie die „Mega Man“-Gegner) hat. Aber dazu meint Eric nur: „Das kann noch nicht gesagt werden.“ Auf dem Video stapft er, wie alle anderen

Charaktere, durch die Gegend und schlägt mit der Streitaxt um sich. Fertig ist der Campaigner erst, wenn er wie alle von uns gezeigten Figuren (bis auf den Kristallwächter) mit seiner Haut überzogen ist. Das System heißt „Texture Mapping“ und wird auch einfach als „Tapete der Polygone“ bezeichnet. Eine weitere Errungenschaft des Nintendo 64 ist das „Load Management“, das verhindert, daß die

Objekte auf dem Bildschirm (ob Gegner oder Busch) einfach so ins Bild „hüpfen“. Alles taucht langsam auf, unterstützt vom Nebel-Effekt (siehe rechts).

„Wir entdeckten schnell, daß in diesen Jagdgründen wir die Gejagten waren.“
Turok über das Verlorene Land („Turok“-Heft No. 0).



Die Spielfläche

Wenn sich Turok durch den Wald bewegt, kann er nicht weit sehen. Alles liegt im Nebel, nur der unmittelbare Bereich ist klar. Und das macht die Sache interessant, denn man weiß nie, was hinter der nächsten Ecke lauert. Der Nebel wabert in echten Schwaden.

NFV: Wie „echt“ wird die Umgebung werden? Wird es regnen, werden Bäume und Farne im Wind wiegen?

Eric: Das hängt wirklich davon ab, wie viel Zeit wir (am Ende der Entwicklungsphase und zum N64-Erscheinungstermin) übrig haben.

NFV: „Wird sich denn alles auf der Oberfläche abspielen, also nur in dem Bereich, den wir bisher gesehen haben?“

Eric: „Es wird unterschiedliche Umgebungen geben. Dschungel, Höhlen, das Innere von alten Tempeln etc.“

NFV: „Wird es eingebaute RPG- oder Adventure-Elemente (wie Puzzles, umfangreiches Inventar, Kommunikation mit anderen Charakteren) geben?“

Eric: „Davon weniger ...“

NFV: „Oder Plattformspiel-Elemente (wie Springen, Ducken, nach oben sehen) ...?“

Eric: „Davon mehr ...“

NFV: „Und wie groß (in Metern) ist ein solches Level?“

Eric: „Es ist wirklich schwer zu sagen, wie groß die Level sind. Bedenkt, daß sie richtig dreidimensional sind, darum gibt es eine Menge Boden (mit berechneter Oberfläche) zu bedecken. Und es gibt nicht nur Tiefe und Breite, sondern auch Höhe.“ Wie weit die Entwickler in der Umgebungsgröße gehen können, ist noch nicht klar. Sicher ist jedoch, daß 120 Megabyte Grafikinformatoren, dank ausgeklügelter Komprimierungstechniken auf ein 46 Megabit-Modul (= 8 Megabyte) gepresst werden. Derzeit denken wir, daß man im Video ungefähr 100 x 100 Meter auf dem Spielfeld erkunden kann. Das ist nur eines der Level, und noch dazu nicht fertig ...



Der Comic

Der Apache Turok wurde ins Lost Land verschlagen. In dieser, von der „Muttergötin“ Erica geschaffenen, Dimension treffen die Ebenen des Multiversums zusammen. Dinosaurier leben in den Comic-Heften mit Steinzeitmenschen, Indianern, Wikingern, Samurais, Außerirdischen und amerikanischen Soldaten aus der Zeit der Sklavenbefreiung (mehr oder) weniger friedlich zusammen. Eine ideale Gegend für Jäger und Abenteuerhungrige. Natürlich gibt es dann noch die guten alten Flüche, den Aberglauben der Bewohner und die Monster aus dem Reich der Fantasie ... Die Null-Nummer des Comic verkaufte sich in Amerika über eine Million mal. Heute liegt die verkaufte Auflage bei Rund 250.000 Exemplaren pro Ausgabe. Nach Deutschland wird der Comic allerdings in absehbarer Zeit nicht kommen. Unsere beiden Comic-Ausschnitte zeigen Turok in voller Kriegsbemalung bei seiner Lieblingsbeschäftigung (Dino-Metzeln) und den Campaigner. Dessen N64-Umsetzung könnt Ihr links begutachten.



LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(1)



2

Diddy's Kong Quest
Donkey Kong Country 2

(4)

3

Secret of Mana

(3)

4

Secret of Evermore

(-)

5

Earthworm Jim 2

(-)

VERKAUFSCARTS

1

Diddy's Kong Quest
Donkey Kong Country 2

(1)



2

Secret of Evermore

(2)

3

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(3)

4

Asterix & Obelix

(4)

5

Breath of Fire 2

(-)

GAME BOY

1

Donkey Kong Land

(1)



2

Zelda IV
Link's Awakening

(4)

3

Street Fighter 2

(-)

4

Wario Land
Super Mario Land 3

(3)

5

Kirby's Dreamland 2

(2)

1

Donkey Kong Land

(2)



2

Kirby's Dreamland 2

(5)

3

Asterix & Obelix

(-)

4

Wario Land
Super Mario Land 3

(4)

5

Super Mario Land

(-)

PLAYCOM-CHARTS

1

Int. S. Soccer Deluxe

(SNES)



2

Worms

(SNES)

3

Diddy's Kong Quest
Donkey Kong Country

(SNES)

4

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(SNES)

5

Secret of Evermore

(SNES)

REDAKTIONSCHARTS

1

Breath of Fire 2

(SNES)



2

Diddy's Kong Quest
Donkey Kong Country

(SNES)

3

Lost Vikings 2

(SNES)

4

Toy Story

(SNES)

5

Mega Man X³

(SNES)

VERLOSUNG!

GEWINNCHANCE

Gewinnt mit Playcom und der NFV Top-5 eines Eurer Lieblings-Nintendospiele.

Mitmachen ist ganz einfach: Schreibt Eure Super Nintendo- und/oder Game Boy-Top 5 auf eine Postkarte. Vergeßt aber nicht, Euer Wunschspiel und zwei Ersatztitel anzugeben. Schickt diese Postkarte dann an:

Nintendo Fun Vision
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main.
Natürlich könnt Ihr auch Eure Top 5 faxen.
Dazu wählt Ihr 069 / 500 80 51. Viel Glück!

() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.

Tips & Tricks

Diddy's Kong Quest

Super Nintendo

Das versteckte Cheat-Menü

F. Häckert aus Gronau-Epe hat das versteckte Cheat-Menü gefunden, und konnte uns sogar mitteilen, wie es aktiviert wird. Geht in den „Select Game“-Bildschirm und sucht Euch einen freien Speicherplatz aus. Im Spielerauswahl-Menü geht Ihr dann auf „Two Player Contest“ und drückt fünf Mal ↓. Nun erscheint ein „Musik Test“, in dem Ihr mit den Tasten ← und → zwischen den verschiedenen Melodien umschalten könnt. Drückt an diesem Punkt weitere fünf Mal ↓. Jetzt erscheint „Cheat Mode“. Hier ein paar Möglichkeiten, wie Ihr diesen aktivieren könnt:

Immer mit Diddy und Dixie anfangen: B, A, →, →, A, ←, A, X.
50 Leben: Y, A, Select, A, ↓, ←, A, ↓.

Der Super-Cheat

Auch wir haben versucht, daß Cheat-Menü zu aktivieren und haben dabei zusätzlich folgendes herausgefunden. Geht mit den Richtungstasten auf „Cheat Mode“. Wartet nun fünf Minuten, ohne daß Ihr etwas tut. Jetzt blinkt der Bildschirm für etwa fünf Sekunden. Drückt in dieser Zeit so schnell Ihr könnt folgende Tasten: D Y X Y D Y D Y B A D B A R R A L (D steht für ↓). Wenn es funktioniert hat, befindet Ihr Euch jetzt in einem Cheat-Modus, in dem Ihr alles Mögliche einstellen könnt. Hat es nicht funktioniert, solltet Ihr es nochmal versuchen. Übrigens: Die Trefferquoten bei diesem Trick liegt etwa bei fünf Prozent. Also, immer wieder probieren und nicht den Mut verlieren!

Super Turrican 2

Super Nintendo

Super Tips von René Beyer aus Berlin

Gebt folgende Tastenkombinationen einfach im Pausen-Modus ein:

Für neue Smart Bombs: X, A, L, R, B, Y, ←, →.

Für neue Wheel-Energie: ↑, ↓, →, ↓, ←, B.

Für Level-Skip: R, L, X, B, Y, A, ←, ↓, ↑, →.

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

„Vergessene Extras“

Auf diese machte uns Christian Luplow in Anklam aufmerksam. „Im Game Guide von »Earthworm Jim 2« habt Ihr im Level »Anything but Tangerines« Bonusgegenstände nicht eingezeichnet. Diese bekommt man aber, wenn man den Oma-Lift rauffährt, nach rechts hüpfet und dann Snot als Fallschirm benutzt und nach links lenkt.“

Vielen Dank dafür. Und hier sind die Antworten auf Deine Fragen:

1. Ist die Blasenkanone wirklich zu nichts nütze? – Ja.

2. Kann man sich den Salzstreuer im „Level Ate“ nicht für immer vom Hals schaffen? – Das ist leider nicht möglich.

Time Cop

Super Nintendo

Stage-Anwahl

Thomas Krieg aus Stephanskirchen hat eine Tastenkombination herausgefunden, die Euch in ein Levelanwahl- und Musiktest-Menü führt. Drückt im Titelbild einfach: A, B, X, Y, A, B, X, Y. Jetzt müßt Ihr das ganze nur noch mit Start bestätigen. Viel Spaß!

Dragon

Super Nintendo

Unendlich „Chi“ mit Joachim Kunz

Setzt den Cursor im Hauptmenü auf Mono und drückt dann folgende Tastenkombination: Select, A, L, A, R, Y. Jetzt taucht ein neuer Menüpunkt auf. Schaut ihn Euch genau an. Viel Spaß mit dem Endgegner.

Theme Park

Super Nintendo

Geistreicher Tip

Kai Patzwitz aus Schwanewede rät uns, den ganzen Park mit Geisterhäusern vollzubauen. Wenn Ihr ihn dann verkauft, bekommt Ihr satte 8.000.000 Dollar für den Geisterpark.

Die Sache mit dem Bus

Auch dieser Tip kommt von Kai: Stellt den Preis für die Tickets auf 0. Wenn dann der Bus kommt und die Leute aussteigen, müßt Ihr den Preis wieder auf 998 hochsetzen. Dies kann man so lange wiederholen, bis man genug Geld zusammen hat.

Ein besonders gutes Paßwort ...

... will uns Kai auch nicht vorenthalten:RZ783VPJB. Ihr befindet Euch jetzt in Japan und habt 53.352.672 Dollar. Der Parkname ist übrigens „Nintendo“.

Separation Anxiety

Super Nintendo

Paßwörter von Marcus Lürwer

Level 2: DCCPMH

Level 3: MDRKJP

Level 4: STSPPC

Level 5: QPMJCV

Breath of Fire 2

Super Nintendo

Super Waffenshop

Udo Bergler aus Essen schickte uns diese Wegbeschreibung: Fliegt von TownShip mit dem Vogel einfach nach unten. Dort findet Ihr dann eine Insel (siehe Bild) mit einer Hütte. In dieser Hütte kann man ziemlich gute Waffen kaufen.



The Mask

Super Nintendo

Geheimes Debug-Menü

Christian Latsch aus Runkel/Arfurt schickte uns diese Tastenkombination, die Ihr im „Option Menü“ eingeben müßt: A, B, X, Y, L, R, L, A, B. Jetzt erscheint eine neue Auswahlmöglichkeit. Betretet also das Debug-Menü und stellt Euch selbst unendlich Leben, Energie und Morphpunkte ein. Außerdem könnt Ihr, wenn Ihr den Level Sector auf „on“ stellt, auf der Karte mit Select Euer nächstes Level auswählen.

Secret of Evermore

Super Nintendo

Die Teamwork-Komplettlösung

Ohne gesondert auf den Urheber der einzelnen Punkte einzugehen, könnt Ihr jetzt den Rest der Lösung von „Secret of Evermore“ und einige tolle Tips nachlesen. Neben der Fun Vision-Redaktion haben sich

Ute Böttcher aus Bremerhaven, Pietro Sancassani aus CH-Winterthur, Leon Nutzinger aus Berlin, Mario Fritz aus Bergen, Eduard Neufeld und Dirk Taubert aus Bramsche, Stefan Senden aus Alsdorf sowie Philipp Vielberth aus München daran beteiligt. Im nächsten Heft beschäftigen wir uns dann mit der letzten Welt. Bis dahin: Viel Spaß!

Der Sandstrudel

Nach der „Achterbahnfahrt“ links von Allelachema, die Euch rund sechs Minuten und Energie kostet, werdet Ihr in einen unterirdischen Gang gezogen. Darin sind 99 Gewürze und Reissäcke versteckt.



Karon-Amulett

Den Amulett-Händler könnt Ihr von 30 Reissäcken auf bis zu einen für drei Amulette drücken. Dann schließt er aber seinen Laden. Zahlt lieber pro Amulett 15 Säcke und kauft möglichst viele davon. Ihr braucht sie später.



Der Prediger

Gleich am Eingang von Allelachema steht der Weltuntergangsprediger. Redet mit ihm, bis er „Gib mir ein neues Stichwort“ sagt. Jetzt könnt Ihr ihn verwandeln. Wenn Ihr stattdessen Y drückt, bekommt Ihr wertvolle Dinge!



Kurzlösung ab Chaosturm



● Besucht das Kuriositätenkabinett (Eintrittskarte am Marktplatz). Hundi gewinnt das Schweinchen und Ihr bekommt einen Platz beim Bankett.

● Bevor Ihr den Markt von Chaosturm betretet, solltet Ihr Euch den rosa Wald genau ansehen. Dort gibt es unsichtbare Eingänge zwischen den Bäumen und vier Schatztruhen.

● Geht in der Stadt einkaufen. Für Rüstungen benötigt Ihr einen großen Vorrat an Karon-Amuletten. Wenn sie Euch fehlen, findet Ihr in Geheimgängen hinter dem Haus von Rons Bruder und hinter dem des Klempners einige.



● Hundi erkundet die Katakomben (Punkt 1) und platzt in die Party. Ihr landet im Gefängnis.



● Befreit Euch aus dem Gefängnis. Öffnet die Zellen mit der Steintafel-Automatik. Der Ausgang ist immer in der letzten Zelle. Vorsicht vor dem Schützen mit der doppeläufigen Pistole. Nach glücklicher Flucht kommt Ihr zur Prinzessin.

● Haltet Euch nicht zu lange im Abwassersystem auf. Die schmutzige Brühe kostet Energie (2).



● Der Wächter bringt Euch zur Prinzessin. Sie erzählt Euch ihre Geschichte und wünscht, daß Ihr Terrorfels befreit.

● Geht durch das Busch-Labyrinth zum Schachbrett. Besiegt dort den Ritter und steigt die Treppe herunter. Unten ist der Gang zum Wald.

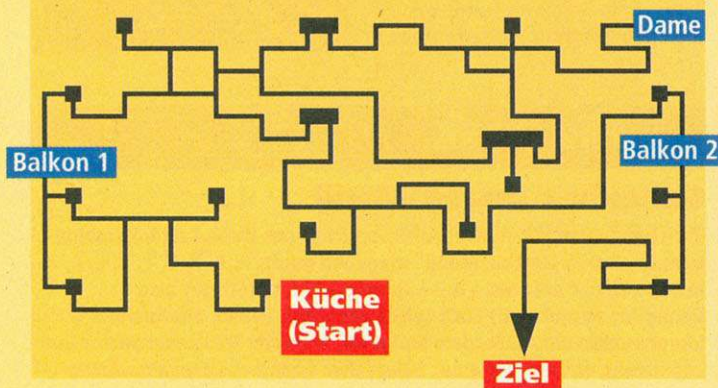
● Folgt den Kobolden durch den Dusterwald (3) und kämpft gegen die Morphkopierer.

● Den zweiten Wald (4) durchqueren und den Drachen besiegen.



1. Die Katakomben

In den Katakomben könnt Ihr den Weg nicht oft sehen. Gerade im Labyrinth-Teil oben rechts (die Schlüsseldame) hilft nur, mit der Hundschnauze an der Wand entlangzuschubbern. Viel Erfolg!

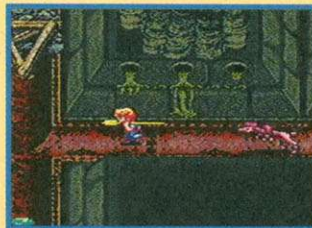


● In Terrorfels einkaufen: Geht zum Rüstungshändler, kauft oder verkauft dort etwas und bekommt dafür die Bazooka.

Secret of Evermore

Super Nintendo

- Besiegt den Rattenkönig mit der Bazooka.

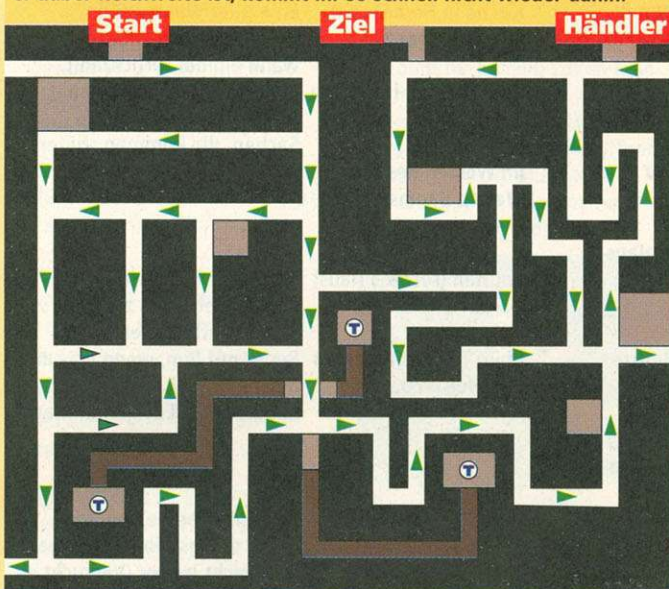


- Trefft die echte Prinzessin und sprecht mit Gallenstein (rechts vom Thronsaal), nachdem die Bilder besiegt sind. Durch das Fernrohr erfahrt Ihr den Plan der wahren Gegner. Holt Euch die Streitaxt und die neue Formel im Labor, erkundet das ganze Schloß und geht in die Kanalisation.



2. Das Abwassersystem

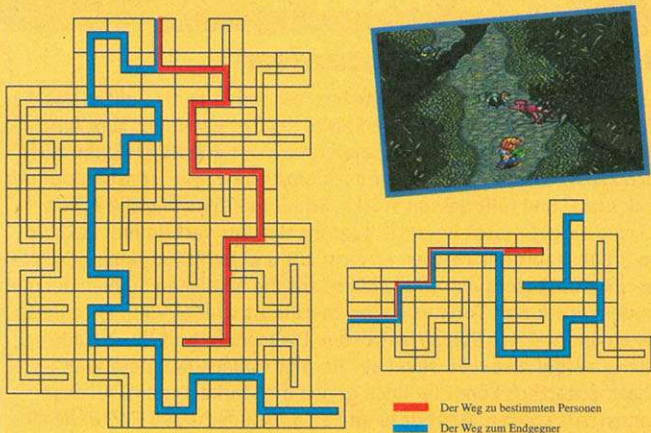
Es gibt mehrere Geheimgänge in den Katakomben, an deren Enden sich Schatztruhen befinden. Verpaßt deren Inhalt nicht, denn wenn er außer Reichweite ist, kommt Ihr so schnell nicht wieder dahin.



- T** Truhe
- ▲** Fließrichtung des Abwassers
- Begehbare Fläche
- Geheimgang
- Massive Wand

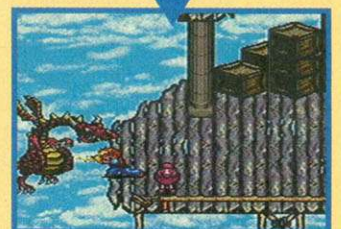
3. + 4. Der Weg durch den Dürsterwald

Durch den Wald kommt Ihr auf zwei Wegen. Folgt entweder den Baum-Kobolden, oder zieht die Karten zu Rate. Habt Ihr den Oglin vor Gotika aus dem Brunnen gezogen, so trefft Ihr ihn im Wald wieder. Er schenkt Euch die Drachennütze oder Teufelskutte (Karte rechts unten). Im ersten Abschnitt wartet ein hilfreicher Alchemist.



ihm den Schlüssel und bekommt dafür eine neue Formel.

