

8+9/96 Aug./Sept.
DM 6,80
Ausgabe Nr. 27 • öS 55,-/sfr 6,80

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

**NEU:
DER POCKET
GAME BOY!**



Nintendo

fun vision

**Pilotwings 64:
Paradigm
öffnet die
Geheimnisse**

GAME GUIDES

**DKC 2, Sword of
Hope 2, DS9:
Crossroads of
Time, Toy Story,
Mega Man X³**

KILLER INSTICT 2

**Tolle Codes für
die Spielhalle**

ENIX + HUMAN

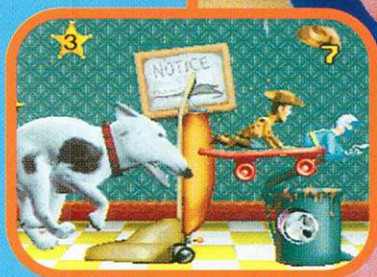
**Programmieren
lernen in Japan**

**DER ULTIMATIVE
MESSE-REPORT:**

**Super Mario 64,
Shadows of the Empire
und viele neue SNES- und Game Boy-Spiele!**



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



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

Erfolg für Nintendo Erfolg für Nintendo Erfolg für Nintendo

Durchhalten! Auch wenn Ihr jetzt noch keine Sommerferien haben solltet, es dauert nicht mehr lange! Am Pool liegen und Fun Vision lesen, was gibt es schöneres? ●

So heiß wie es hier jetzt ist, so war es auch im Mai, aber in Kalifornien! Fast 58.000 Fachbesucher pilgerten zur E³ nach Los Angeles,

Das Super-Sommerheft

um sich unter den 1.700 neuen Produkten ihren Liebling herauszusuchen. Wir berichten in dieser

Ausgabe von den neuen Spielen von

der **Electronic Entertainment Expo** und konnten für Euch brandheiße, neue Bilder aufturn. Außerdem gibt es ein Exklusiv-Interview mit Vertretern von Paradigm,

die „**Pilotwings 64**“ programmierten. Ziemlich technisch ist die Sache geworden, aber dennoch

tierisch interessant. ● Auch die neuen Spiele „**Super Mario**

64“ und „**Star Wars: Shadows of the Empire**“ können wir Euch vorstellen. Mario-Vater Shigeru Miyamoto und die

„Shadows“-Entwickler von LucasArts standen dazu Rede und Antwort. Selbstverständlich gibt es auch

einen umfassenden Messebericht für Game Boy- und SNES-Spieler. Nicht umsonst ist die E3 für Nintendo die wichtigste „westliche“ Messe. ● In unserer „Live aus Japan“-Serie, die

wir im letzten Heft mit „Terranigma“ und einem Nintendo-Interview eröffneten, berichten wir diesmal von den Programmierschulen der Firmen **Enix** und **Human Soft**. Diese Geschichte

lädt zum Träumen ein, denn als Nicht-Japaner dort einen Studienplatz zu bekommen, ist fast unmöglich. ● Nun laßt Euch nicht länger aufhalten: Lest die aktuelle Fun Vision! Wir wünschen

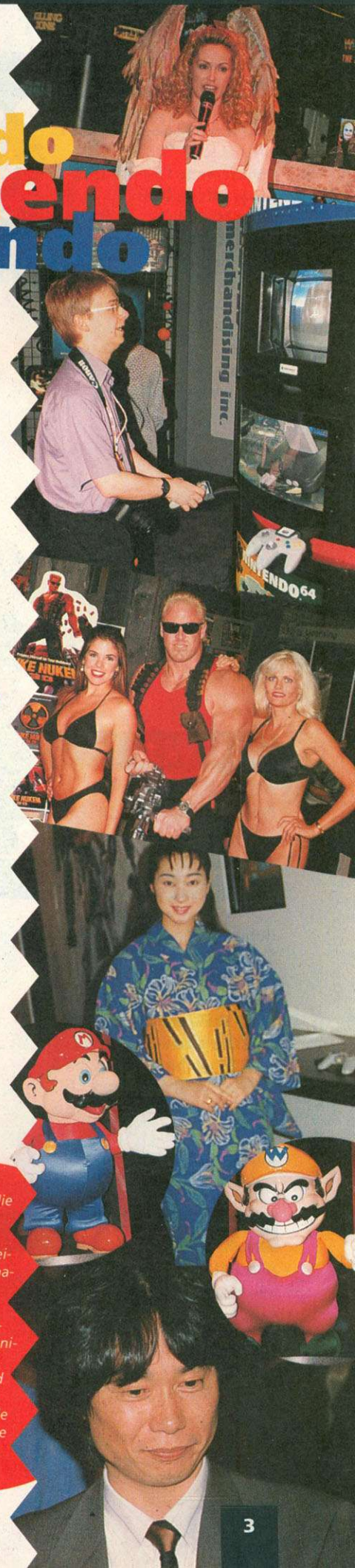
Euch viel Spaß dabei (und vergeßt nicht, Leserbrief und Tips zu schicken)!