- Ohne nennenswerten Widerstand geht es erneut durch den Dürsterwald in die Burg Terrorfels. Begebt Euch zu Nierenstein. Er hat den Flattergleiter. Damit müßt Ihr das Wagenrad, die Energiequelle und das Ventil suchen.
- Das Wagenrad liegt in Vulgors Höhle in der Käfersteppe.
- Das Ventil wartet auf dem Vulkan.



Bankett). Hundi springt automatisch wieder ins dunkle Labyrinth. Ganz oben rechts wartet eine alte Frau, von der der Schlüssel zu den Türen bekommt („Königsschlüssel“). Öffnet alle Türen. Im Schloß gibt es einen Menschen, der den Schlüssel haben möchte. Sind alle Truhen leer, gebt Ihr



Secret of Evermore

Super Nintendo

Die Diamantenaugen ...

... (= Energiequelle) findet Ihr in Antika. Dort ist das Flußbett der Pyramide ausgetrocknet. Erkundet es und sucht einen Eingang. In dem Raum dahinter warten drei Oglins und ein Teleporter, der Euch in die Pyramide bringt. Darin sucht Ihr Erwin, der die Diamantenaugen hat. Im ersten Raum sind drei Bodenschalter und ein Felsbrocken. Jeder Schalter öffnet ein Tor, insgesamt sind es aber vier Tore. Benutzt darum die Telekinese-Formel und transportiert damit den Felsen auf den dritten Schalter. Stellt Euch selbst auf den ersten und den Hund

auf den zweiten Schalter, dann öffnet sich das vierte Tor. Kämpft mit den Oglins, die Erwin nach Euch wirft und benutzt dabei auch die Teleporter, um zu Erwin zu gelangen. Seid Ihr bei ihm, gibt er auf und rückt die Augen raus. Nun zu Gallenstein, und die Rakete besteigen!

Den Rest der Komplettlösung bekommt Ihr in der Tiptime vom nächsten Heft. Wir wünschen Euch bis dahin viel Spaß.

Breath of Fire 2

Super Nintendo

Die Stadt wächst, ...

... doch wo befinden sich die Einwohner? Und wer kann was? Dieser Frage sind wir auf den Grund gegangen und haben ein paar Standorte verschiedener Personen für Euch herausgefunden: Zuerst einmal ein paar Worte zu den Tischlern. Es gibt drei verschiedene Häusertypen (Asiatisch angehauchte Häuser, Holzhütten und Steinhäuser). Jeder der dazugehörigen Tischler baut Euch eine seiner Spezialitäten: Der Tischler aus dem mittleren Osten baut Euch einen Pub, in dem Ihr nützliche Informationen über Eure Reise bekommt. Außerdem braut er einen Trunk, der alle Eure Eigenschaften wieder auf 100% setzt. Der Holzhüttenbauer errichtet ein Casino, in dem Ihr mit Hilfe der Tolen nützliche Gegenstände gewinnen könnt. Aber der beste Tischler ist derjenige, der Steinhäuser baut. Er eröffnet für Euch eine Kantine, in der Ihr alle möglichen Gegenstände zubereiten lassen könnt. Zu den Personen, die später in Eure Stadt kommen, sei folgendes gesagt: Erstens gehen manche Leute nur in spezielle Häuser. Andere wiederum zeigen sich gar nicht, oder nur dann, wenn bestimmte Sachen erledigt sind. Wählt also Eure Mitbürger sorgfältig aus, denn Ihr könnt Eure Wahl nicht wieder rückgängig machen. Aber jetzt stellen wir Euch die Anwärter auf Eure sechs Häuser vor:

NAME:	FUNDORT:	EIGENSCHAFT:
1. Haus		
Poo	Corsea im Pub	?
Kay	Kirche in Corsea	Sie gibt Euch ein Gegengift.
Hekeler*	In HomeTown. Er ist ein Nachbar von Euch	Er erscheint nicht immer und eröffnet einen Waffenladen.
2. Haus		
Win	Im Rocco-Berg	Sie bemalt Eure Fenster.
?*	Capitan (linkes Haus)	Er eröffnet einen Waffenladen, hat aber nur eine Topwaffe.
Mac Clean	Haus des Fischers	Er zeigt Euch einen Angelplatz.
Brockden	Höhle von Gate	?

3. Haus		
Azuza	Fubi-Berg	Er zeigt Euch einen Jagtplatz.
Woopi	Kirche in HomeTown	Eine gute Wahrsagerin.
Mancotti	Pub in Corsea	Er sagt, daß er es Euch irgendwann einmal zurückzahlt.
Baretta*	Waffenladen in Windia	Sie eröffnet einen Laden. Erst hat sie keine guten Sachen, die kommen später.
Cat	Im Westen des Weisen Baums	?
4. Haus		
Locker	Capitan (rechtes Haus)	Er bemalt die ganze Stadt.
?	Guntz	Er eröffnet einen ziemlich guten Waffenladen.
Barose*	Child Town im Inneren des Weisen Baums	Redet mit Ihm, wenn Ihr nur noch einen HP und null APs habt, er gibt Euch dann Magie.
5. Haus		
El	Tunlan	?
Hanz*	Hometown (in der Nachbarschaft)	Er öffnet den besten Item-Shop, den es gibt. Er erscheint aber nicht immer (Versucht es kurz nach dem Wal).
Safekeeper	Nordöstlich vom Tag-Wald	Sie eröffnet eine Bank.
6. Haus		
Sumner	Tunland	Hört Euch den Soundtrack an.
Daiye*	Windia im Inn	Sie möchte gerne Fisch verkaufen. Ihre Minnows sind besser als WFruts.

Tip: Die besten Bewohner tragen ein * hinter ihrem Namen.

Breath of Fire 2

Super Nintendo

Verschiedene Abschlüsse

Es gibt drei Möglichkeiten, die Geschichte zu beenden: Am Ende in Gate fragt Euch Eure Mutter (der große weiße Drache), ob Ihr den Dämon bekämpfen wollt, oder einfach den Dingen ihren Lauf lassen wollt. Wenn Ihr jetzt sagt, daß Ihr den Dämon nicht bekämpfen wollt, kommt es zum schlechtesten Ende. Wenn Ihr ihn bekämpft und dabei Ryus Vater nicht rettet, kommt es zu einem sehr durchschnittlichen Ende. Befreit Ihr aber Euren Vater und bringt mit ihm Eure Stadt zum Fliegen, kommt es zum ultimativen Happy End.

Die beste Party überhaupt

Oft werden wir nach der Gruppe gefragt, mit der Ihr überall hingehen könnt. Uns ist aufgefallen, daß die Kombination aus Ryu, Rand, Katt und Nina (parallel formiert) die Wirkungsvollste ist.



Int. S. Soccer Deluxe

Super Nintendo

Die besten Mannschaften

Jan Nalenz aus Wolfsburg schickte uns folgenden Trick: Geht in das „Edit Skills“-Menü und füllt die Stärke des Torwartes bis zum Anschlag. Danach geht Ihr einen Spieler nach unten (WICHTIG: Ihr dürft Euch zwischen den Spielern nur nach unten bewegen, sonst klappt der Trick nicht) und füllt dessen Stärke. Wiederholt das, bis alle Zusatzenergie aufgebraucht ist. Jetzt geht Ihr zum Torwart (immer nach unten drücken, bis der Torwart erreicht ist) und zieht ihm seine gesamte Energie ab. Verteilt diese (wie oben) auf die restlichen Spieler. Jetzt wieder zurück zum Torwart (seine Energie ist wieder voll), Energie abziehen und weitere Spieler aufrüsten. Dies wiederholt Ihr, bis alle Spieler aufgetankt sind. Nun habt Ihr eine vollausgerüstete Mannschaft. Zusätzlich könnt Ihr noch gegen die starke Konami-All-Star-Mannschaft spielen. Gebt dazu im Paßwortbildschirm 53M\$ 6SJN ein.



Big Sky Trooper (Komplettlösung)

Super Nintendo

1. Trefft den „Supply Specialist“ Slack und sprecht mit ihm.

2. Rettet die Agentin (Ihr bekommt einen Electro Key und den Slug Detector).

3. Geht in den Untergrund und holt Euch die erste Karte.

4. Helft dem Spirit des Planeten und Ihr bekommt eine Medaille (gebt diese Slack).

5. Helft dem Spirit des Planeten und Ihr bekommt eine Messing-Lampe.

6. Handelt mit Max. Bei ihm bekommt Ihr z. B. für die Messing-Lampe einen Diamantring (siehe auch Tauschliste).

7. Handelt mit Bargain Bob und Ihr bekommt z. B. für den Diamantring eine Silberspange.

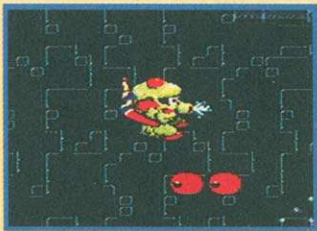
8. Handelt jetzt wieder mit Max und Ihr bekommt für die Silberspange Euer erstes Zusatzmodul für den Raumanzug.

9. Repariert die Sunshine-Maschine und Ihr bekommt den zweiten Electro Key.

10. Sprengt den Weg in den Untergrund frei und holt Euch die zweite Karte.

11. Rettet die Agentin. Sie gibt Euch das „Secret Password“.

12. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll. Danach bekommt Ihr einen Turbo für den Dire Wolf.



13. Helft dem Spirit des Planeten (einige Benzinfässer).

14. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#1).

15. Schliddert über das Eis (Incubator).

16. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#2).

17. Holt Euch die vielen leckeren Äpfel in der grünen Oase.

18. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll (Servo).

19. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll (Shield).

20. Findet die geheime Höhle und sucht das Top Secret-Versteck des zweiten Zusatzmoduls für Euren Raumanzug.

21. Jettet durch den Raum und sucht den „Tiny Planet“.

22. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#3).

23. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll. Dafür gibt es den Electron-Torpedo.

24. Fast Food-Hauptquartier. Hier könnt Ihr für 500 Token Franchise kaufen. Somit könnt Ihr an jeder Fast Food-Markierung ein Restaurant eröffnen. Übrigens: Die Slugs hassen Fast Food-Restaurants und verschwinden sofort.



25. Repariert die Orbit-Maschine. Bombt Euch den Weg durch die Mauern (Star Finder und ditter Electro Key).



26. Helft dem Spirit des Planeten (ein paar Neon Signs).

27. Geht in den Untergrund und holt Euch die dritte Karte.

28. Sammelt alle Äpfel auf.

29. Helft dem Spirit des Planeten (Benzinfässer).

30. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll (Mine).

31. Rettet die Agentin. Sie gibt Euch das dritte Zusatzmodul für Euren Raumanzug.

32. Helft dem Spirit des Planeten (einige Relay Kits).

33. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll (Schild).

34. Helft dem Spirit des Planeten (einige Neon Signs).

35. Redet mit Old Net und er gibt Euch seine Kreditkarte.



36. Helft dem Spirit des Planeten (einige Benzinfässer).

37. Steigt in das schwarze Loch und besiegt den Troll (Servo).

38. Löst Old Nets Konto auf.

39. Fliegt zu Old Net zurück und gebt ihm sein Geld (Bag-O-Money). Ihr bekommt dafür seinen „Finger of Fate“.

40. Fliegt zur Lucky Lady und dringt in das Gebäude ein. Der „Finger of Fate“ öffnet Euch hier Wände. (Lucky Lady)



41. Spielt Roulette und treibt den Händler in den Ruin. Er schenkt Euch das „Wheel of Fortune.“

42. Repariert die Fate-Maschine. Rebecca gibt Euch einen weiteren Electro Key.

43. Sprecht mit Slack. Er sucht eine weitere Medaille.

44. Helft dem Spirit des Planeten (einige Relay Kits).

45. Verwandelt Euch in einen Slug und holt die Medaille.

46. Fliegt zurück zu Slack und gebt ihm die Auszeichnung. Zum Dank bekommt Ihr den Requisition Slip.

47. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#4).

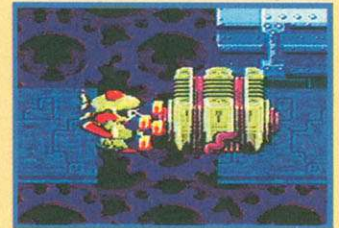
48. Repariert die Relay-Fabrik mit den Multimesh Gears und produziert Eure eigenen Relays aus den Kits.

49. Steigt ins schwarze Loch und besiegt den Troll (Torpedo).

50. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#5).

51. Helft dem Spirit des Planeten (einige Benzinfässer).

52. Wandert über den unsichtbaren Boden und holt Euch die vierte Karte.



53. Steigt ins schwarze Loch und besiegt den Troll (Antrieb).

54. Helft dem Spirit des Planeten (einige Smart Bombs).

55. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#6).

56. Helft dem Spirit des Planeten (einige Relay Kits).

57. Startet die Maschinen in dieser Reihenfolge: Ore-, Parts- und Suite-Maschine. Dafür gibt es das letzte Zusatzteil für Euren Raumanzug.

58. Helft dem Spirit des Planeten (Multimesh Gear#7).

59. Helft dem Spirit des Planeten (einige Benzinfässer).

60. Steigt ins schwarze Loch und besiegt den Troll (Torpedo).

61. Repariert die Quantum Pumpe (Universal Secret). Besiegt King Slug mit dem Sweep Shot und explodierenden Fässern.



62. Gebt Demolition Dan das „Universal Secret“ und Ihr bekommt dafür den „How-to-talk-to-Girls-Chip“.

63. Nun steht Euch der Weg ins Slug Raumschiff offen.



Big Sky Trooper (Fortsetzung)

Super Nintendo

Sternenkarte

Die blauen Kreise auf der Sternenkarte stehen für normale Planeten. Die grünen Dreiecke bezeichnen einen Planeten, auf dem Ihr eine Fast Food-Station errichten könnt. Kaum steht ein Kochroboter, nehmen die Slugs Reißaus und kehren nie wieder zurück. So könnt Ihr die lästigen Monster schnell loswerden. Allerdings hinterlassen sie dabei keine Items. Unseren Einkaufszettel rechts, könnt Ihr entnehmen, was Ihr bei wem für was tauschen könnt.

MAX

Trading Card → Lucky Charm
Bronzelampe → Diamantring
Artefakt → 500 Token

BARGAIN BOB

Diamantring → silberne Spange
500 Token → Fast Food Permit
Trading Card → Artefakt
Lucky Charm → 500 Token

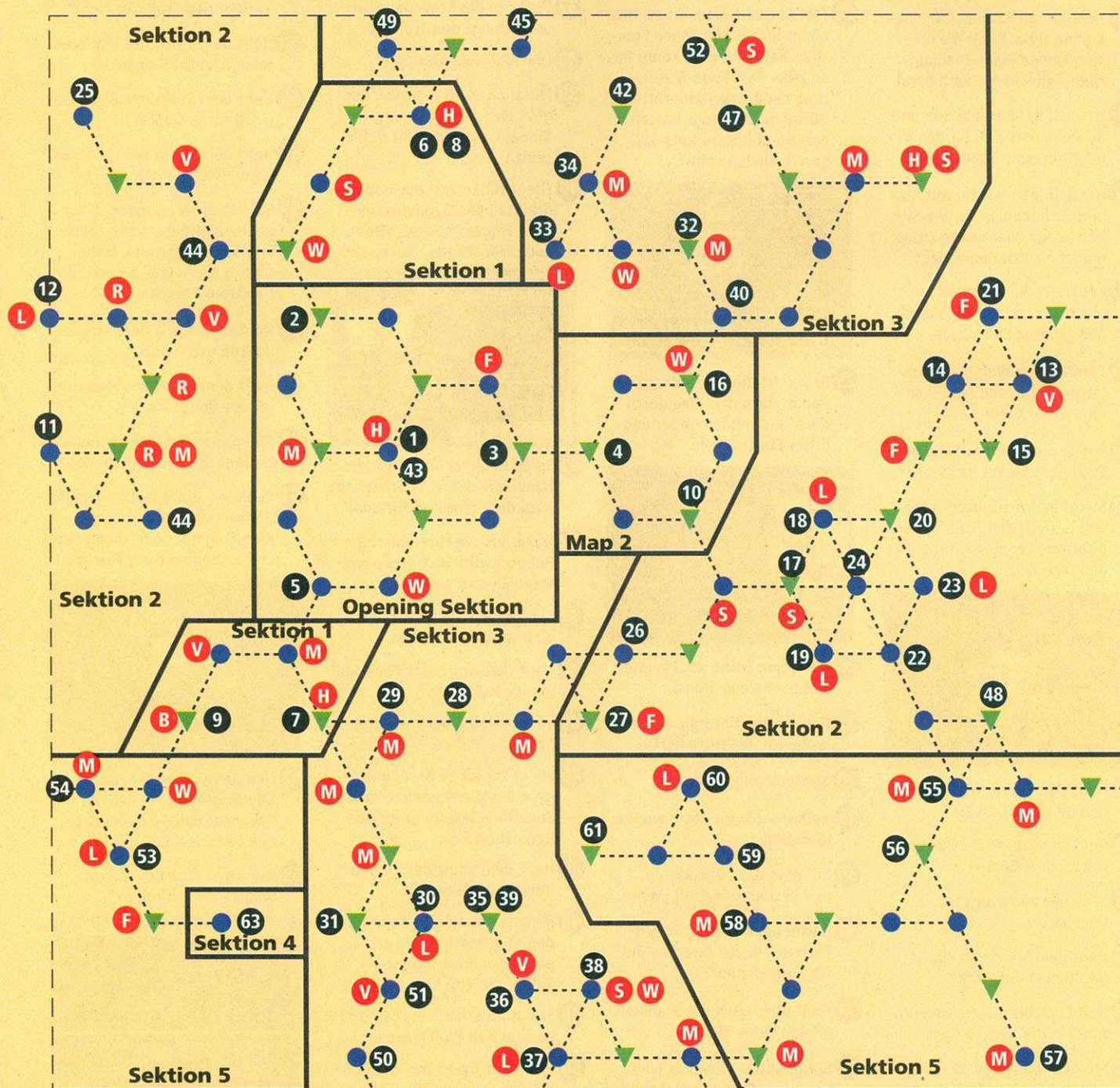
DAN

Universal Secret →
How-to-talk-to-Girls-CHIP
Artefakt → 5 Neon Signs
Lucky Charm → 5 Power Packs
Trading Card → 5 Smart Bombs
100 Token → Benzinfräser

B Benzinfräser
F Fliegen
H Händler

L Schwarzes Loch
M Mauer
R Relay Kit

S Stein
V Vulkane
W Wasser



Big Sky Trooper (Fortsetzung)

Super Nintendo

Die Kampf-Module für Euren Anzug

Euer Raumanzug hat viele Vorteile. Er hält Wasser stand, kann spezielle Waffen abschießen und vieles mehr. Allerdings müßt Ihr erst ein paar Zusatzmodule finden. Doch damit nicht genug: Denn nur in einer bestimmten Kombination stehen Euch die Specials zur Verfügung.

Freies Feld
Die Position des freien Feldes ist irrelevant.

Blocker
Die Position des freien Feldes ist irrelevant.

Power Pack
Das Power Pack muß mit den Modulen verbunden sein.

1. Kampf-Modul für den Raumanzug.

2. Kampf-Modul für den Raumanzug.

3. Kampf-Modul für den Raumanzug.

4. Kampf-Modul für den Raumanzug.

Schnorchel verfügbar
(Power + #1 = Ihr könnt unter Wasser schwimmen.)

Jet-Pack verfügbar
(Power + #2 = Fliegt frei durch den Weltraum.)

Camouflage verfügbar
(Power + #3 = Nehmt die Gestalt des Gegners an.)

Eis-Werfer verfügbar
(Power + #4 = Friert Eure Gegner ein und kühlt Lawaquellen.)

Bounce-Schuß verfügbar
(Power + #1 + #2 = So könnt Ihr eine stärkere Waffe benutzen.)

Magnetische Hand verfügbar
(Power + #2 + #3 = Schiebt oder zieht Objekte, wie Steine oder Felsen, einfach zur Seite.)

Power-Ball verfügbar
(Power + #1 + #2 + #3 = Jetzt könnt Ihr eine stärkere Waffe benutzen.)

Tactical Nuke verfügbar
(Power mit allen Kampf-Modulen = Ka-Boom!)

Selbstreparatur verfügbar
(Power + #1 + #4 = Konvertiert Energie in Lebenspunkte.)

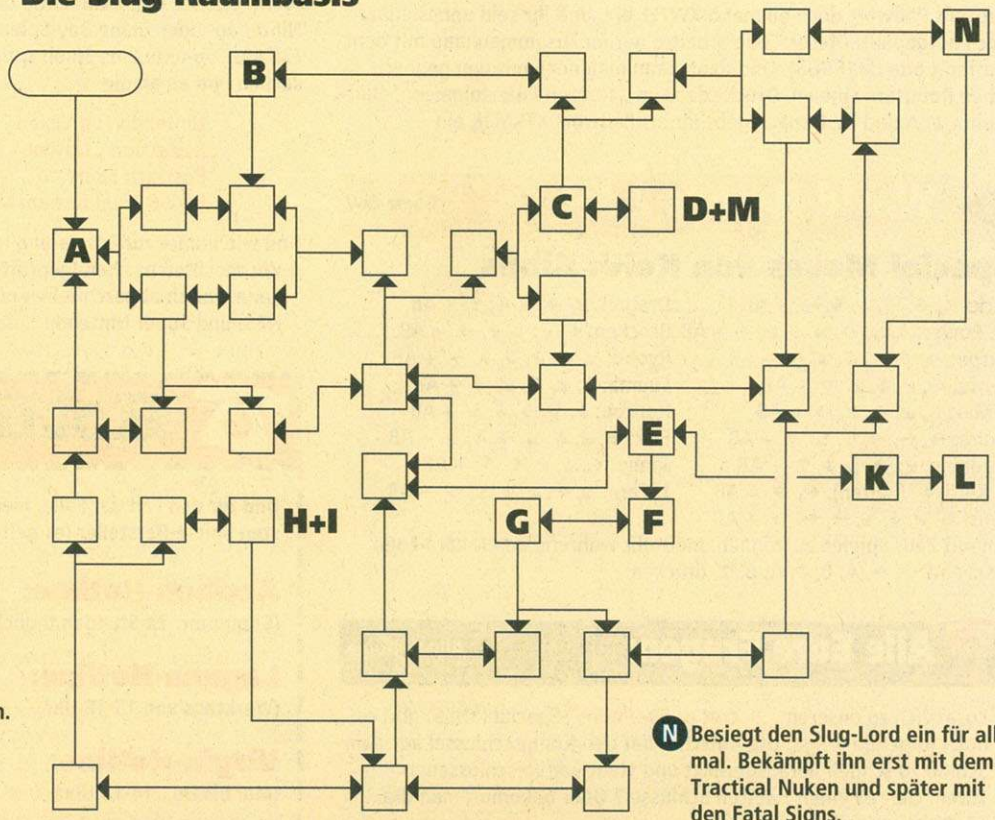
Super-Schild verfügbar
(Power + #3 + #4 = Schützt Euch besser vor gegnerischen Angriffen.)

Sweep-Schuß
(Power + #2 + #3 + #4 = Eine fast perfekte Waffe könnt Ihr hiermit benutzen.)

Tactical Nuke verfügbar
(Power mit allen Kampf-Modulen = Ka-Boom!)

- Besteht den Slug. Er öffnet Euch die erste Tür.
- Tauscht am Kiosk eine Trading Card gegen den roten Schlüssel.
- Öffnet die Tür mit dem roten Schlüssel und taut die Agentin wieder auf.
- Sprecht mit der Agentin. Sie gibt Euch den blauen Schlüssel.
- Laßt Euch einfach in die Grube fallen.
- Besiegt den Unterboss und öffnet die Tür.
- Geht durch die Röhre in den Untergrund.
- Besiegt das Roboter-Trio und öffnet die Tür zum Kiosk.
- Für eine Trading Card schließt der Slug die Falltür bei E.
- Öffnet die Tür zum Waffenlager mit dem blauen Schlüssel.
- Kauft im Waffenlager ein Fatal Sign.
- Klont Euch ein paar Fatal Signs. Für eine Trading Card bekommt Ihr fünf Fatal Signs.

Die Slug-Raumbasis



N Besiegt den Slug-Lord ein für alle mal. Bekämpft ihn erst mit dem Tactical Nukern und später mit den Fatal Signs.

Separation Anxiety

Super Nintendo

Stage-Anwahl

Gebt im Paßwort-Menü folgenden Code ein: S, C, B, C, R, S. Geht jetzt ins Spiel und Ihr kommt in die Stage-Anwahl.

Breath of Fire 2

Super Nintendo

Monsterinsel

Um schnell viele Punkte zu bekommen, gibt es einen Trick: Geht von Windia aus nach Westen, bis zum Gebirge. Jetzt nach oben bis zur nächsten Insel. Auf dieser befinden sich Super Monster.

Schlagt sie und Ihr bekommt im Durchschnitt 2.000 Punkte pro Person. Außerdem gibt es ca. 1.000 Geldeinheiten. Und so könnt Ihr die Monster am besten besiegen: Der Super Humongo Sludge ist allergisch gegen den Death-Zauber. Beim Super Humongo Gonghead solltet Ihr es mal mit Bows „Shot“ probieren. Manchmal lassen sich dabei gute Resultate erzielen. Bei Chorking hilft am besten der Spark-Zauber. Diesen bekommt Ihr, wenn Euer Held die FireRG trägt.



seaQuest DSV

Super Nintendo

Geheimes Debug-Menü

Kommt Ihr in diesem Unterwasserspektakel nicht mehr weiter, dann probiert doch mal unser Debug-Menü aus. Drückt L, R, B, A, ←, →, X, Y, ↑, ↓, wenn Ihr Euch auf der Brücke befindet.

Mechwarrior 3050

Super Nintendo

Noch mehr Super-Codes

Gebt als Paßwort doch einmal MKWFL ein, und Ihr seid unbesiegbar. Doch aufgepaßt: Dieser Code arbeitet nur im Zusammenhang mit dem Waffen-Code (M1R0G3). Und dann kann man noch mit den gegnerischen Robotern spielen. Drückt dazu im „Tiburon Entertainment“-Bildschirm ↓, A und X. Danach gebt Ihr als Paßwort XTRM3K ein.

World Heroes 2 Jet

Game Boy

Special Moves von Keith Bibbs

Jack: →, ←, →, ↓, ↓, → + AB

M. Power: ↓, ↓, →, ↓, ↓, ← + AB

Raspu: →, ←, ↓, ↓, ↓, → + AB

Ryofu: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, → + AB

J. Max: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, → + AB

Shura: →, ←, →, ↓, ↓, → + AB

Mudman: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑ + AB

C. Kidd: ↓ (halten), ←, → + AB

Zeus: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, → + AB

Um mit Zeus spielen zu können, müßt Ihr während das Takara-Logo erscheint →, ←, A, B, ↓, A, B, ↑, drücken.

Dragon: ↓, ↓, ↓, ↓, ↑ + AB

Brocken: ←, ↓, ↓, ↓, → + AB

Ryoko: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, → + AB

Fuuma: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, → + AB

Hanzou: ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + AB

Erik: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + AB

Janne: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + AB

J. Carn: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + AB

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Korrektur aus NFV 4+5/96

Leider ist uns beim Level-Skip ein kleiner Fehler unterlaufen. Es wurde ein Select vergessen. Hier also der richtige Code: Drückt während einer Pause Select, B, X, A, A, X, B, Select und Start.

Noch mehr Monster-Codes

Folgende Tastenkombinationen können während der Pause eingegeben werden:

Extra-Leben:	←, Select, →, Select, ←, Select, →, Select
1.000 Munition:	Select, X, X, X, X, X, X, Select
500 Dreifachschuß:	X, X, X, X, A, A, X, Select
Extra-Continue:	A, Select, A, B, X, Y, X, Y
Skip zu Level 5:	A, B, X, ←, →, ←, A, B
Skip zu Level 2:	A, X, ←, →, X, ←, →, ←
Teleport Bombe:	X, X, X, X, B, B, B, B
Pause nicht schwarz:	A, A, A, A, A, A, A, A
100% Energie:	X, Select, X, B, X, Select, X, A

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Christian Latsch aus Runkel/Arfurt, Christian Luplow aus Anklam, Eduard Neufeld und Dirk Taubert aus Bramsche, Joachim Kunz aus Schwarzach, Kai Patzewitz aus Schwanewede, Keith Bibbs aus Ebsdorfer-Grund, Leon Nutzinger aus Berlin, Marcus Lürwer aus Rheine, Mario Fritz aus Bergen, Pietro Sancassani aus CH-Winterthur, Philipp Vielberth aus München, René Beyer aus Berlin, Stefan Senden aus Alsdorf, Thomas Krieg aus Stephanskirchen, Udo Bergler aus Essen sowie Ute Böttcher aus Bremerhaven. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Jan Nalenz aus Wolfsburg. Herzlichen Glückwunsch!

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

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

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.



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)

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Zusätzlich zu unserem „Secret of Evermore“-Special (SNES) gibt es noch folgende Frage: Ute Böttcher hat den Königsschlüssel aus dem Schloß zu schnell herausgerückt und steht vor verschlossenen Türen. Gibt es einen zweiten Schlüssel? Oder bekommt man die Türen irgendwie anders auf?





Flügelahm

Ich versuche wie verrückt in ganz Deutschland, bei jedem Versand, das Spiel „Wing Commander“ zu bekommen. Allerdings ohne Erfolg. Ich sehe ja ein, daß das Spiel schon sehr alt ist, aber es muß doch eine Möglichkeit geben, da ran zu kommen.

Axel Hasler, Osnabrück

Fun Vision 4+5/96, Anzeigen von AB Games und Game Zone: Genau lesen und bestellen. Und sollten die wider Erwarten doch keinen „WC“ mehr haben, dann einfach mal beim damaligen deutschen Vertrieb Mindscape in Mühlheim/Ruhr anrufen.

Einfach Überspielen

● Ich bin ein totaler „Mega Man“-Fan, und ich habe mir überlegt, daß Ihr „Mega Man 1, 2, 3, 4“ von dem NES auf eine Kassette wie bei „Super Mario All Stars“ überspielen könntet. ● Könntet Ihr mir die NFV mit dem Game Guide zu „Star Wing“ zuschicken?

Marcus Berger, Brandenburg

● Kurz „Überspielen“ (wie Kopieren) ist nicht möglich. Es handelt sich bei einer Umsetzung vom NES auf das SNES um eine komplett neue Programmierung, auch wenn Spielprinzip und Level-Design bereits existieren. Die Entscheidung dafür muß Capcom treffen, und über Pläne dafür ist uns nichts bekannt.

● Es gab keinen „Star Wing“-Guide in Fun Vision.

Donkey Kong Land 2

Hallo Fun Vision-Team! Zuerst ein großes Lob, Euer Heft ist echt genial, besonders die Tiptime. Euer Funny war wirklich eine witzige Idee. Der Bericht über „Star Trek: Voyager“ war übrigens auch nicht von schlechten Eltern. Nun zu meinen Fragen: 1. Wer kann mir Infos über „Star Trek: Generations“ (Game Boy) geben? 2. Wird einmal „Donkey Kong Land 2“ für den Game Boy herauskommen?

Torsten Nagel, Kundel/Pfalz

Es scheint im Moment nur zwei Themen zu geben: Nintendo 64 und RPGs. Jedenfalls waren in vielen Eurer Leserbriefe Fragen dazu gestellt. Wir haben representative Briefe ausgewählt und hoffen somit, allen geholfen zu haben. Wir freuen uns auf Eure neuen Briefe. Bis zum nächsten Heft!

Lieber Torsten (ohne HI!), wenn Du Fragen zum Spielablauf von „Generations“ hast, kannst Du Dich an die Tiptime wenden. Über Pläne zu „DKL 2“ (wenn es sie gibt) können wir wahrscheinlich im nächsten Heft im E3-Bericht schreiben. Im Moment ist uns bekannt, daß Rare an „Donkey Kong World“ für Nintendo 64 arbeitet. Und vielen Dank für das Lob: Live long and prosper!

Sven Våth-Spiel

In Heft 2/94 stand ein Bericht unter dem Motto „House meets Nintendo“ mit Sven Våth. In diesem Bericht wurde gesagt, daß die Jungs von Eye Q an einem Videospiel mit Sven Våth basteln, und daß es ungefähr noch ein Jährchen dauert, bis das Teil auf den Markt kommt. Das war 1994 und wir schreiben schon 1996. Da ich selbst ein Techno-Freak bin, warte ich nun schon seit diesem Bericht auf das Game, aber bis jetzt war Ebbe im Kasten. War das ganze nun eine <zensiert> oder was?

André Rewitz, Denau

<Zensiert> wollte Dich niemand, aber wir befürchten, daß die Pläne für ein Sven Våth-Spiel verworfen wurden. Wir haben nie wieder etwas darüber gehört.

Elektroarmband

Ich habe vor kurzem „Secret of Evermore“ durchgespielt und gemerkt, daß das Elektroarmband nicht bei den Rüstungsgegenständen im Spieleberater drinstand, obwohl es der beste Armschutz ist. (Ich bekam es am Computer von Professor Seltsam kurz vor dem Endgegner.) Haben die Hersteller von „SoE“ vergessen, das Elektroarmband in den

Spieleberater zu drucken, oder haben sie es einfach nicht gefunden?

Sven Bröckermann, Juist

Lieber Sven, wie genau hast Du den Spieleberater gelesen? Schau mal auf Seite 62, „Armschutz“, letzter Eintrag. Ooops, nicht wahr?

Talerwald-Tiere

Gibt es „Die Tiere aus dem Talerwald“ irgendwann auf dem Game Boy und/oder SNES?

Thomas Lisowsky, Berlin

Die ARD hatte die Rechte angeboten, doch soweit wir wissen, hat sie kein Nintendo-Hersteller erworben.

Hotline-Start?

Erst mal ein großes Lob. Eure Zeitschrift ist (meiner Meinung nach) eine der besten Zeitschriften

ten der Welt. Aber jetzt zur Sache:

1. Einer meiner Freunde hat einmal bei Euch angerufen und eine Frage zu einem seiner Spiele gestellt. Er hat mir erzählt, daß Ihr ihm Antwort gegeben habt. Nun frage ich Euch, gibt es bald neben der Nintendo-Hotline auch eine Fun Vision-Hotline?
2. In der Werbung habe ich einen Spot für „Secret of Evermore“ gesehen, in dem Zeichentrick-Ausschnitte zu sehen waren. Gibt es bald eine „Secret of Evermore“-Zeichentrickserie?
3. Macht Ihr die Titel von den Leserbriefen selber oder erfinden die Leser die Titel?

Euer Kotaro (der Name ist japanisch!)

Kotaro Dürr, Stuttgart

Ein dreifach donnerndes „Kon-nichi wa, Kotaro-san!“

1. Nein, es wird auf absehbare Zeit keine Fun Vision-Hotline geben. Aber wenn nicht gerade der größte Redaktions-schluß-Trubel herrscht, werden

Fortsetzung auf Seite 49

Japanisch für Anfänger — 24

Die Grillsaison ist eröffnet. Auch Japaner lieben Gegrilltes, und darum gibt es in dieser Ausgabe ein kleines Rezept für Eure nächste Gartenparty. Schnappt Euch Eure Eltern und macht Yakitori! Das ist Hühnchenfleisch an Bambusspießen mit Gemüse garniert. Für vier Personen braucht Ihr dazu ein Hühnchen, eine Zwiebel und drei Paprikaschoten. Das Hühnerfleisch schneidet Ihr in kleine Stückchen, und den Paprika und die Zwiebel bringt Ihr auf die gleiche Größe. Steckt das Fleisch und das Gemüse abwechselnd auf kleine Bambusspieße – ganz eng stecken, sonst verbrennen später die Spieße! Jetzt die Sauce. Ihr braucht dazu 200 ccm Sojasauce, 200 ccm Mirin (an der Asien-Theke im Supermarkt), 10 g Zucker und einen Teelöffel Stärkemehl. Kocht den Mirin, damit der Alkohol verdunstet. Gebt jetzt den Zucker und die Sojasauce dazu und kocht das Ganze. Wenn die Mischung siedet, gebt Ihr mit Wasser verrührtes Stärkemehl dazu. Jetzt werden die Spieße gegrillt. Wenn sie gar sind, taucht Ihr sie in die Sauce und grillt sie erneut, bis sie richtig knusprig sind. Dann werden sie nochmals in die Sauce getunkt und serviert. Und jetzt: Jam Jam! (Besser: „Oshiee des!“)*

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!

Fun Vision



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.



wir auch keinen Fun Vision-Leser ohne Rat oder Tat am Telefon abspeisen.

2. Wir denken, daß die Trickfilm-Sequenzen extra für diese Werbung gezeichnet wurden. Pläne für eine Zeichentrick-Serie sind uns nicht bekannt.
3. Die machen wir.

„Secret of Mana 2“

In der NFV 4+5/96 las ich in den Leserbriefen, daß Ihr meint, daß „Secret of Mana 2“ in Deutschland im Herbst erscheint. Aber ich las in vielen anderen Computereitschriften, daß „SoM 2“ nur in Japan und nicht in Amerika und auch nicht in Deutschland erscheint. Angeblich haben diese Zeitschriften mit Square gesprochen und Square meinte, daß sie erstens fieberhaft an „Final Fantasy 7“ arbeiten und zweitens extra „Secret of Evermore“ in Amerika und Deutschland herausgebracht haben. Nun zu meiner Frage: Erscheint „SoM 2“ nun in Deutschland oder nicht?

Uwe Pattalon, Mülheim-Ruhr

1. In den Ausgaben 12/95 und 1/96 habt Ihr über „Secret of Mana 2“ berichtet. Ist von diesem Spiel eine deutsche Umsetzung geplant?
2. Besteht die Möglichkeit, daß „Final Fantasy 3“ oder „Chrono Trigger“ oder ein Nachfolger davon nach Deutschland kommen?
3. Ich hätte gerne mehr Informationen über „Tenchi Sôzô“, „Romancing Sa•Ga 3“ und „Tales of Phantasia“.

David Riedler, A-Atzenbrugg

1. Laut unserem letzten Telefonat mit Nintendo of Europe wird „Secret of Mana 2“ (= „Seiken Denetsu 3“) leider

nicht nach Deutschland kommen. Auch eine amerikanische Version ist fraglich. Diese Information erreichte uns leider erst nach dem Redaktionsschluß des letzten Heftes.

2. Nein. Pläne dafür wurden laut derzeitigem Stand verworfen.
3. „Tenchi Sôzô“ wird voraussichtlich im Herbst nach Deutschland kommen. Lest dazu auch Seite 68. „Romancing Sa•Ga 3“ und „Tales of Phantasia“-Umsetzungen halten wir für unwahrscheinlich. Weder Hersteller noch deutsche Vertriebe haben sich diesbezüglich bisher geäußert. Ein riesiger Verkaufserfolg von „Breath of Fire 2“ könnte Laguna allerdings dazu bewegen, Verhandlungen mit Namco wegen „Tales“ zu beginnen.

In eigener Sache

Es haben sich Leser beschwert, daß die Top 5 und viele der Preisrätsel die Antworten auf Postkarten verlangen. Damit fällt die Möglichkeit flach, Porto zu sparen. Pustekuchen, der Post braucht Ihr Euer sauer Erspartes nicht zu schenken. Ihr könnt immer noch Sammelbriefe schicken, aber nach dem bekannten System: Für jeden Wettbewerb-, Top 5-, Leserbrief- und Tip-time-Beitrag einen eigenen Zettel ausfüllen und den Namen und die Adresse darauf schreiben. Wir verteilen dann die Post schon in die richtigen Körbchen, keine Angst. Aber bitte nicht alles auf einen

Zettel schreiben. Und noch etwas: Pro NFV-Aktion und Person bitte nur eine Karte schicken. Den Rekord für diese Ausgabe hält ein Bremer Leser, der bei einer Postfach-Leerung elf Karten mit dem gleichen Text für die Top 5 schickte. So etwas fällt selbst dem müdesten Redakteur auf ...

Nintendo 64-Charts

1. Super Mario 64
2. The Legend of Zelda V
3. Super Mario Kart R
4. James Bond 007 – Goldeneye
5. Star Wars – Shadows of the Empire

Waldemar Gießler, Ransbach

Als alte Rollenspieler würden wir „Dragon Quest“, „Goldeneye“ vorziehen. Sonst erklären wir uns mit Deiner Liste solidarisch ... Mal ehrlich: Mit den Nintendo 64-Charts beginnen wir in dem Augenblick, in dem die Geräte in Deutschland verfügbar sind.

Bis dahin freuen wir uns über Euer Interesse an der Konsole.



Bevor wir zur Preisverteilung schreiten, bitten wir alle Gewinner, die in der Ausgabe 2+3/96 ein „WWF – Wrestlemania Arcade“-Spiel gewonnen und noch keinen Preis bekommen haben, uns doch einmal zu schreiben oder anzurufen (Tel.: 069 / 500 80 24). Doch jetzt zu „Mr. Duck“ und seiner Maxi-CD. Folgende Leser können sich die silberne Scheibe bald in ihren CD-Spieler stecken: Andrea Hinkel, Worms; Christian Tillack, Berlin; Ingeborg Bieker, Duisburg; Julius Kramer, Hanau; Martin Metzger, Bremen; Michael Trunker, Mannheim; Roman Braun, Duisburg; Thorsten Petrick, Heppendorf; Thorsten Vahle, Erbach und Veronika Karlmann, Dortmund.