Live aus L.A.

Paradigm-Interview

Euer Fun Vision-Team

L.A.-
Impressionen, die
im Messebericht
keinen Platz mehr
hatten: Bei Acclaim arbei-
ten also Engel ... ● „Ich ha-
be ein Pad in der Hand!
Ja. Ja. Ja.“ ● Diesem Herrn
möchten wir nicht im Alien-
kostüm begegnen. ● „Konni-
chi-wa!“ ● Lieferten sich
Wortgefechte: Mario und
Wario. ● Shigeru Miya-
moto begutachtet, wie
den Besuchern seine
Spiele gefallen.



GAMES

SUPER NINTENDO

game guide

Donkey Kong Country 2:	
Diddy's Kong Quest	12
Mega Man X ³	62
Star Trek: Deep Space 9 –	
Crossroads of Time	24
Toy Story	54

review

PGA Tour Golf	28
Worms	50

preview

Mohawk & Headphone J.	80
----------------------------	----

GAME BOY

game guide

Sword of Hope 2	74
-----------------------	----

review

Olympic Summer Games	78
King of Fighters	73
Toshinden	68
Toy Story	66

preview

Kirby's Blockball	80
Schlümpfe 2	80

NEWS

INside

Projekt „Atlantis“	6
--------------------------	---

SPECIALS

report

Human Creative S. und	
Enix Game School	32
Neue Nintendo 64-Spiele	
von der E ³	18
Neue SNES- und Game	
Boy-Spiele von der E ³	47
Paradigm-Interview	58
Shadows of the Empire	60
Super Mario 64	36

... und

Glückliche Gewinner	72
---------------------------	----

& MORE

Abo-Seite	52
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	70
Nachbestellung	71
Tiptime	39
Tiptime: KI2 (Arcade)	45
Top 5	38



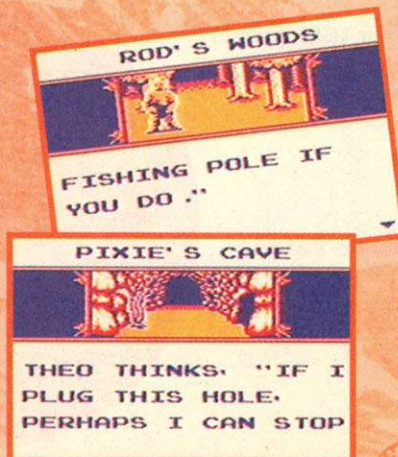
ab 18 „Wir haben immer im Kopf behalten, daß wir an einem Spiel arbeiten, nicht an einem Forschungsprojekt“ (Mark Haigh-Hutchinson, LucasArts). Bei der neuen Technik ist es manchmal wichtig, nicht zuviel auszuprobieren, denn sonst werden die Spiele nie fertig. Wir werfen Blicke auf „Super Mario 64“, „Pilotwings 64“ und „Shadows of the Empire“. Und natürlich gibt es auch umfangreiche Berichte über alles, was sonst SNES-, Game Boy-, Game Boy Pocket- und N64-mäßig auf der Messe abging.



24 Rechtzeitig zum Start der neuen Star Trek-Serie „Voyager“ kommt das Spiel zu „Deep Space 9“ ... Zugegeben, der Vergleich hinkt, aber „Crossroads of Time“ ist dennoch einen Bericht wert. Das Abenteuer spielt zu Beginn der TV-Serie um DS9. Könnt Ihr verhindern, daß die Raumstation ins All geblasen wird?



32 Erst „Büffeln für Bits“, jetzt „Nicht für die Schule ...“: Fun Vision ist auf der Suche nach einem Ausbildungsplatz für Spieleprogrammierer. Wie wäre es mit einem Studium bei Enix oder Human? Was Ihr dazu braucht, lest Ihr auf Seite 32!



74 Was es nicht alles für Schwerter gibt: Das Mana-Schwert („Secret of Mana“), das Laserschwert („Secret of Evermore“) und jetzt wieder das „Sword of Hope“. Im zweiten Teil der Text-Adventure-Saga ist das Prachtstück erneut abhanden gekommen und Ihr dürft Euch durch zahlreiche Dungeons, Wälder und Wüsten metzeln. Lest den ersten Teil unserer Guide auf Seite 74!

Es gibt sie jetzt zum super-
trooper-hyper-mega-coolen

Neu:
Game Boy™ Classics

Classic-Preis.

Die Game Boy™ Classic-Serie.



Super Mario Land™



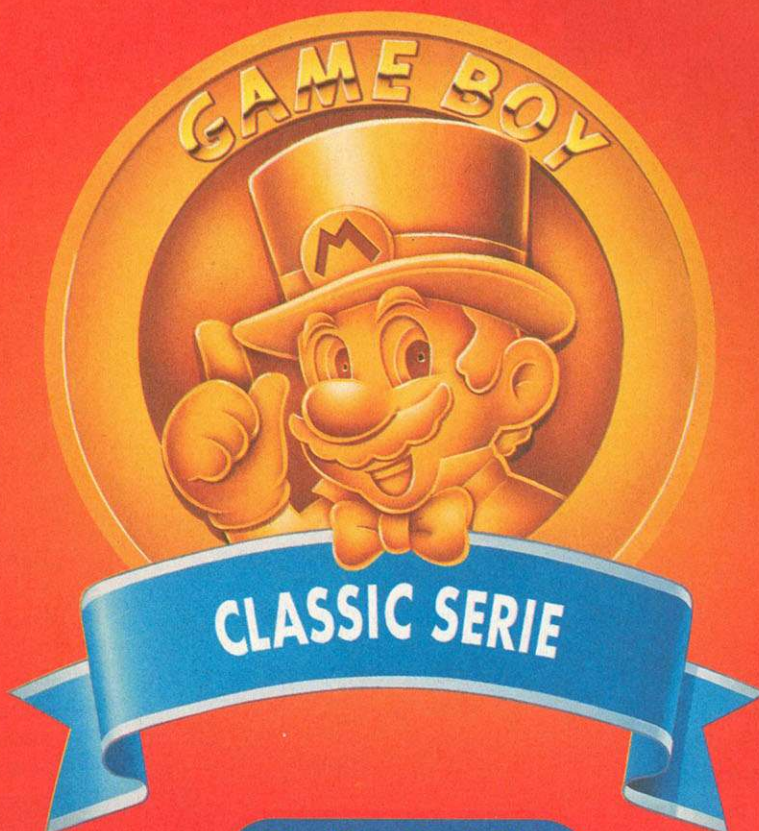
Super Mario Land 2™



Wario Land™



Donkey Kong™



Heiße Spiele,
coole Preise!

Ganz neu gibt's die Game Boy™ Classics. Der affenstarke Spielhallenklassiker Donkey Kong™, das bitterböse Wario-Abenteuer Wario Land™ – Super Mario Land 3™, Mario's Adventure Super Mario Land 2™ und last but not least das beliebteste Game Boy™ Spiel aller Zeiten: Super Mario Land™. Alle Schätze verstecken sich in roter Verpackung und werden von Deinem scharfen Gamer-Auge schon am Classic-Siegel erkannt.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Worf wird versetzt!

ex +++ Telex +++

+++ Psynosis entwickelt in Zukunft wieder eigenständige Spiele. +++ Es wird in Zukunft keine Frühjahrs-ECTS in London mehr geben. Veranstalter Blenheim beugt sich so dem Druck der Electronic Entertainment Expo, die nur einen Monat später in Los Angeles stattfindet und bereits bei ihrem zweiten Erscheinen als wichtigste Spielemesse der Welt gilt. Die nächste E³ findet übrigens vom 1. bis 4. November in Tokio statt. +++ Interplay ist im Filmgeschäft: Mit der Tochterfirma Interplay Pictures sollen bekannte Spiel- und neue Konzepte für Film und Fernsehen umgesetzt werden. +++ Spectrum Holobyte ist vollkommen im MicroProse-Logo aufgegangen. Unter „Spectrum“ erscheint kein Spiel mehr. +++ Universal Cartoon Studios und Electronic Arts haben einen Vertrag über eine Zeichentrick-Serie mit 13 halbstündigen Folgen der „Wing Commander Academy“ geschlossen. USA-Termin: Herbst '96. +++ Factor 5 zog mit Mann und Maus in die Nähe der Skywalker-Ranch zu LucasArts nach Amerika. Das deutsche Büro wurde dicht gemacht.