Eine Special-Edition im Superman-Wettbewerb bekommen: Alexander Schell, Bietigheim-Biss; Benjamin Sager, Essen; Christian Rettig, Mönchengladbach; Christiane Koralewski, Herford; Martina Stützel, Dortmund; Niklas Jensen, Östlich-Winkel; Petra Götz, Berlin; Timo Bernhard, Tadtmoos und Timor Wolters, Hannover. Und je ein Abo des Superman-Comics vom Dino-Verlag geht an: Andreas Klemetz, Osnabrück; Kurt Faschian, Toadtmoos-Glashütte; Marco Bolansky, Nordhorn; Olga Heinrich, Esch und Rebekka Müller, Bremerhaven. Und schließlich kommen wir zum EA-Wettbewerb. Je ein T-Shirt geht an: Andreas Wolf, Dutenhofen;

F. Häckert, Gronau/Epe; Florian Legersdorff, Köln; Markus Andel, Groß-Gerau und Martin Golembiewski, Krempe. Ein SNES-Spiel bekommen: Andreas Pflugmacher, Northeim; Bastian Petrich, Berlin; Björn Bovermann, Greifenstein-Ulm; David Carter, Geldersheim; David Hortwig, Bad Oeynhausen; Hannes Jacobi, Bad Saarow-Pieskow; Liane Scazzari, Dietzenbach; Lukas Wilde, Kleinostheim; Marco Schlothauer, Marksuhl; Martin Kubik, Berlin; Nicole Brodziak, Frankfurt; Pia Faßhauer, Lützelbach; Rebecca Burdord, Salzgitter; Stefan Reinsch, Nürnberg; Sven Reiter, Siegen; Thorsten Garlichs, Kiel und Tobias Will, Kitzingen.

Brieffreundschaft

- Die sportliche Nancy steht auf Fußball und Radeln und sucht Brieffreunde. Schreibt an Nancy Schönknecht, Becholderstraße 217, 45356 Essen.
- Auch Veronica sucht Brieffreund(inn)e(n). Sie ist 13, spielt SNES und Volleyball und hört gerne Musik. Schreibt an Veronica Weber, Grafingerstraße 44, 85697 Assling.
- Marc Kayser (siehe NFV 12/95) sucht noch immer verzweifelt Brieffreundinnen. Seine Hobbies sind Schwimmen und Comuterspiele (C64, Game Boy, SNES). Schreibt an Marc Kayser, Witte-kamp 9, 30177 Hannover.
- Ein netter Junge (11 Jahre) sucht Brieffreunde von 10 – 14 Jahren. Seine Hobbies sind Badminton, Radeln und SNES-spielen. Schreibt an Patrick Grabasch, R. Breitscheidstraße 25, 15732 Schulzendorf.
- SF-Fan Oliver ist 16 und sucht Brieffreunde (ab 16), die sein Hobby (TNG, DS9, Voyager, B5, Earth 2, seaQuest, Star Wars, Star Gate) teilen. Schreibt oder faxt an Oliver Berneburg, Langenbeckstraße 71, 34121 Kassel, Fax 0561/281185.

Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Fragen, Anregungen und Ideen gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

GEWINNER

Alle Leser, die bei einem der Gewinnspiele aus der Ausgabe 2+3/96 mitgemacht haben, aufgepaßt. Hier kommen Eure Preise!

Im Eiltempo nähern wir uns des Rätsels Lösung bei „Breath of Fire 2“. Auf den nächsten sechs Seiten zeigen wir Euch, wie Ihr das Capcom-RPG erfolgreich beendet. Dazu stehen Euch noch mehr Kombinationen der Schamanen und der Helden zur Verfügung. Wir zeigen Euch die Besten.



Kombinationsmöglichkeiten

In der letzten Ausgabe haben wir Euch schon ein paar Kombinationsmöglichkeiten gezeigt. Im letzten Teil des Spiels findet Ihr noch ein paar Schamanen, die auch mit Euren Helden verschmolzen werden können. In unserer Tabelle seht Ihr genau, welche Auswirkungen diese haben. Wir haben außerdem herausgefunden, daß die Ultimativ-1-Kombination die beste ist. Natürlich kann diese nur mit Asper ausgeführt werden.

Legende

Ultimativ = Beste Kombination.

Farbe = Die Farbe der Figur und ihre Fähigkeiten ändern sich.

▲ = Normale Kombination.

✖ = Keine Kombination möglich.

	Bow	Katt	Rand	Nina	Sten	Jean	Asper	Ryu
Feuer	▲	✖	▲	▲	Farbe	✖	✖	✖
Wasser	▲	✖	▲	▲	▲	▲	Ultimativ 1	✖
Wind	▲	✖	▲	Farbe	▲	▲	✖	✖
Erde	▲	✖	Farbe	▲	▲	✖	Ultimativ 2	✖
Gut	▲	✖	▲	▲	▲	Ultimativ	✖	✖
Böse	✖	Ultimativ	✖	▲	✖	✖	Farbe	✖
Feuer + Wasser	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖
Feuer + Wind	✖	✖	▲	Farbe	Ultimativ	✖	✖	✖
Feuer + Erde	✖	✖	Ultimativ	▲	Farbe	✖	✖	✖
Feuer + Gut	✖	✖	▲	▲	Farbe	✖	✖	✖
Feuer + Böse	✖	Ultimativ 3	✖	▲	✖	✖	Ultimativ 3	✖
Wasser + Wind	✖	✖	▲	Farbe	▲	▲	Ultimativ 1	✖
Wasser + Erde	✖	✖	Ultimativ	▲	▲	✖	Ultimativ 2	✖
Wasser + Gut	✖	✖	▲	▲	▲	Ultimativ	Ultimativ 1	✖
Wasser + Böse	✖	Ultimativ	✖	▲	✖	✖	Ultimativ 1	✖
Wind + Erde	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖
Wind + Gut	✖	✖	▲	Ultimativ	▲	Ultimativ	Ultimativ 1	✖
Wind + Böse	✖	Ultimativ	✖	✖	✖	✖	Farbe	✖
Erde + Gut	✖	✖	Ultimativ	▲	▲	✖	Ultimativ 2	✖
Erde + Böse	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖
Gut + Böse	Ultimativ	✖	✖	✖	✖	✖	✖	✖

Welt-Karte



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

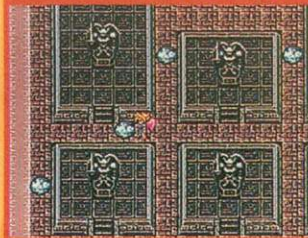
1 bis 8 Windia

Natürlich hat Ryu seine Zweifel an der St. Eva-Kirche. Nur wie soll er zu ihr gelangen. Der einzige Weg dorthin führt durch die Luft. Ryu hat da eine Geschichte über einen großen Vogel gehört und macht sich mit Nina und zwei Freunden auf den Weg nach Windia, um der Geschichte auf den Grund zu gehen.



In Windia solltet Ihr Nina sprechen lassen, sie öffnet die Türen.

1. Die Falle im Untergrund



Nina muß ganz alleine in die Katakomben von Windia, um das Geheimnis der Statue zu lösen. Die beweglichen Steine dienen dabei als Weg.

- A:** Steine bewegen sich immer gleich.
- B:** Nina muß die Steine umgehen.
- C:** Nina bewegt sich = Steinbewegung.

2. Zurück ...?

Sollte Nina zu viele Treffer einstecken, braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Es gibt ja schließlich Heiltränke und falls Ihr doch einmal alle Energie verlieren solltet, schickt Euch die Statue zu Euren Kameraden zurück und Ihr dürft noch einmal starten.



3. Der Schritt danach

Nachdem Ihr den Guardian besiegt habt, solltet Ihr unbedingt noch einmal mit dem König reden. Dort geht es dann weiter.



Aufgabenfolge

- 1** Sprecht in Windia mit den Wachen und betretet das Schloß.
- 2** Nina redet mit dem König.
- 3** Geht in den Keller des Schlosses.
- 4** Laßt Nina mit der Statue sprechen.
- 5** Nina geht alleine in den Untergrund und trifft auf Guardian.
- 6** Guardian gibt Euch „Mark of the Wing“.
- 7** Kehrt mit Nina zum König zurück.
- 8** Mina stiehlt das „Mark of the Wing“.
- 9** Folgt Mina auf den Zeremonien-Turm.
- 10** Mina verwandelt sich in einen Vogel.
- 11** Fliegt nach Gants und kauft Waffen.

12 Fliegt mit dem großen Vogel nach Evrai.

13 Sprecht alle Leute in Evrai an. Redet dann mit dem Soldaten vor der Kirche.

14 Ihr könnt diese Stadt nicht verlassen. Besucht Miss Claris.

15 Durch die Toilette geht es in eine Höhle. Sucht dort den Ausgang.

16 Stattet KotLand einen Besuch ab. Nehmt dazu Katt mit.

17 Trefft Tiga. Er schickt Euch nach ThvsTomd.

18 Sucht Patty. Sie sitzt in einer Falle in ThvsTomd. Helft ihr.

19 Haltet Ausschau nach Schatzkisten. Findet außerdem den Schalter, der Euch den Geheimgang öffnet. Dafür bekommt Ihr den „Evidence“, das Euch dann Patty stiehlt.

20 Geht zurück nach KotLand und sprecht mit Tiga. Er wird gegenüber Katt aufdringlich. Kämpft gegen Tiga und bringt ihm Manieren bei.

21 Fliegt nach Bando und greift an. Doch alle Einwohner sind vor Angst geflohen.

22 Redet in der Kirche mit Tiga. Dann findet Katt einen Geheimgang.

23 Steigt hinab, besiegt den Wächter und findet den Priester.

24 Wenn Ihr den Priester Manson besiegt habt, bekommt Ihr einen Passierschein für Evrai.

13 bis 15 Evrai

Fliegt mit dem Vogel nach Evrai, der Hauptstadt der St. Eva-Kirche. Doch bevor Ihr in diese gefährliche Stadt geht, solltet Ihr Euch ein wenig ausruhen. Zu diesem Zweck findet Ihr etwas weiter unten auf der Insel ein Hotel und eine Drachenstatue.



Speichert ab und begeben Euch dann in die Höhle des Löwen.

1. Die Flucht aus Evrai



Unterhaltet Euch mit jedem Einwohner von Evrai. Sie singen ein Loblied auf St. Eva. Sprecht dann den Ritter am Eingang der Kirche an. Jetzt kommt Ihr aus Evrai nicht mehr raus. Es sei denn, Ihr sprecht mit Miss Claris, die Euch einen Geheimgang durch eine gefährlichen Höhle zeigt.

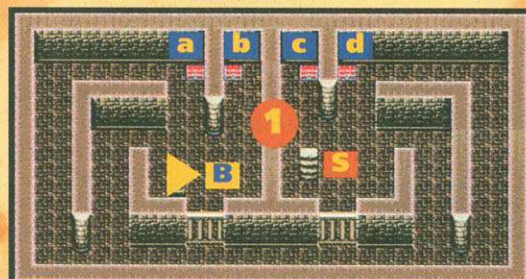
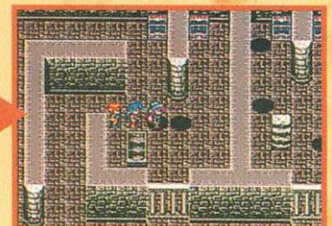
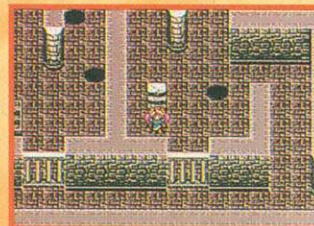


18 bis 19 ThvsTomd

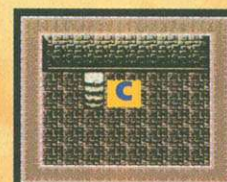
Nach Tigas Angaben kann die Schlacht gegen die St. Eva-Kirche nur stattfinden, wenn Ihr den Sponsor in ThvsTomd findet. Doch paßt auf, es wimmelt hier nur so von Fallen.

1. Bewegliche Löcher

In ThvsTomd gibt es im ersten Untergeschoß einige Löcher, die sich hin und her bewegen. Laßt Euch von der Treppe aus in eines der Löcher fallen. Unten erklärt Euch ein Mann, was die Gesichter auf den Bodenkacheln bedeuten. Versucht alle Schätze in der Stadt zu finden.



Schatz	
a	ThndrGL
b	SunMask
c	DoubleWP
d	BananaDR
e	KramerBR



26 bis 36 Die große Kirche

Nach dem großen Kriegsrat fliegt Ihr mit Mina erneut nach Evrai. Dort begeben sich Euch wieder in Miss Claris Haus. Hier warten bereits Tiga und Katt auf Euch. Zusammen macht Ihr Euch auf den Weg, die Hauptkirche zu betreten und dem bösen Schaf-fen ein Ende zu bereiten.



Lernt das Gebetsbuch von St. Eva auswendig. Ihr werdet es brauchen.

1. Rands Kraft

Drückt den Knopf links vom Stuhl und befreit Rands Mutter. Jetzt könnt Ihr mit dieser reden. Seid sicher, daß Rand in Eurer Gruppe ist, denn er kann Euch einige Wände öffnen.



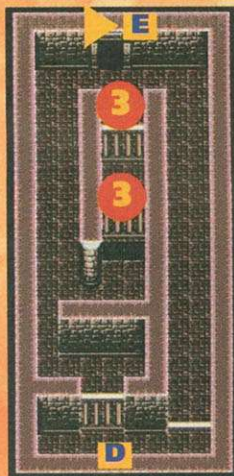
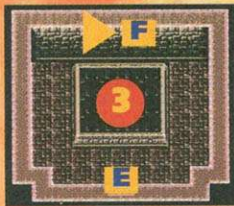
Guard Eye Bezwingt den Boss

Im Keller kommt es dann zum Showdown zwischen Euch und einer Maschine, die von Guard Eye bewacht wird. Um diese zu besiegen, braucht Ihr viele Heil-tränke und ein paar WFrüts, denn Ihr dürft den alten Mann in der Maschine nicht besiegen.



2. Die Gesichter der Fliesen

Im unteren Stockwerk von Thvs-Tomd trifft Ihr auf sonderbare Fliesen. Auf ihnen sind Gesichter zu sehen. Jede dieser Fratzen verursacht eine bestimmte Wirkung, wenn Ihr über sie läuft. Überquert vor allem die fröhlichen Fratzen, sie bringen Gutes.



Betretet eine Fliese. Jetzt kann es sein, daß Ihr kämpfen müßt.



Lachend

Diese Fliese bringt Euch Geld und andere gute Dinge.



Freundlich

Hier wird z. B. Eure Lebensenergie wieder aufgefüllt.



Nach dem Kampf stellt Ihr schnell fest, welche Wirkung die Fratze hat.



Streng

Verrückte Sachen geschehen auf dieser Fratze (gute + böse).



Böse

Dies ist die schlechteste Fliese von allen. Meidet sie.

3. Die Sache mit der Box

Ihr könnt Patty helfen, indem Ihr den Schalter betätigt. Wenn sie dann wegläuft, solltet Ihr ihr folgen. Holt Euch den Schatz und drückt den zweiten Schalter. Jetzt öffnet sich ein Geheimgang. Dort ist der „Evidence“.



Holt Euch den Inhalt der Schatzkiste, während Patty wartet.



Hier in dem Geheimraum findet Ihr der „Evidence of Thus“.

25 Geht zur Kirche und sprecht mit Tiga. Dann kehrt Ihr nach KotLand zurück.

26 Fliegt nach Evrai und besucht Miss Claris Haus. Tiga wartet dort schon auf Euch.

27 Tiga begleitet Euch zur Hauptkirche. Der Wächter fragt Euch über die Kirche aus.

28 Betretet nun die Hauptkirche und Habaruku erscheint.

29 Miss Claris ist von Habaruku entführt worden. Tiga versucht ihn zu bekämpfen und kommt dabei um. Verfolgt den flüchtigen Habaruku.

30 Besiegt Ray. Wendet dazu den Drachenzauber an. Ihr bekommt dann einen Zauber. Mit diesem könnt Ihr Ray besiegen.

31 Sucht Rands Mutter Daisy und helft Ihr mit dem Schalter.

32 Nur Rand kann hier durch Wände gehen.

33 Rand tappt in eine Falle. Doch seine Mutter kann ihn da wieder rausholen.

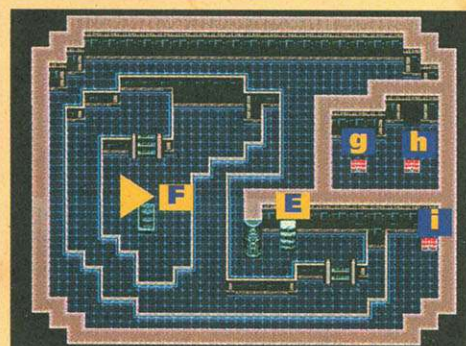
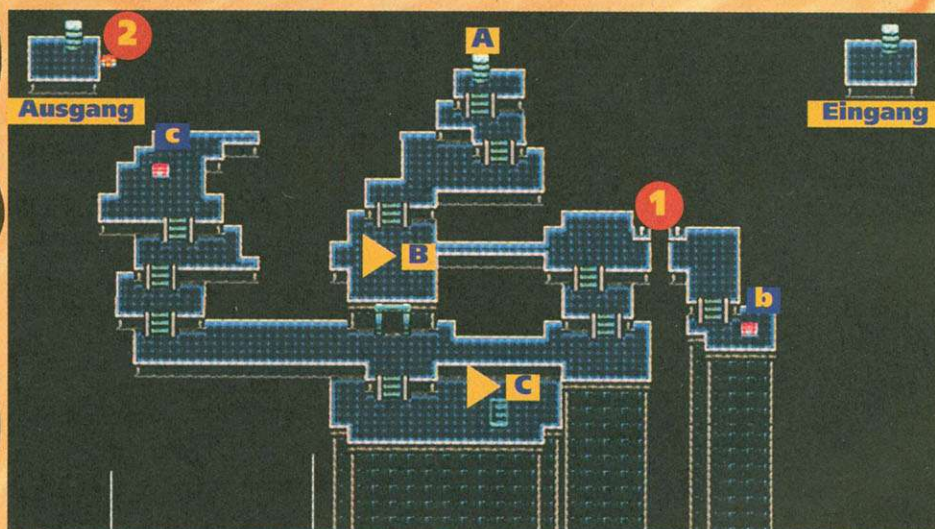
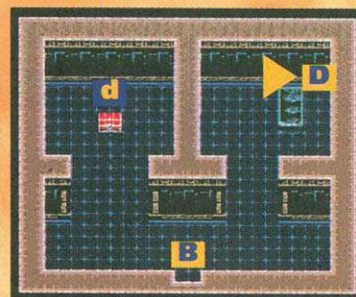
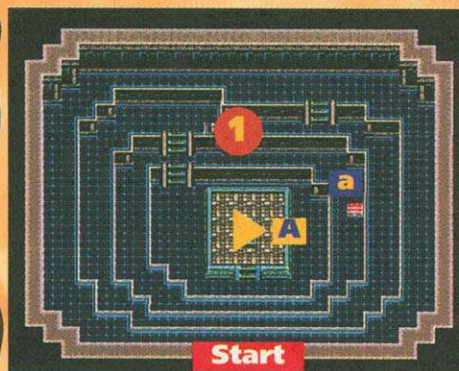
34 Besiegt die Archers auf dem Dach der Kirche und nehmt dann Habarukus Verfolgung wieder auf.

35 Überquert das Loch mit dem „Fahrstuhl“ und überlistet die Selbstschußanlage. Kämpft gegen Guard Eye, ohne den alten Mann zu verletzen.

36 Die Hauptkirche ist zerbrochen. Ryu und der alte Mann sehen sich in HomeTown wieder. Es stellt sich heraus, daß der Alte Ryus Vater Ganer ist.

- 37 Ganer schickt Euch nach Gate.
- 38 Redet mit dem Dorf-ältesten. Die Bewohner versuchen, den weisen Drachen in die Luft zu sprengen.
- 39 Die Bombe geht nach hinten los. Jetzt strömen Monster aus der Höhle von Yee. Hulk bittet Euch, Patty zu suchen.
- 40 Besucht KotLand. Doch Patty hat die Stadt verlassen.
- 41 Folgt ihrer Spur ins Wildcat-Restaurant. Aber dort ist sie auch nicht mehr.
- 42 Sucht Patty in Thvs-Tomd. Hier ist sie schon abgereist.
- 43 Geht jetzt zurück nach HomeTown. Dort trifft Ihr Patty.
- 44 Kehrt nach Gate und redet mit Hulk.
- 45 Hulk verwandelt sich in Habaruka. Besiegt ihn ein für alle Mal.
- 46 Betretet nun den Tower, um den letzten Kampf zu bestreiten.

46 Planes of Infinity



Schamanen

Die Schamanin der Heiligen sitzt im Kerker von Bando. Befreit sie, wenn Ihr die Kirche gerettet habt. Eine weitere Schamanin ist auf Daisys Farm in FarmTown. Ihr müßt allerdings mehr als 17 Mal in Namanda gespendet haben und die Kirche in Bando be-zwungen haben.



In der Höhle bei Bando findet Ihr eine gefangene Schamanin.

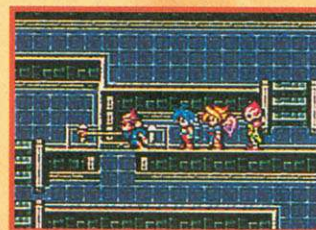
Die letzte Höhle ist sehr groß. Ihr solltet Euch vor dem Betreten dieser Höhle mit vielen Items (wie HelpBL, WFRuit und LifeBL) eingedeckt haben. Bekommt Ihr zu viele Trefferpunkte ab, raten wir Euch noch einmal mit dem „Exit“-Zauber auszusteigen und einkaufen zu gehen.



Findet Patty. Benutzt dazu die „Warp-Magie“ von Blue oder Nina.

1. Stens Fähigkeit

Nehmt Sten mit in die Höhle. Durch seine Fähigkeit, sich über Schluchten zu hangeln, kommt Ihr an manche Schatzkisten, die Ihr sonst nicht erreichen könnt. Vorher solltet Ihr aber erst einmal Stens Punkte aufstocken.



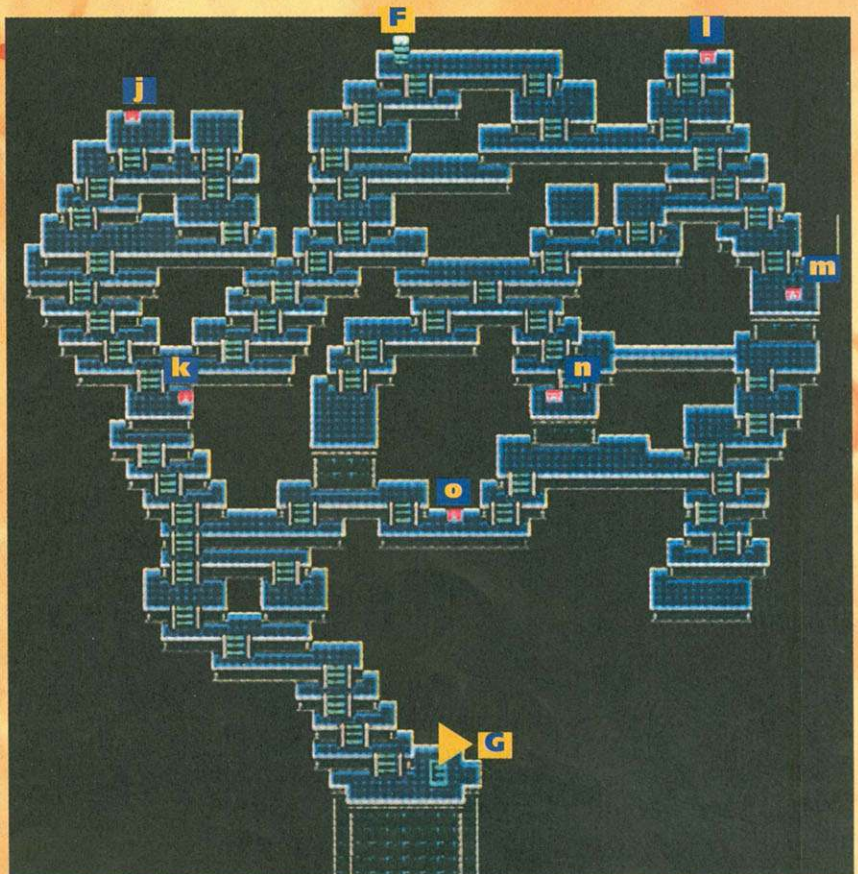
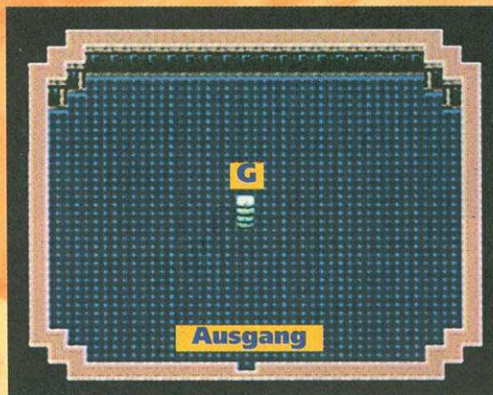
2. Böser Schamane

Wenn Ihr den linken Eingang benutzt, kommt Ihr zur Bösen Schamanin. Jetzt könnt Ihr alle zauberkundigen Frauen Euer eigen nennen. Warpt zurück nach HomeTown und verbindet Euch mit den besten Schamanen.



Kombiniert die Schamanin mit Katt.

Schatz	
a ShinyBR	i CrsntSD
b BusterBW	j SunMask
c NatureWP	k HolySH
d ShinyHT	l ImortlRG
e Stamina	m ShadowDR
f PowrFood	n DreamBR
g MotherRB	o FinalKN
h HeroAR	



Die letzte Schlacht

Die Stadt der Drachen befindet sich in der Tiefe der Plaine of Infinity. Checkt hier nochmal Eure Items. Die letzte Höhle ist zwar nicht so groß, aber es wimmelt nur so von Fallen, die Euch leicht zermürben können. Es gibt allerdings kurz vor dem Boss einen Speicherpunkt.



Burubary Besiegt den Boss

Burubary ist ein harter Gegner. Ihr könnt gegen ihn alleine antreten, doch in der Gruppe ist es etwas einfacher. Bekämpft das Monster mit dem G.-Drachen. Füllt dann Eure HP- und AP-Energie wieder auf und wiederholt das ganze.



Death Evan Der letzte Boss

Um gegen den letzten Boss, Death Evan, anzukommen, müßt Ihr den Anfini-Zauber haben. Ihr findet diesen auf Eurem Weg durch das Erdgeschoß von Dragil. Benutzt als erstes den Anfini-Zauber. Danach könnt Ihr ihn genauso bekämpfen wie Burubary. Alle Partymitglieder sollten Ryu zur Hand gehen und ihn schützen. Übrigens: Es ist besser, wenn Eure Gruppe bereits die 45. Stufe überschritten hat.



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 Bildschirmtext
Genre: Rollenspiel



Fazit

„Breath of Fire 2“ ist eines der besten Rollenspiele, die auf dem deutschen Markt erhältlich sind. Das Modul ist durchaus mit den Spitzentiteln von Square Soft vergleichbar.

jvn

THE LOST VIKINGS II



Eine Ewigkeit hat es gedauert, bis die „Lost Vikings“ wieder auf Tour gehen! Die Helden haben ihre alten Fähigkeiten und ein paar neue biomechanische Körperersatzteile dabei. Ausserdem hat Interplay den Dreien zwei neue Kameraden spendiert. Los geht es ins neue, verzwickte Abenteuer.

Erik, Baleog und Olaf reisen wieder durch zahllose Welten, diesmal auf der Suche nach ihrem Schiff. Doch beim großen Herumteleportieren gibt es hin und wieder Probleme, und da verschwindet schon einmal einer der Helden. In diesem Fall stehen dann zwei neue Kameraden zur Verfügung: Fang, der Werwolf, und Scorch, der Drache. Leichter wird die Fortsetzung des Spielerfolges von 1994 dadurch aber nicht ... Da helfen nur Ausprobieren, Geschicklichkeit und viel Geduld.



Level 5: Olaf sorgt für das Ausgeglichenheit, während Baleog den Feuerspeer ausschaltet.



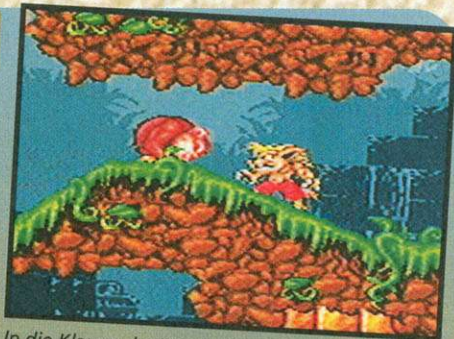
Level 4: Nehmt Olaf erst weg, wenn der Fetisch geholt ist. Olaf muß den Ausgang frei halten.



Der Drache Scorch kann eine gewisse Zeit und Strecke fliegen und Feuer speien.

DIE HELDEN

Ihr müßt die einzelnen Charaktere einfallsreich einsetzen, sonst habt Ihr nicht lange Spaß an dem Spiel. Die einzelnen Fähigkeiten ergänzen sich optimal, und wenn Ihr einmal nicht mehr weiter wißt, solltet Ihr auch das Unmögliche versuchen. Manchmal braucht es die Kombination von zwei Fähigkeiten. Den Stachelboden im Level 5 überwindet Erik beispielsweise nur, wenn er den Rammlauf ausführt und gleichzeitig den Raketenantrieb benutzt. Füllt Eure Energie regelmäßig mit den Leckereien auf, die Ihr unterwegs findet. Und dann: Viel Glück!



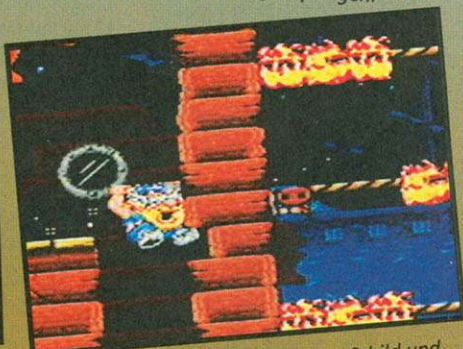
In die Klauen des Werwolves Fang möchte man nicht geraten. Er kann auch gut springen.



Baleog wurde mit einem Cyber-Arm ausgestattet. Er ist ein guter Kämpfer und kann schwingen.



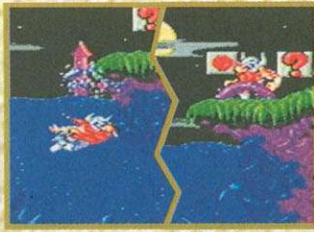
Erik ist ein flotter Sprinter, Springer und Schwimmer. Er rammt mit dem Schädel Steine klein.



Olaf schützt seine Freunde mit dem Schild und kann sie darauf tragen oder damit schweben.

LEVEL 1

Willkommen im ersten Level. Klar, Anfänger brauchen ein paar Versuche, aber diese Runde ist mit Sicherheit die einfachste im Spiel. Es gibt keine Gemeinheiten, die Euch bei reinen Geschicklichkeitsproben ein Leben kosten. Allgemein ist zu sagen, daß Olaf mit dem Schild immer dann vorgeschickt werden sollte, wenn Gegner oder Feuer drohen.



Erik springt mutig links ins Wasser und taucht zum Schalter rechts.



Baleog schwingt über den Abgrund, während Olaf drüberfurzt.



Olaf zerbröseln die Steine und schützt seine Freunde vorm Feuer.



Baleog räumt die beiden Skelette aus dem Weg, die Erik und Olaf bedrohen. Jetzt hangelt sich Baleog mit seinem neuen ...



... Arm über den Abgrund. Dort besiegt er das dritte Skelett und betätigt den Schalter. Die Holztür für Erik ist offen.



Erik schwimmt nun durch den Fluß und sammelt dabei eine der Zutaten und den silbernen Schlüssel ein. Jetzt schnell zurück zum Team.



Olaf verkleinert sich (↓) und holt den goldenen Schlüssel. Erik öffnet in dieser Zeit die silberne Tür. Nun könnt Ihr zum Ausgang gehen.

LEVEL 2

Das war einfach, nicht? Dann festgeschnallt, der Schwierigkeitsgrad zieht an. Statt dem verschwundenen Baleog stößt Scorch zum Team. Mit der A-Taste kann er kurz fliegen. Vermeidet den Kontakt mit den Dornen: Sie kosten sofort ein Leben und Olaf muß darüber schweben. Scorch ist ebenfalls gegen Wasser allergisch.



Olaf segelt vorsichtig über die Dornen hinab zu den heißen Winden.



Olaf muß gut stehen, damit Erik die Steine vom Schild aus ...



... brechen kann. Erik springt ins Wasser und holt den Schlüssel.



Über die heißen Winde geht es nach links oben zum Drachen ...



... Scorch, der Euch seine Hilfe anbietet. Er kann fliegen und ...



... Feuer speien. Letzteres braucht Ihr sofort, denn ein Ritter und ...



... ein böser blauer Drache müssen besiegt werden.



Öffnet für Erik die Tür unter Wasser (Schriftrolle nicht vergessen!).



Bringt Scorch und Olaf zum Ruinenstein. Mit B könnt Ihr warpen.



Der nächste Ritter will besiegt werden. Lenkt ihn ruhig mit Olaf ab.



Eriks dicker Kopf muß wieder ran: Zerbröseln die Steine.

LEVEL 2 FORTSETZUNG



Vergeßt nicht, mit Scorch Olaf die Tür zu öffnen. Dazu braucht es den Flammenatem. Ist die Bombe geholt, dürft Ihr gemütlich ins nächste Level springen.

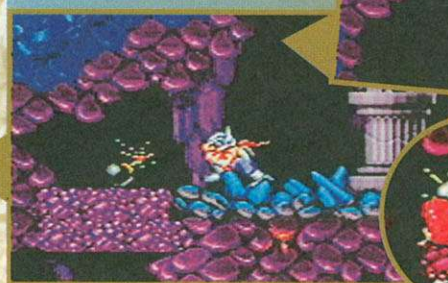


OPERATION „BOMBE HOLEN“

Die erste richtige Denksport-Aufgabe. Ihr benötigt dazu Scorch und Erik. Scorch fährt mit dem linken Aufzug nach unten und besiegt den dort lauernden Ritter. Jetzt springt



Erik mit dem Raketenantrieb nach oben links zum Warpstein. Er benutzt ihn und gleitet langsam nach unten. Ist die Bombe eingesammelt, bringt Scorch mit seinem Gewicht die Plattformen wieder auf gleiche Höhe. Nun hüpfet Erik auf seiner Plattform immer wieder hoch, damit diese sich



langsam ganz nach oben bewegt. Jetzt zum Warpstein, die Bombe legen und zum Ausgang laufen.

LEVEL 3 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Baleog ist zurück, aber dafür habt Ihr Scorch unterwegs verloren. Das Schiff ist noch keine harte Prüfung, aber bis man es allein geschafft hat, vergehen schon so zwanzig Versuche. Ist Euch eigentlich aufgefallen, daß man „The Lost Vikings 2“ am besten im Team spielt? Vier Augen sehen mehr als zwei.



Erik erschwimmt sich unten Bier und Bombe. Vorsicht vor Dornen.



Die Bombe sprengt den Weg zum Stein frei. Achtet auf die ...



... Kanonenkugeln und drückt den Knopf, der die Falltür öffnet.



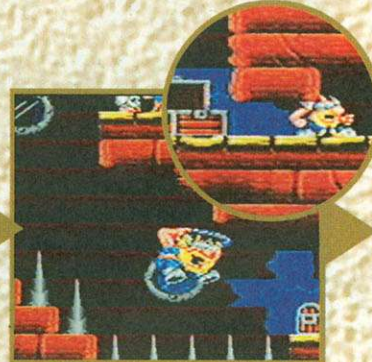
Der Stein wird auf die Dornen geschoben. Vorsicht vor den Kugeln.



Baleog zeigt nun seine Seiltänzer-Qualitäten, während sich Olaf ...



... über den Abgrund furzt. Drüben wird
das Schild gebraucht.



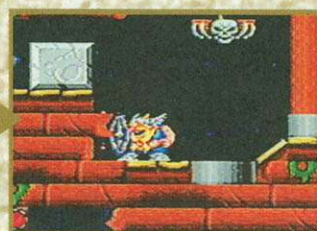
Schwebt zur Schatztruhe und holt dort den Schlüssel heraus. Klein ...



... machen, Aufzug benutzen, und die Tür öffnen. Nun beginnt ...



... wieder ein kleines Gefecht.
Benutzt den Arm als Waffe.



Olaf preßt dem Feuer die Luft ab,
während Erik und Baleog den ...



... Aufzug bemühen, um Olaf in die Luft zu heben. Schwerstarbeit!

LEVEL 3 FORTSETZUNG



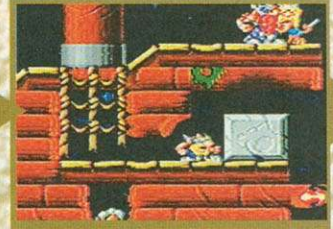
Es braucht das Gewicht zweier Wikinger, um Olaf hochzuheben.



Bringt alle drei auf das Oberdeck; Baleog muß dazu gut schwingen.



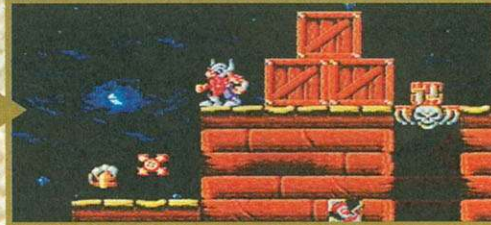
Kein Tag ohne guten Kampf: Benutzt den Arm aus der Ferne.



Damit sich niemand weh tut: Drückt dem Feuer die Luft ab.



Der Rotzlöffel hat einen Tip, wie Ihr die Wikinger nach oben bringt.



Holt das Bier für den Fall der Fälle. Das zweite Item rechts ist eine Bombe.



Besiegt auch diesen Gegner mit dem langen Waffenarm.



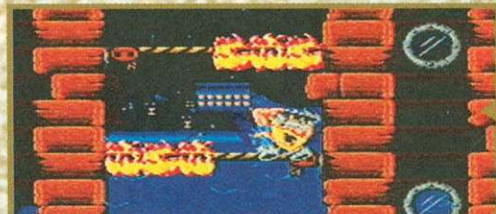
Wo Olaf steht, kann sich Baleog von seinem Schild aus nach oben ziehen. Erik zerbricht in der Zwischenzeit die Steine, die Olafs Weg nach rechts versperren.



Die Fledermaus unten rechts muß ausgeschaltet werden, bevor die ...



... kumpel sich dem Piraten unter Deck stellen können. Nun ...



... schwebt Olaf zum letzten Schlüssel, und der Test ist bestanden.

LEVEL 4

Baleog hat sich wieder verkrümelt, aber dafür ist der Werwolf Fang mit dabei. Ein paar Tips: Um Steine zu zerbröseln, benötigt Olaf das Schild nicht. Holt immer nur einen Helden nach, wenn die Pflanzen gestutzt sind. Als Affe ist man wehrlos, und Ihr solltet die Vorräte dann aufbrauchen, wenn Ihr sie nötig habt. Nicht sparen!



So kommt Olaf zu der Stelle, an der er die Mauer aufhalten muß, die ...



... aus der Decke kommt. Laßt ihn da, sonst kommt Fang nicht zurück!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Acclaim
Termin: August
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Geschicklichkeit und Strategie

Erster Eindruck

„Lost Vikings“-Fans brauchen keinen anderen Ratschlag mehr als „Zugreifen!“. Größelspieler mit Geduld und Interesse an lustigen Animationen können ihrerseits Probespielen. Sie werden dann schnell von der Sucht angesteckt. Die Grafik des ersten Teils (damals von Silicon & Synapse) hat das Programmerteam von Blizzard weiter verbessert. Am hohen Schwierigkeitsgrad (ab Level 5) hat sich aber nichts geändert.

Funtastische 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 X2“ (SNES) von Laguna



4

„Mechwarrior 3050“ (SNES) von Laguna



NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 26

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.

ENTWE
ABONNI
NINT
FUN V
ODER D
DRA

96 Juni/Juli
DM 6,80
96 Sept./Okt. 6,80

ALLES NINT
ALLES O
ALLES

fun
VISION

Nintendo
Exklusiv-Inter
mit Nintendo
Japan,
Enix
und
Iguana

Schickt die ausgefüllten
Coupons einfach an:



ABO FAX

Für ganz eilige gibt es wi

(0 69) 5



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



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

HOTLINE

immer die Abo-Fax-Hotline:

00 80 11

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-Schlüsselanhänger.



Also, nix wie los mit dem Coupon ...

* Unserer Wahl

Nintendo Fun Vision-Test-Abo

NFV 26

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.

☐ Ja, ich möchte die zwei Probehefte.
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.

Die European Computer Trade Show (ECTS) in London war stiefmütterlich verschmäht von zahlreichen Firmen, die für Nintendo-Plattformen Software entwickeln. Die Electronic Entertainment Expo (E³) in Los Angeles findet nämlich genau einen Monat nach der Londoner Messe statt, und dort soll Nintendo 64 erstmals der westlichen Öffentlichkeit gezeigt werden. Also, warum doppelt ausstellen, wenn die wirklichen Neuigkeiten erst in L. A. vorgestellt werden (dürfen?!). Dennoch gibt es schon vorher Neuigkeiten für das SNES und den Game Boy. Und die sind hier!

Leider verloren ...

Zuerst einmal das Negative: „Cool Spot: Spot Goes to Hollywood“ wird es nicht nach Deutschland schaffen. Virgin wird diesen Titel genauso wenig wie „Circuit USA“ vertreiben. Außerdem hat Disney Interactive „Pocahontas“ für das SNES in die ewigen Jagdgründe geschickt. Doch damit ist die



Eine 1:1-Umsetzung vom Super Nintendo soll „Toy Story“ sein.

Verlustliste auch schon vollständig. Andere Hersteller versorgen Eure Konsolen mit um so mehr Software.

Action und Mode 7

Action liefert Konami: Dort wird man „Dragon Ball Z“ (SNES) von



THQs „Pocahontas“ auf dem Game Boy. Disney hat die SNES-Version gestrichen.

Bandai veröffentlichen. Das Beat'em Up basiert auf einer bekannten japanischen Comic-Serie. Virgins Action-Adventure „Deep Space 9: Crossroads of Time“ (pro-

grammiert von Playmates, siehe NFV 18+19) hat sich leider in den Sommer verschoben, ist dann aber auf jeden Fall zu erwarten. THQ plant derweil bereits für Juli ein Mode-7-Jump'n'Run namens „Mohawk & Headphone Jack“. Bilder davon sind noch streng geheim, werden jedoch hoffentlich auf der E³ gezeigt. Wie wir erfahren haben, funktioniert der Mode-7-Effekt so, daß sich nicht die Figur am Bildschirm bewegt, sondern der Bildschirm um die Figur herum. Den Vertrieb übernimmt Acclaim, geplant ist das Spiel für Ende April. Und selbstverständlich



„Olympic Summer Games“ von THQ erscheinen für das SNES (Bild) und für den Game Boy.



Next Stop: ECTS

darf die längst fällige Umsetzung der Olympischen Spiele in Atlanta nicht fehlen. THQ bringt darum „Olympic Summer Games“ für das SNES und den Game Boy. Lest dazu unser Preview auf Seite 80.

Game Boy-Filme

Film-Lizenzen sind noch immer die Butter auf dem Brot der Hersteller. So auch hier: „Toy Story“ für den Game Boy soll eine möglichst genaue Umsetzung der SNES-Version sein. Zumindest, so berichtet Nintendo of America, „entspricht das erste Level der Game Boy-Umsetzung genau dem Vorbild.“ Der deutsche Liefertermin steht noch nicht fest, den Vertrieb soll Nintendo of Europe übernehmen.

Derweil hat Acclaim für den Sommer „Dragon Heart“ für den Game

NI: 1	PF: 13	MR: 20
GOLD: 0		
ER: 5		

HINTER DEM TOR LIEGT DAS GEBIET DES ZAUBERERS SHABOW.

Kemcos „Sword of Hope“ (Fot) bekommt einen Nachfolger.

Boy auf der Liste. Das Rollenspiel basiert auf dem Kinofilm von UIP, einem Fantasy-Adventure, das im zehnten Jahrhundert spielt. Regisseur Rob Cohen („Dragon: The Bruce Lee Story“) erzählt die Geschichte des Ritters Bowen (Den-



Connery). Gemeinsam treten sie gegen einen tyrannischen Herrscher an. Die Tricks stammen von Industrial Light & Magic, die sich bereits mit „Star Wars“ und den Dinosauriern in „Jurassic Park“ einen großen Namen gemacht haben.

Game Boy-Fieber

„Kirby's Blockball“ ist Hal's neuer Pausenfüller. Das Spielprinzip hat mit dem bekannten „Breakout“-/„Arkanoid“-Prinzip nur noch gemeinsam, daß es auch hier darum geht, Blöcke vom Spielfeld zu räumen. Einige davon können mit einem Ball, andere nur mit Kirby selbst beseitigt werden. Jede Menge Action ist garantiert – und es ist das erste Game Boy-Spiel der Welt, das 8 Megabit Speicherplatz schluckt. In Deutschland kommt es voraussichtlich im Mai/Juli.

„Battlezone / Super Breakout“ ist eine Sammlung aus zwei Spielen. Sie steht neben „Urban Strike“ und „Pocahontas“ (siehe NFV 2+3/96 und Seite 80 in diesem Heft) für den Taschenspieler für den Sommer auf THQ's Erscheinungsplan. Die Amerikaner



Artwork von einer japanischen „DragonBall Z“-Version.

le „Toshinden“ und „King of Fighters“ von Takara und das Rollenspiel „Sword of Hope 2“ von Kemco. Alle drei sollen unter 70 Mark kosten und frühestens im Mai erscheinen. Die Tests dazu lest Ihr bestimmt im nächsten Heft.

Mehr von Laguna

Doch das ist noch nicht alles. Kemco deckt Laguna voraussichtlich in den nächsten Monaten mit wei-

Wir werden sehen ... Klar dagegen ist, was man in der zweiten Jahreshälfte von den „Marvel Super Heroes“ von Capcom erwarten darf: Beat'em Up in Perfektion!

Gute Nachricht

Zum Abschluß eine erlösende Nachricht für alle Wikinger: Interplays „Lost Vikings II“ gehen im August auf SNES-Tour. Entwickelt wird das Modul von Blizzard (siehe Seite 56). Ocean dagegen wird das ursprünglich nur für Nintendo 64 geplante Spiel „Lobo“ zuerst auf dem SNES herausbringen. Bei diesem Kampfspiel habt Ihr die Wahl unter sechs SGI-gerechneten Kämpfern, die mehr „Auto-Com-

Spring '96

nis Quaid, „Die Reise ins Ich“) und seines Partners. Der ist ein fünf Meter hoher Drache namens Draco (im englischen mit der Stimme von Sean „James Bond“

suchen derzeit noch einen Vertrieb dafür. Der deutsche Vertrieb Laguna hat ebenfalls drei Game Boy-Titel im Programm. Es sind die Prügelspie-

teren Spielen ein. Die beiden Spione aus „Spy Vs. Spy 2“ kennt Ihr vielleicht aus MAD-Comics. Es wird ein Game Boy-Spiel davon geben. „Stone Protectors“, „Generation 2“ und „Video Kid“ sind alles Titel für das SNES. Was sich hinter den letzten beiden verbirgt, ist uns noch nicht bekannt. Überraschen lassen! „Stone Protectors“ wird wahrscheinlich die Umsetzung einer Zeichentrick-Serie sein. In diesem 16 Megabit-Beat'em Up könnt Ihr unter fünf Charakteren wählen und durch zehn Level prügeln. Fünfzehn verschiedene Moves soll es für jeden Charakter geben, und bis zu fünf verschiedene Waffen und Power-Ups sind in den Runden versteckt.



Capcom plant die „Marvel Super Heroes“ für das SNES.



Entwicklergrafik von Oceans „Lobo“. Mehr dazu auf der E'.

bos“ beherrschen sollen als ihre Vorbilder in Rares Arcade-Prügelspiel. „Lobo“ bringt die bekannten Solo-, VS- und Übungsmodi, hat drei Spielstärken und einstellbare Zeitlimits. Mehr dazu natürlich im „Live aus L. A.“-Messebericht im nächsten Heft. Wir freuen uns auf Euch!

og

eh nix

videospiele sind



Von wegen! Gerade wenn sie von Enix stammen, kann man sich auf einiges gefaßt machen.

Seit Oktober letzten Jahres ist in Japan das von Quintet programmierte Abenteuer „Tenchi Sôzô“ auf dem Markt. Im Sommer dürft Ihr nun eine eingedeutschte Version mit dem Titel „Terra-nigma“ erwarten. Wir haben uns das Original genau angesehen und mit Shinji Futami und Jun Toda gesprochen.

Shinji Futami (links auf dem Foto oben) kennt Ihr bestimmt noch aus NFV 3/95, wo wir ihn zu der Entwicklung von „Illusion of Time“ befragten. Er ist 31 Jahre alt und arbeitet seit sechs



Wie der Herr links sehen die beiden ersten Endgegner aus.



Viel Wind macht dieser gefiederte Endgegner.

verständlich Videospiele. Dabei hat Enix kein eigenes Entwicklerteam. Jedes Produkt wird von einem der elf Stamm-Teams geschrieben.

Quintet, das As im Ärmel

Das in Deutschland berühmteste Team ist Quintet. „Act Raiser 1 + 2“, „Illusion of Time“ und „Soul Blazer“ sind die Spiele, die Euch aus Fun Vision bekannt sind. Für Quintet ist „Terra-nigma“ nun das

Jahren bei Enix. Der ehemalige Fashion Stylist pflegte für Enix erst Kontakte in Übersee (auch in Europa), bis er vor drei Jahren in die Spieleplanung wechselte. Sein Kollege ist Jun Toda. Der Dreißigjährige studierte und ist seit fünf Jahren im Team. Die beiden betreuten die Entwickler-Firma Quintet bei der kompletten Umsetzung des Spiels „Terra-nigma“. Enix selbst ist ein Mischkonzern. Die Produktion von Videospielen ist nur ein (wenn auch einträglicher) Teil des Gesamt-Business. Enix vertreibt und produziert auch Spielwaren für Kleinkinder (wie Teddy-Bären!), Brettspiele, Comic-Magazine, TV-Serien und selbst-



Schwimmen ist möglich, aber auch Tauchen. Nur unter Wasser könnt Ihr einige Höhlen verlassen.

Achtung!

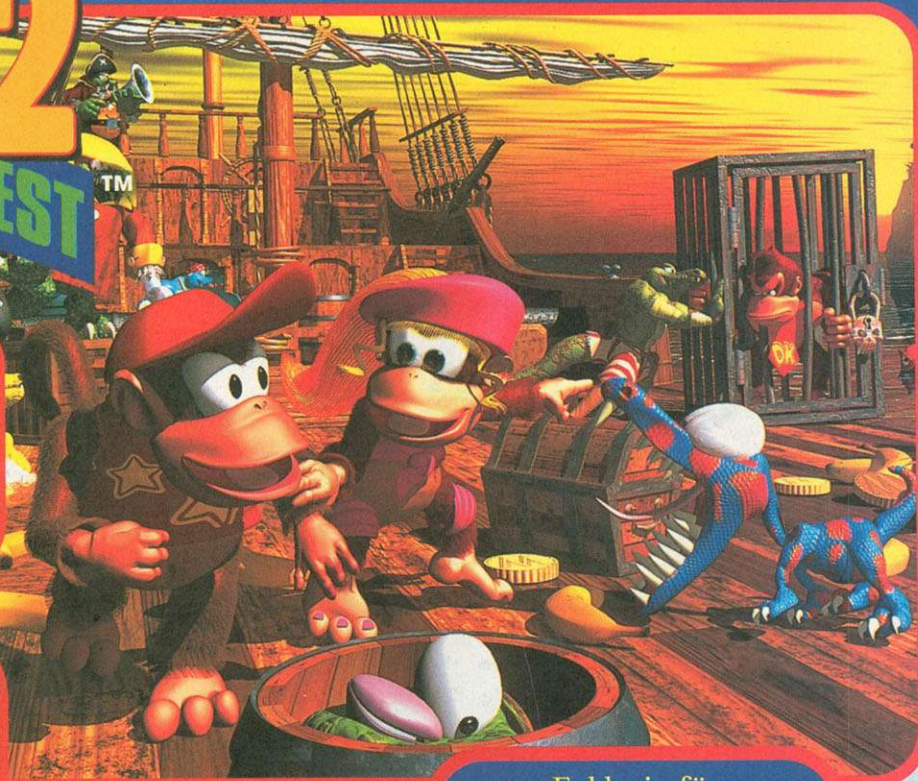
Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



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



Exklusiv für
Super Nintendo

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

Nintendo®

HAVE MORE FUN

en nix ...

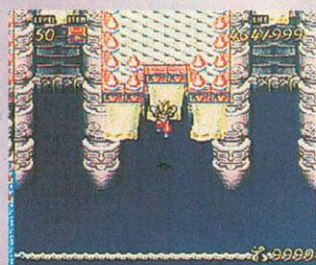
ultimative SNES-Abenteuer. Inhaltlich ist es nicht die Fortsetzung von „Illusion of Time“, obwohl einige Zeit darüber nachgedacht wurde, das Spiel in Deutschland „IoT 2“ zu nennen. Das wurde aber verworfen, und Enix und Nintendo grübelten gemeinsam über einem neuen Titel. Der japanische Name „Ten-

bewundern.) Sie repräsentieren die fünf Kontinente. Ihr befreit die Türme und ermöglicht somit den Kontinenten, sich zu entwickeln. (Die werden übrigens in der japanischen Weltkarten-Variante gezeigt: Japan ist in der Mitte, nicht England.) Unter der Erde wandert Ihr im Mode-7-Stil durch die

Dann befreit Ihr die anderen Tiere und zum Schluß die Menschen. Eure Aufgabe beginnt in einer Höhle im Amazonas-Becken, wo ein häßlicher Wurm die Pflanzen bewacht.

Kapitel 3: Das Rollenspiel

Wenn die Menschen existieren, beginnt ein Teil, der sowohl als Rollenspiel als auch als dem Simulationsteil von „Act Rai-



Nein, das ist kein schwebender Kontinent, sondern das Innere eines der ersten fünf Türme.

die Aufgabe etwas erleichtert wird. Aber stellt Euch das nicht zu leicht vor ...

SNES und N64

Es ist sehr wahrscheinlich, daß „Terranigma“ Quintets letztes SNES-Spiel ist. Ausschließen wollte Shinji Futami das nicht. Doch entstehen in Enix'

chi Sôzô“ bedeutet in der direkten Übersetzung etwa „Himmel-und-Erde-Fantasie“. Das Spiel verknüpft die Konzepte der bekannten Quintet-Titel und pickt sich aus den Vorbildern das Beste heraus. Das Ergebnis sieht so aus:



Ein Kampf gegen eines der Monster in „Terranigma“.

Kapitel 1: Die fünf Türme

Die Story ist ziemlich verwirrend, und es gibt einiges zu sehen. Eure Haupt-Aufgabe ist es, die Entwicklung der Welt voranzutreiben. Im Inneren unseres zu Beginn noch unbewohnbaren Planeten stehen fünf Türme. (Einer davon ist im großen Bild in voller Pracht zu

Gegend, während das Innere der Türme selbst wie in „Illusion of Time“ 3-D-isometrisch gezeichnet ist. Hier erwarten Euch die ersten Rätsel und zahlreiche gemeine Gegner. Sind die Türme befreit, könnt Ihr zur Oberfläche hinaufsteigen.

Kapitel 2: Das Leben auf Erden

Die Erde ist kahl, unfreundlich und leer. Ihr müßt die Pflanzen befreien, damit die Welt grün wird. Es braucht Vögel, damit die Saat der Pflanzen weitergetragen wird.



Die Kontinente sind befreit: Hier seid Ihr in Süd-Amerika.

ser 1“ entnommen ist. Ihr müßt eine Infrastruktur entwickeln, Städte er- und ausbauen. (Letzteres scheint wie die Home Town bei „Breath of Fire 2“ von selbst zu funktionieren.) Dann müssen die Helden auf die Welt zurückkehren ... Reichlich Arbeit also, die Euch zahlreiche Stunden beschäftigen kann. Selbstverständlich findet Ihr unterwegs Waffen, Magie und Ausrüstungsgegenstände, mit denen



Unter der Erde im Mode 7.

Auftrag noch vier weitere SNES-Module, bevor man sich komplett auf Nintendo 64 spezialisieren wird. Nintendo ist für Enix die wichtigste Plattform. Und so wird es noch lange bleiben. Da können wir nur noch hoffen, daß Quintets Megaerfolg „Dragon Quest“ als N64-Spiel auch nach Deutschland kommt ...



Daakutsunzu heißt der Monstervogel in der japanischen Version. Er greift mit Wirbelstürmen an.



Der erste Endgegner im Kapitel 2 ist dieser Tausendfüßler.

Irgendwie denk'

immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

an

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

das Eine!

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

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

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

☐ »Verhüten – null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

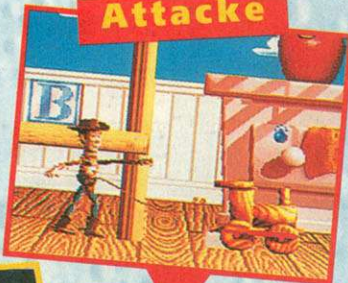


Fertig für die Trickfilm-Überraschung des Jahres? „Toy Story“, Disneys vollanimierter Kassenschlager, ist jetzt endlich auch auf dem Super Nintendo zu haben. Und der Clou: Die Animationen des von Pixar gemachten Streifens wurden voll ins Spiel integriert. Bahn frei für die Toys!

Viele Umsetzungen von guten Filmen sind nicht so toll wie das Original. Aber es gibt Ausnahmen, wie Disney Interactive beweist. Eine solche ist „Toy Story“. Ihr steuert den Cowboy Woody und könnt beobachten, wie sich eine Verschwörung im Kinderzimmer des kleinen Andy anbahnt. Ob Ihr es am Schluß schafft, den Raumfahrer Buzz Lightyear auszubooten?

UNTER KONTROLLE

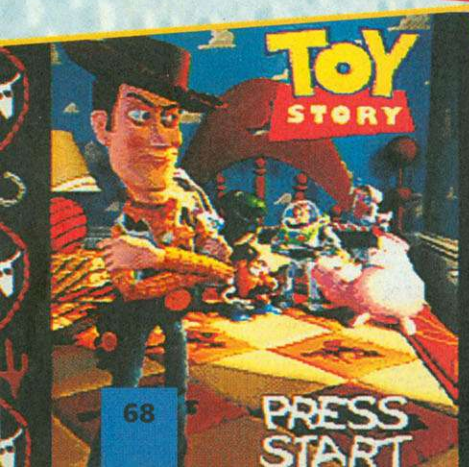
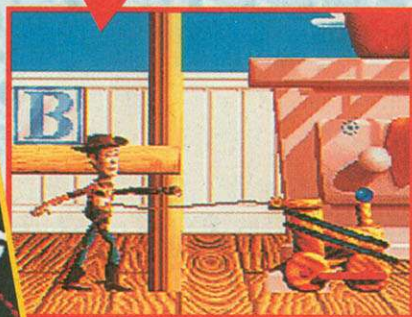
Attacke



Die Kontrollen sind einfach gehalten. Es gibt nur zwei frei belegbare Tasten. Mit der einen könnt Ihr springen, mit der anderen wird das Lasso benutzt. Damit kann sich Woody schwingen oder Gegner einwickeln. Da dieses Spiel gewaltfrei ist, verschwindet keiner der Gegner. Alle werden gefesselt und bleiben, wo sie sind, aber Ihr

könnt nun gefahrlos über sie springen. Die Ausnahme der Regel bieten die Hubschrauber und Flugzeuge, bei denen nur Ducken hilft.

Lasso



DAS ALTE ARMEE SPIEL

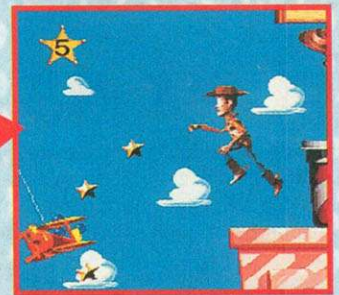


1: DAS MODELLFLUGZEUG

An einem Faden segelt ein Modellflugzeug immerwährend im Kreis um Euch herum. Wenn Ihr auf den Ball springt, der Euch dann nach oben katapultiert, müßt Ihr gewaltig aufpassen. Ein Versuch, den Flieger mit dem Lasso einzuwickeln, schlägt auf jeden Fall fehl.



Hüpft mit Anlauf auf den Ball. Er katapultiert Euch nach oben.



Springt im geeigneten Augenblick.

2: STERNENHIMMEL

Wer alle Sterne im Level aufammelt, bekommt eine Belohnung. Also solltet Ihr zugreifen. Die Sache ist halt nur, daß die Sterne teilweise gut verteilt sind und an Orten liegen, die Ihr zur Lösung des Spiels eigentlich nicht besuchen müßt. Hier sind auch oben links Sterne versteckt.



Vom Ball aus mit 'nem Satz auf die Kiste.



Springt bei Specky und achtet dabei auf den Helikopter.



Hangelt Euch am Haken zu den Sternen.

3: DIE ARMEE

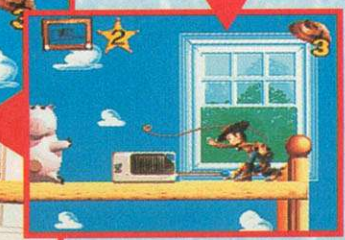
Mit dem Lasso schlägt Ihr den Deckel von der Plastiksoldaten-Schachtel. Sie können nun ihren Auftrag ausführen und auf Erkundung gehen. Um Nachrichten übertragen zu können, benötigen sie das Funkgerät, das auf dem Beistellschrank rechts liegt. Peitscht es ebenfalls runter.



Schlägt mit dem Lasso nach dem Deckel.



Das Ziel: Geht zum zweiten Sprechfunk rechts.



Stoßt das Funkgerät mit dem Lasso herunter.

ALARMSTUFE ROT!

Ihr müßt das Spielzimmer wieder so einräumen, wie es Andy verlassen hat. Dafür gibt es 180 Sekunden! Ihr sollt fünf Spielzeuge an Ort und Stelle bringen. Wir schlagen folgende Reihenfolge vor: Befreit sie von links nach rechts und bringt dann erst die drei linken in Sicherheit.

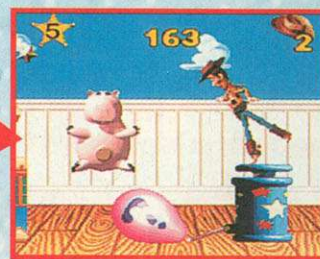


1: IN DEN STALL

Zuerst das Schwein Specky: Fegt die Holzklötze zur Seite und springt auf die Pumpe. Wenn Specky jetzt auf dem Blasebalg sitzt, müßt Ihr zwei Mal auf die Pumpe springen. Und schon katapultiert er sich in die Höhe und in Sicherheit.



Mit dem Lasso die Klötze wegräumen.



Springt auf die Pumpe.

2: ET NACH HAUSE

Nun der Roboter: Er ist ein etwas voreiliges Bürschchen und will durchgehen. Es braucht einen genauen Sprung, wenn Ihr ihn in die Kiste packen wollt. Denn sieht er nach rechts, hüpfet er auch in diese Richtung. Also muß er beim Springen nach links sehen!



Springt vorher auch auf die Klötze und holt die Sterne.



Genau springen, damit der Robi in die richtige Richtung fliegt.

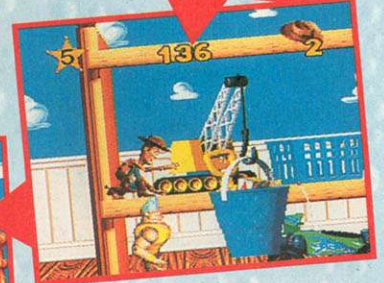
3: REX

Nun kommt Rex an die Reihe. Beseitigt die Steine vom Stuhl oder Tischtennisball aus. Wenn Ihr noch genug Zeit habt, solltet Ihr vom Ball aus auf den Tisch springen. Oben warten nämlich noch ein paar Sterne.



4: AUF INS BETT

Jetzt müßt Ihr noch den Muskelprotz und das ferngesteuerte Auto beseitigen. Schlagt einfach die Holzklötze zur Seite, den Rest machen die beiden schon selbst. Ihr habt noch genug Zeit, um die Sterne auf dem Bett aufzusammeln. Vorsicht: Wenn Ihr als letzter Euren Platz (das Bett) erreicht, sind mindestens drei Sterne verloren. (Die genaue Zahl hängt von der Genauigkeit Eures Sprunges ab.)



Ihr seid zuletzt an Eurem Platz. Denkt an die Sterne.

Habt Ihr alle Sterne gesammelt, gibt es ein Extra-Leben.



EGO PROBE



Das neue Spielzeug, Buzz Lightyear, fordert Euch zum Wettrennen heraus. Laßt Euch nicht irre machen: Auch wenn es scheinbar um Geschwindigkeit geht, könnt Ihr Euch Zeit lassen. Ankommen ist alles, und nicht die Pole Position. Buzz schwirrt immer auf gleicher Höhe mit Euch herum.



2: FESTHALTEN!

Achtet auf die springenden Haie. Schlacht sie mit dem Lasso und springt dann über den Abgrund.



Gebt auch dem Clown Saures.

1: NICHT HINFALLEN

Wenn Ihr in die Löcher fällt, ist Energie verloren – aber Ihr blinkt dann für einige Sekunden und seid in dieser Zeit unverwundbar. Nutzt das, um die nächste Plattform zu erreichen. Das Spiel ist hier nicht unfair: Ihr habt immer eine solche Chance.



Ist der Hai gefangen, könnt Ihr sicher die andere Seite erreichen.



3: SPEICHERPUNKTE

Es gibt in dieser Runde fünf Continue-Flaggen. Verpaßt sie nicht, denn Ihr startet nach einem Lebenverlust wieder von dort. Da es einige gemeine Stellen gibt, sind diese Speicherpunkte sicher nötig. Sie sind jeden Umweg wert.



Findet die Continue-Flaggen und erkundet die Umgebung.

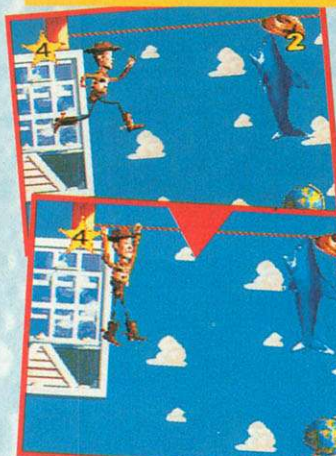


Geht zurück zum Haken und schwingt hinüber.



Wenn Ihr den Mast berührt, habt Ihr einen Continue-Punkt.

4: WEISSE HAI



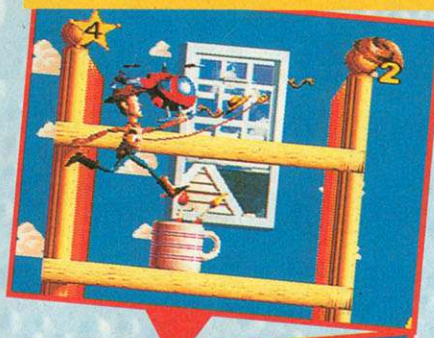
An dieser Stelle müßt Ihr Euch über den Haien entlang am Seil hangeln. Laßt den Tieren genug Zeit, ins Leere zu schnappen. Dann geht es weiter.

Mit einem Sprung geht es zum Seil.



Lernt die Technik, loszulassen ...

5: HELI UND 1-UP



Ein Hubschrauber bewacht ein Extra-Leben. Seid vorsichtig, wenn Ihr es holt. Stellt Euch genau darunter und wartet, bis der Helikopter zur Seite geflogen ist. Ein beherzter Sprung bringt Euch das Leben.



6: INDIANA WOODY AM TODES-HAKEN

Diese Aktion braucht Übung. Vielleicht habt Ihr im ersten Level bereits mit den Haken hantiert, aber jetzt braucht es Perfektion. Springt zum Haken, laßt los und greift sofort zum nächsten. So kommt Ihr über die Leere.



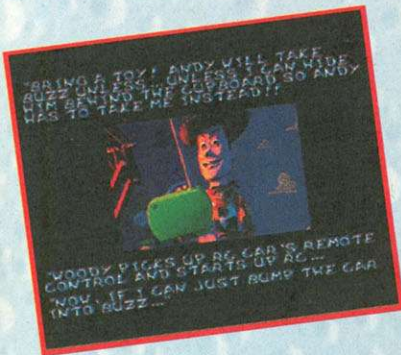
ALPTRAUM-BUZZ



Schlagt mit dem Lasso nach Buzz' Gesicht und den Münzen. Ihr besiegt Buzz nur, wenn Ihr ihn vier Mal am Kopf getroffen habt. Dazu müssen aber erst die Münzen alle beseitigt sein. Die dienen dem Raumfahrer nämlich auch als Schutzschild.



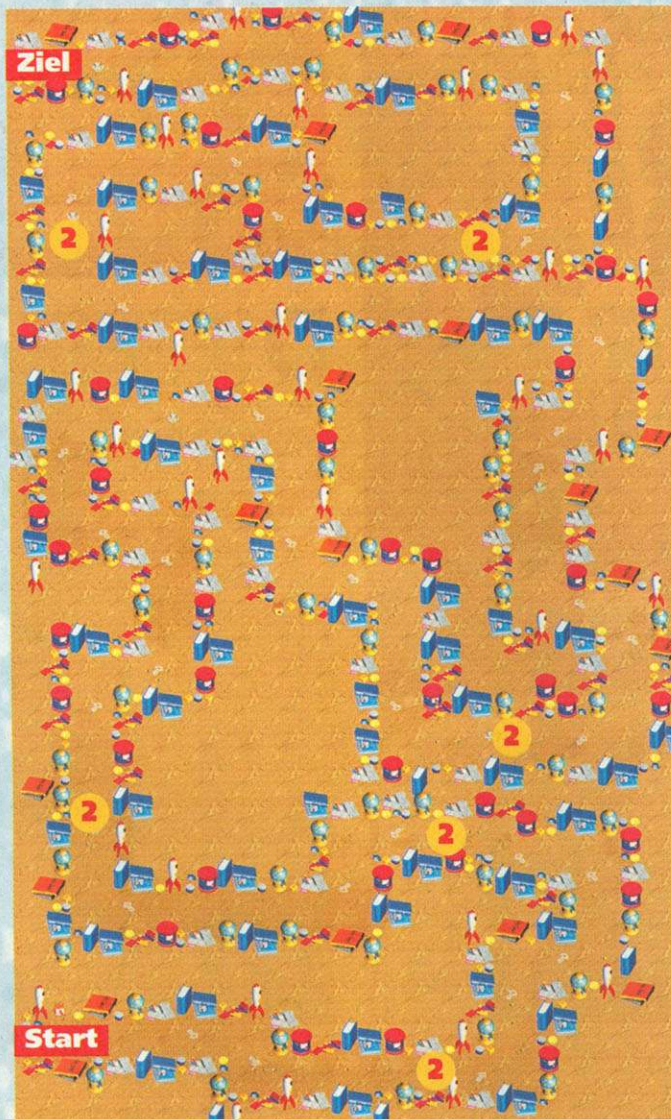
SCHUBS DEN BUZZ



Es ist Zeit für das große Hinter-
nisrennen, Ladys and Gentlemen.
Schnallen Sie Sich fest und
schubsen Sie den Buzz vom
Tisch! Wen das an „Micro Ma-
chines“ erinnert, der liegt gar
nicht so falsch. Nur mit dem
Unterschied, daß die Steuerung
hier wesentlich schwerer ist.

1. AUTO

Die Steuerung des Autos ist
schwierig. Wenn Ihr das Steuer
zu stark dreht, schleudert es.
Außerdem ist die Batterie knapp.

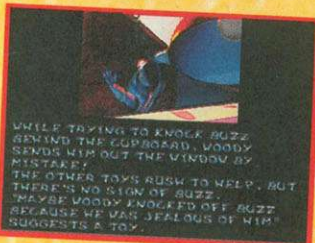


2. HARTE ZEITEN

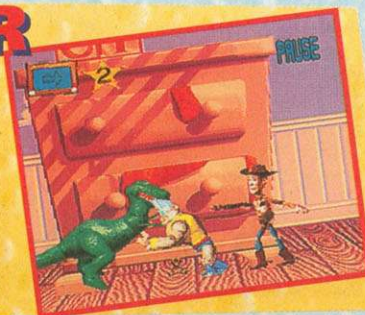
Nach einiger Zeit wird die
Strecke enger als zuvor. Dann
müßt Ihr gut manövrieren und
eventuell etwas langsamer fah-
ren als bisher. Vergeßt nicht, das
es durch Anschubsen des Buzz
Lightyear immer wieder Extra-
Batterien gibt.



ES GEHT WEITER



Im nächsten Level dieses ham-
merharten Spieles gibt es eine
Verfolgungsjagd am Dinosauri-
er, ein 3-D-Level (im Stile eines
bekannten indizierten Titels ...) und jede Menge weiterer
Action. Laßt Euch überraschen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Disney Inter-
active Entertainment
Vertrieb: Nintendo of
Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter,
deutscher Text
Genre: Jump'n'Run

Sound

Gute digitalisierte
Musik, die angenehm
im Hintergrund bleibt.
Die Effekte und Stim-
men sind lustig.

Grafik

Bis auf den Zimmer-
hintergrund sehr
schön, wie im Film.
Wenn man sich Zeit
läßt, kann man eine
Unmenge grafischer
Gags sehen. (Achtet
z. B. im ersten Level
auf den umgefallenen
Soldaten!)

Spielbarkeit

Ein sehr schweres
Spiel. Auch wenn eini-
ge Level recht kurz
geraten sind, braucht
Ihr viel Übung dafür.

Fazit

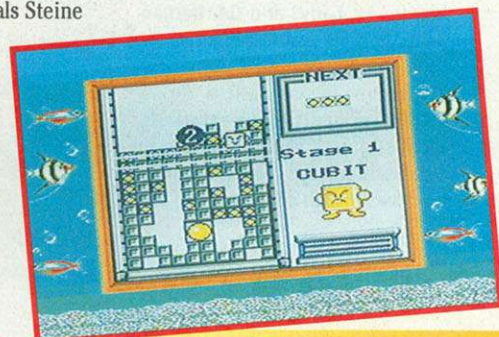
Schöne Grafik, viele
Spielkonzepte, Film-
Umsetzungsbonus:
Auch wenn „Toy
Story“ nicht die spiele-
rische Tiefe von „DKC“
hat, so bekommt Ihr
ein gutes, aber auch
sehr schweres Spiel für
Euer Geld.

og



Nach „Tetris“ und „Tetris 2“ gibt es jetzt ein neues Puzzle-Spiel aus dem Hause Nintendo: „Tetris Blast“. Mit Hilfe von Bomben werden gefüllte Reihen weggesprengt ... Oder auch nicht: Denn wo keine Bombe ist, kann auch nichts in die Luft gehen. So einfach ist das Spielprinzip, und doch verspricht das neue „Tetris“-Modul viel Spaß.

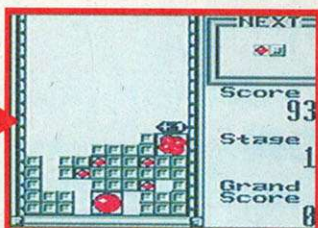
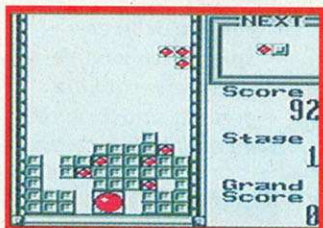
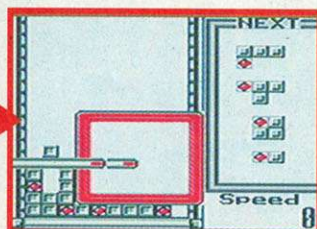
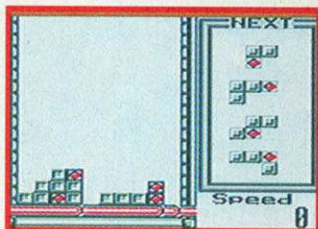
Das Spielprinzip ist dem Ur-„Tetris“ sehr ähnlich: Baut alle Reihen ab. Natürlich gibt es auch neue Varianten, wie z. B. den Battle-Modus. Hier kämpft man gegen bösartige Monster, die nichts anderes im Sinn haben, als Steine oder Bomben zu fressen und Reihen aufzubauen. Aber auch der klassische Kampf Spieler gegen Spieler per Link-Kabel ist vorhanden. Sprengt Eure Reihen und verbaut die Eures Gegners.



Der Trick mit der Bombe

Kraft und Saft

Zwei verschiedene Bombentypen stehen Euch zur Verfügung. Die kleinen Bomben haben nur wenig Sprengkraft und beseitigen nur Steine in der Reihe, in der sie liegen. Die großen haben schon mehr Power ...



Bomben-Zauber

Es gibt zwei Möglichkeiten, große Bomben zu bekommen. Entweder befindet sich gleich eine auf der Bildfläche, oder Ihr müßt Euch eine basteln. Dazu braucht Ihr vier kleine Bomben, die ein Viereck bilden.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Puzzlespiel

Fazit

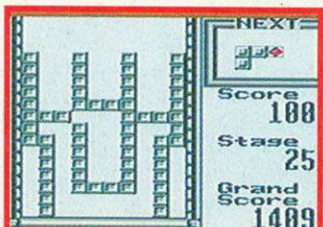
„Tetris Blast“ ist ein sehr schönes Puzzle-Spiel. Es vereint das spannende Ur-„Tetris“ und „Bomberman“ in einem Modul. Achtung: Suchtgefahr.

jvn

Die verschiedenen Modi

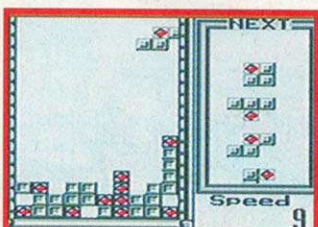
Challenge-Modus

Im Challenge-Modus steht man einigen kniffligen Puzzles gegenüber. Ihr habt 100 Blöcke Zeit, die Steine abzubauen. Es gibt 25 verschiedene Puzzles.



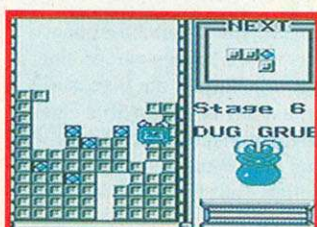
Trainings-Modus

Mit steigender Geschwindigkeit (9 Stufen) baut Ihr Reihe für Reihe ab. Dabei werdet Ihr auf ein Gefecht gegen den Computer oder einen Freund vorbereitet.



Battle-Modus

Einige Monster machen Euch hier das Leben schwer. Plaziert die Bomben so, daß sie in der Nähe der Monster explodieren. Das kostet sie Lebensenergie.



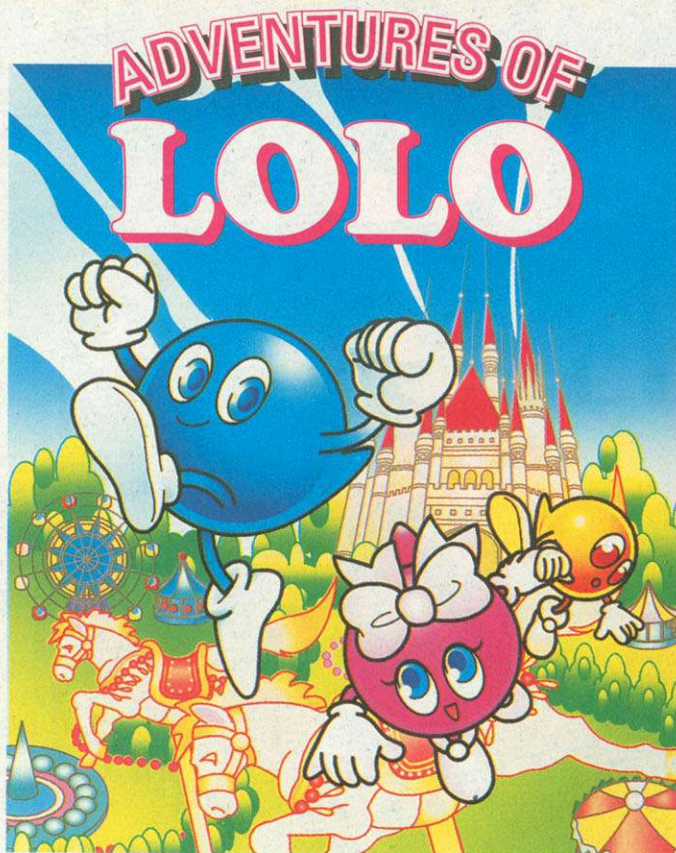
STAR WARS™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**AB DEM 10.4.96
IN DIESER GALAXIS!**

OZ VERLAG

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

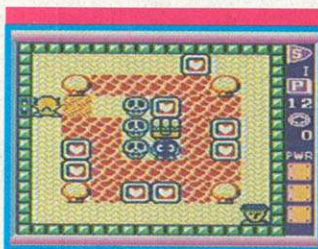


„The Adventures of Lolo“ waren schon auf dem NES ein tolles Spiel. Der Klassiker wird jetzt von Nintendo neu herausgebracht – diesmal für den Game Boy. Gepuzzelt wird in Lolos Königreich Eden Land mit und gegen acht Bodenarten und acht Geschöpfe/Gegner.



Der böse Blick

Ihr müßt hier verhindern, daß Euch die Blicke der Don Medusen treffen. Sonst ist die Runde aus. Plaziert die Steine wie unten rechts und paßt auf, daß Euch der Fallblock nicht plättet.



Eine Floßfahrt

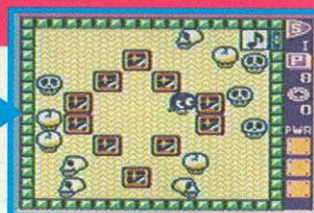
Verwandelt den untersten Totenkopf in ein Ei und stoßt dieses ins Wasser. Benutzt es als Floß, um die Herzen einzusammeln und paßt den geeigneten Moment ab, ins Ziel zu laufen.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Hal Laboratory
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter, unendliche Continues
Genre: Strategie

Die irren Köpfe

Ein Geduldsspiel. Sobald alle Herzen aufgesammelt sind, beginnen die Totenköpfe herumzurennen. Baut die Steine so wie im Bild ganz rechts und wartet, bis der Weg frei ist.



Die Schußbahn

Die Don Medusen laufen von oben nach unten und schießen, wenn Ihr ihnen vors Auge kommt. Sperrt sie zwischen zwei Steine und geht zum Ausgang.



Fazit

Das Spiel ist für regelmäßiges Gehirnjogging zu empfehlen. Die Rätsel sind durch logisches Denken und Probieren lösbar, auch wenn hin und wieder der Faktor Glück mitspielt. Die erste Stufe wird noch schnell durchgespielt, aber dann wird's haarig. „The Adventures of Lolo“ haben halt nichts von ihrer Spannung verloren.

Operation Mauer

Die Medusa müßt Ihr einmauern (rechts). Dann verwandelt Ihr den unteren Wurm in ein Ei, schiebt es ins Wasser und überquert so den Fluß. Jetzt den oberen Wurm verwandeln.



Dino COMICS PRÄSENTIERT:

DER KAMPF DES JAHRHUNDERTS!



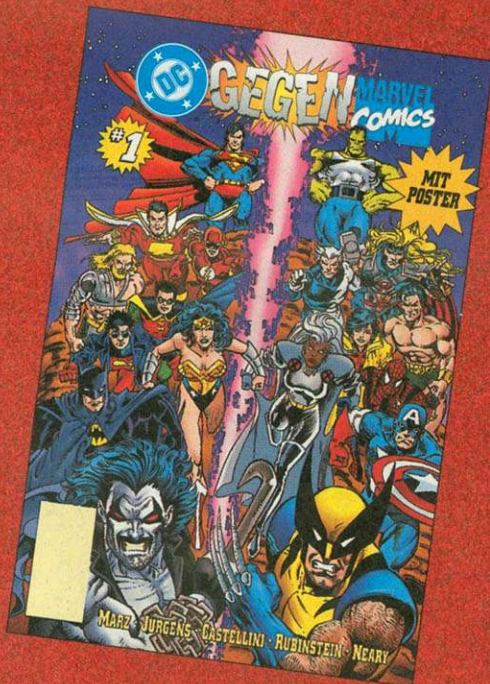
GEGEN MARVEL
COMICS

SUPERMAN* gegen **HULK****

SPIDER-MAN** gegen **SUPERBOY***

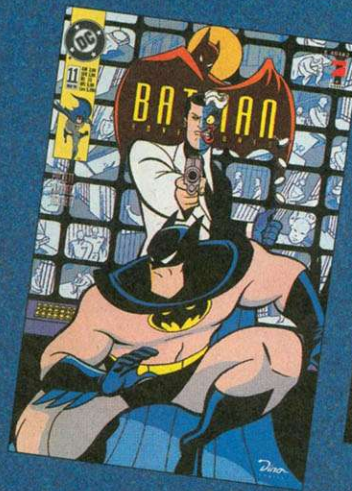
BATMAN* gegen **CAPTAIN AMERICA****

WOLVERINE** gegen **LOBO***

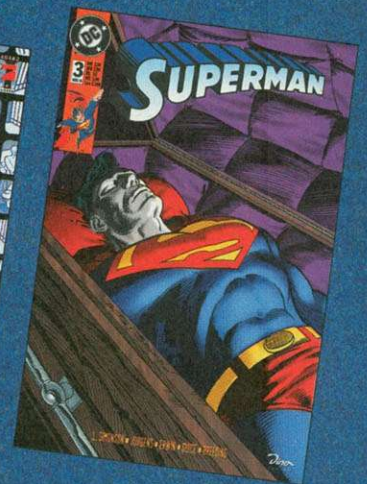


**RUNDE EINS
AB JUNI IM HANDEL!**

**AUSSERDEM
JEDEN MONAT NEU:**



**BATMAN
ADVENTURES**



SUPERMAN



Copyright © 1995/1996 DC Comics and Marvel Characters Inc. All Rights Reserved.
DC Logo © DC Comics. Marvel Logo © Marvel Characters Inc. * TM DC Comics, ** TM Marvel Characters Inc.





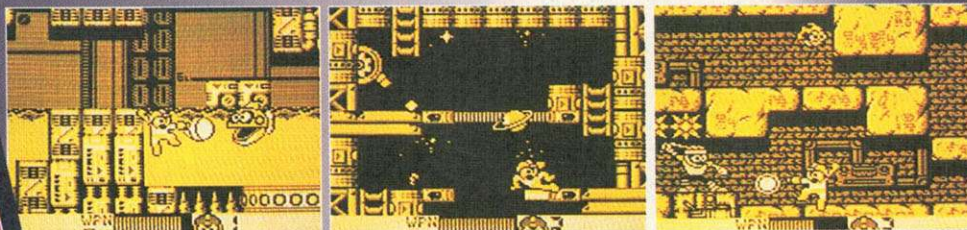
ER HAT **6 MILLIONEN** FREUNDE!

ER IST EINER DER **BELIEBTESTEN** HELDEN!

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

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

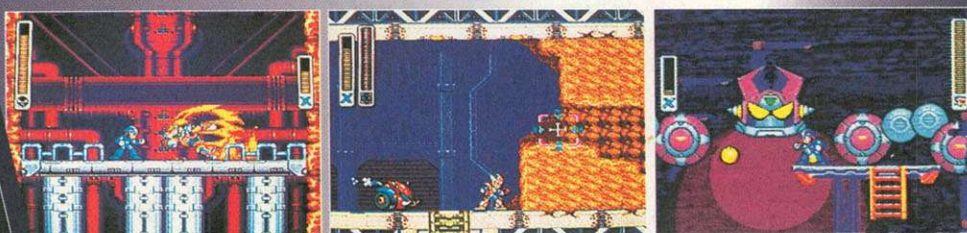
DU KANNST IHM HELFEN ...



Mega Man auf dem Game Boy ganz groß!

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

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



X ist zurück ...

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

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



Das erste 16-MEG MEGA MAN Abenteuer!

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

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

LAGUNA
VIDEO GAMES®

CAPCOM

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

SNES-Fans aufgepaßt!

Holt Euch die Super-Sonderangebote!



NBA Give'n'Go dt.



Castlevania X - Vampire's Kiss dt.



Syndicate dt.



Mega Man X² dt.



International Super Star Soccer Deluxe dt.



Lothar Matthäus Soccer dt.



Blackhawk dt.



Batman & Robin dt.



Mechwarrior 3050 dt.

Sofort bestellen!

PWS Versand Hasenbank
Postfach 901208 · 63421 Hanau
Fax: 0 61 81/5 68 66

Per Vorkasse (nur Verrechnungsscheck zzgl. 7,- Porto- und Versandkosten)

oder per Nachnahme (Versandkosten zzgl. Nachnahmegebühr)

Lieferbedingungen: Alle Preise inkl. MwSt. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderung vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

Ab 300,- DM versandkostenfrei.

dt.=deutsche Version

preview

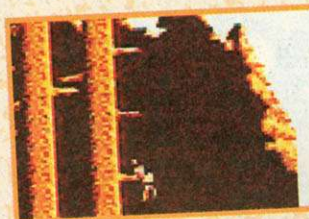
Olympic Summer Games

Atlanta, dort sind die Olympischen Sommerspiele! Für den langen Flug oder die Zeit zwischen den Übertragungen hat THQ das SNES- und Game Boy-Spiel „Olympic Summer Games“ parat. In beiden Versionen habt Ihr zehn Disziplinen zu meistern. Es sind der 100 Meter-Lauf, 110 Meter Hürden, Speerwurf, Stabhochsprung, Diskuswerfen, Weitsprung, Bogen- und Tontaubenschiessen, der

Hoch- und Dreisprung. In allen Disziplinen könnt Ihr Euch mit den Olympia-Rekorden messen und die Gold-Medaille erringen. Bis zu vier Spieler dürfen ran (SNES) und ihre Lieblings-Wettkämpfe frei bestimmen (beide Versionen). In England ist der Mai angepeilt, und THQ will damit auch in Deutschland noch vor den Spielen in Atlanta auf den Markt kommen.



Pocahontas



Den letzten Disney-Weihnachts-trickfilm „Pocahontas“ wird es auch bald auf dem Game Boy geben. THQs Team Black Pearl zeichnet hierfür verantwortlich. Ihr könnt entweder mit der Indianerprinzessin durch den Wald streifen oder mit dem Waschbären Meeko umherstreunen. Eine Menge Rätsel

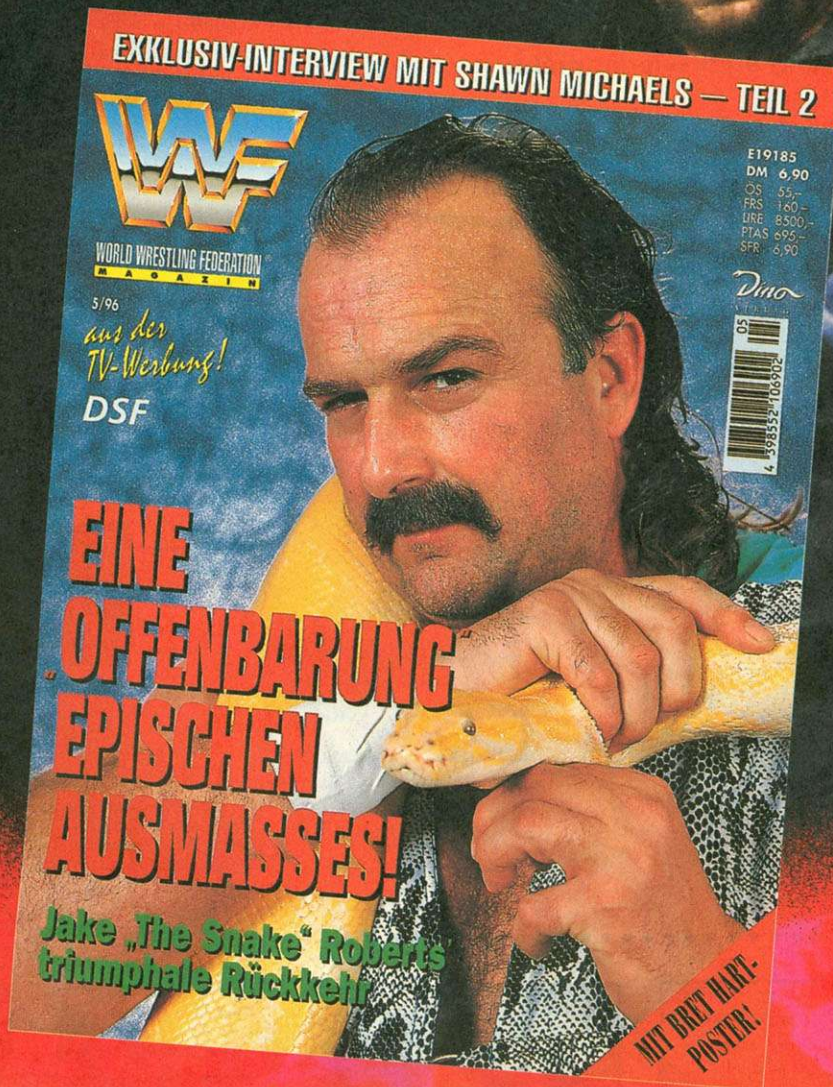
und Denksportaufgaben sind zu erledigen. Das Spiel ist vollkommen gewaltfrei und wird hauptsächlich für weibliche Game Boy-Fans programmiert. Ab Sommer ist das Modul im Handel erhältlich, die SNES-Version (programmiert von Disney selbst) ist jedoch gestrichen.

Toy Story

„Toy Story“ für den Game Boy präsentiert sich als 1:1-Umsetzung der SNES-Version. Andy bekommt zum Geburtstag neues Spielzeug. Die alten Spielsachen haben natürlich Angst, daß sie ersetzt werden. Eines der Geschenke ist der Astronaut Buzz Lightyear, und der bisherige Favorit Woody sieht sich ausgebootet. Das will er nicht auf sich sitzen lassen und stößt Buzz aus dem Fenster ... Die Story entspricht genau dem Film (es sind auch ein paar neue Ideen hineingemogelt) und wurde mit den Original-Animationsphasen des Films programmiert.



EXPLOSIV!



Jetzt holen!
Sofort lesen!
Mehr wissen!

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

JETZT AM KIOSK !

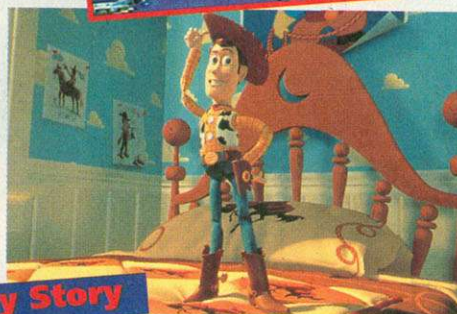
Vorschau

Im nächsten Heft erwartet Euch jeweils ein Game Guide zu **Toy Story**, **Megaman X³** und **Lost Vikings 2** (alle SNES). Außerdem gibt es den letzten Teil unseres **Diddy's Kong Quest**-Game Guides (SNES). Weiterhin darf man auf **Deep Space 9**,



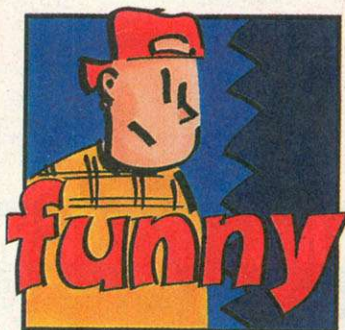
Worms und **Dragon Ball Z** (alle SNES) gespannt sein. Für Game Boy-Fans haben wir dann auch wieder mehr: **Toy Story**, **PGA Tour '96**, **Toshinden** und **King of Fighters**. Auch die Abenteuerspiele **Dragon Heart** und **Sword of**

Hope 2 (beide GB) dürften bis dorthin fertig sein. Haufenweise brandneue



Infos gibt es dann von der **E³** (Electronic Entertainment Expo) aus Los Angeles. Und wir werfen einen Blick in die **Programmiererschulen** von **Enix** und **Human Soft**. Also, dann bis zum 17. Juli am Kiosk.

+++ Heiße Infos von der E³ +++ Super-Game Guides zu brandneuen Spielen +++
Besucht mit uns die Enix Game School und Human Creative School +++



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)

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

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

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Berner Str. 107, 60437 Frankfurt, Telefon:
(0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Produktion: PGH Hasenbank, Hanau.

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: monatlich (im ersten Halbjahr vier Doppelausgaben)

Abonnement: 12 Ausgaben: Inland DM 69,50; Ausland DM 90.

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50, Telefax: (069) 5 00 80-51.

Urheberrecht: © 1996 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: „Funny“: © 1996 Pro Verlag Gesellschaft für Publikation mbH.
„Super Mario 64“: © Nintendo Co., Ltd.

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

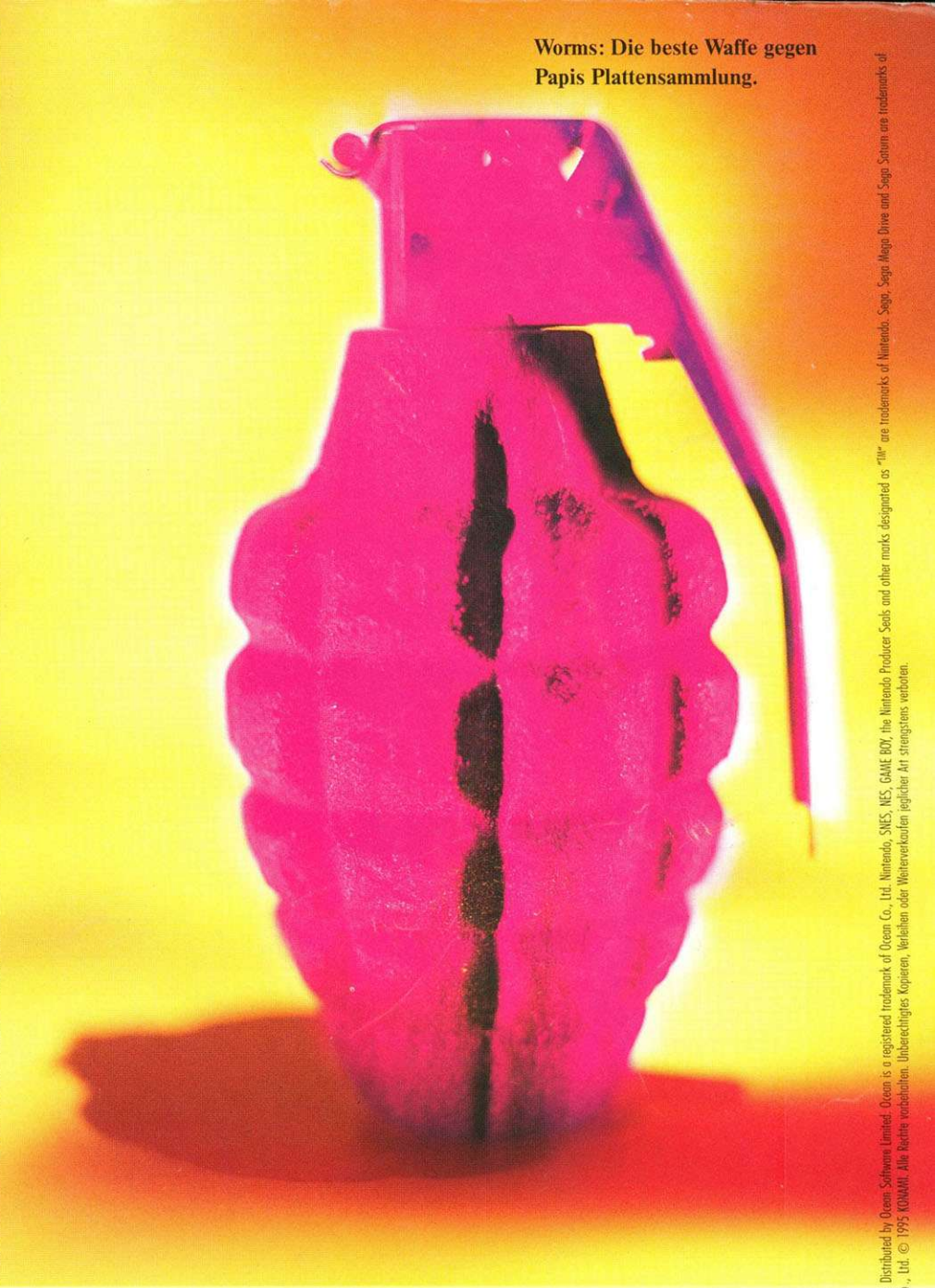
Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist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

Bereits 24 Stunden Volksmusik können zu bleibenden Schäden führen.

Worms: Die beste Waffe gegen Papis Plattensammlung.

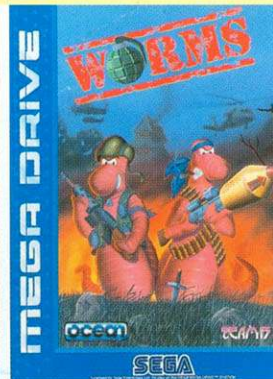
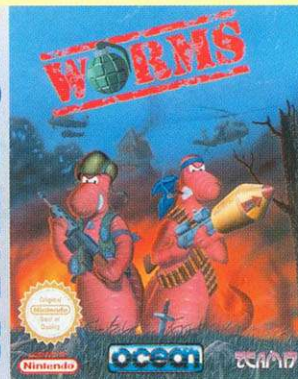


Worms. Null Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gibt's Worms, das granatenscharfe Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte Regenwürmer kämpfen, was das Zeug hält. Auf unendlichen Levels, in den bizarrsten Landschaften, mit den verrücktesten Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!

**Demnächst auch
für Super-Nintendo**

GAME BOY



ocean

Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Worms. Copyright © 1995 Team 17 Software Limited. Marketed and Distributed by Ocean Software Limited. Ocean is a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten.

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



Neu

Phantastische
Welten

SECRET of EVERMORE™*

Du spielst die
Hauptrolle



Deutscher
Bildschirmtext

Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
ENTERTAINMENT SYSTEM™

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