+ Telex +++ Tel



Für Lt. Worf hat das gemütliche Leben auf der Enterprise ein Ende: Er wird nach „Deep Space 9“ versetzt.

Der Pilotfilm „The Way of the Warrior“ („Der Weg des Kriegers“), der vielleicht bereits im September bei CIC auf Video erscheint, eröffnet ein neues Zeitalter für DS9. Mehr Action, mehr Weltraumschlachten, neue Gegner. Weiteres wird an dieser Stelle noch nicht verraten. Trekker sollten aber gleich auf Seite 24 weiterlesen. Denn dort spielt das Videospiel zur Serie die Hauptrolle!



Ubi Soft an der Börse

Wer etwas Geld gespart hat, sollte sich überlegen, Aktionär zu werden. Ubi Soft wagte am 27. Juni den Schritt an die Börse. Der Nennwert (= Betrag, für den die Aktien gehandelt werden) liegt bei 300 Francs (etwa 100 Mark), Aktien im Gesamtwert von ca. 25 Millionen Mark sollen verkauft werden. Da Ubi in den letzten Jahren ständig ausgebaut wurde, ist die Firma jetzt eine der 20 erfolgreichsten weltweit. Unterteilt in 15 einzelne Tochterfirmen (hauptsächlich auf Entwicklerseite, eine davon in Rumänien), unterhält Ubi auch sechs Außenstellen, u. a. in Japan, Deutschland und Amerika.

US GOLD
+ CORE
+ DOMARK
+ ...

= EIDOS INTERACTIVE

Die Firmen US Gold („Izzy's Quest“ SNES), Core Design („Chuck Rock“ SNES) und Domark („Soccer Kid“ SNES) wurden von Eidos Interactive gekauft. Eidos hatte bisher nur für Compressions-Software einen Namen. Die Firma arbeitet unter dem Vorsitz von Ian Livingstone, der auch in Deutschland für Rollenspielbücher (wie „Der Hexenmeister vom Flammenden Berg“ bei Goldmann) bekannt ist. Die aufgekauften Firmen werden künftig nur noch als Entwicklerstudios arbeiten, wobei der Firmenname Domark vollkommen verschwinden dürfte. US Gold und Core werden „Konnennamen, der Strategiespiele herstellt. Aber alles wird auch den Namen von Eidos Interactive tragen“, so Livingstone. Außerdem gehören auch noch Simis, Silicon Dreams und Big Red Software zu Eidos.

ZUSATZINFOS ZUM MESSEBERICHT!

Kaum ist die Messe rum, geistern schon neue Titel durch die N64-Gezüchte. Darunter sind „Tales of Phantasia 2“ (RPG) und „Yoshi's Island 2“ (Jump'n'Run). Außerdem soll „Creator“ ein Spiel für das 64DD sein. Hudsons erster N64-Titel soll ein 3-D-Adventure namens „Kindaichi Shonen no

Jikenbo“ sein, und Interplay soll „Clayfighters“ sowie eine Reihe von Sportspielen seiner „Virtua Sports“-Serie planen. Konami arbeitet an einem Fußball- (das wird wohl „International Superstar Soccer 64“ sein), Baseball-, Mah-Jongg- und einem Abenteuer-Modul. Enix soll neben „Dragon Quest 64“ ein weiteres RPG im Kasten haben. Ein letztes Gerücht besagt, daß Boss Game Studios für Kemco ein Spiel namens „Top Gear Rally“ programmiert. Es soll den „Top Gear“-typischen geteilten Bildschirm besitzen. Kemco selbst soll an „Blade & Barrel“ arbeiten.



ROBOTECH ACADEMY



Angehts der Tatsache, daß in Japan 80 weitere N64-Titel in Vorbereitung sein sollen, ist die hier genannte Titelauswahl wahrscheinlich, aber bisher leider noch nicht offiziell bestätigt. Derweil gibt Capcom bekannt, daß „Street Fighter III“ für die Spielhalle bereits zu 35% fertig ist und ein 3-D-Polygon-Spiel mit dem Texture Mapping-System sein wird.

Die Super Nintendo™
Super Classic-Serie zum
Super-Preis!

Nur die **Besten**
kriegen Gold.

Neu



The Legend of Zelda™

Neu



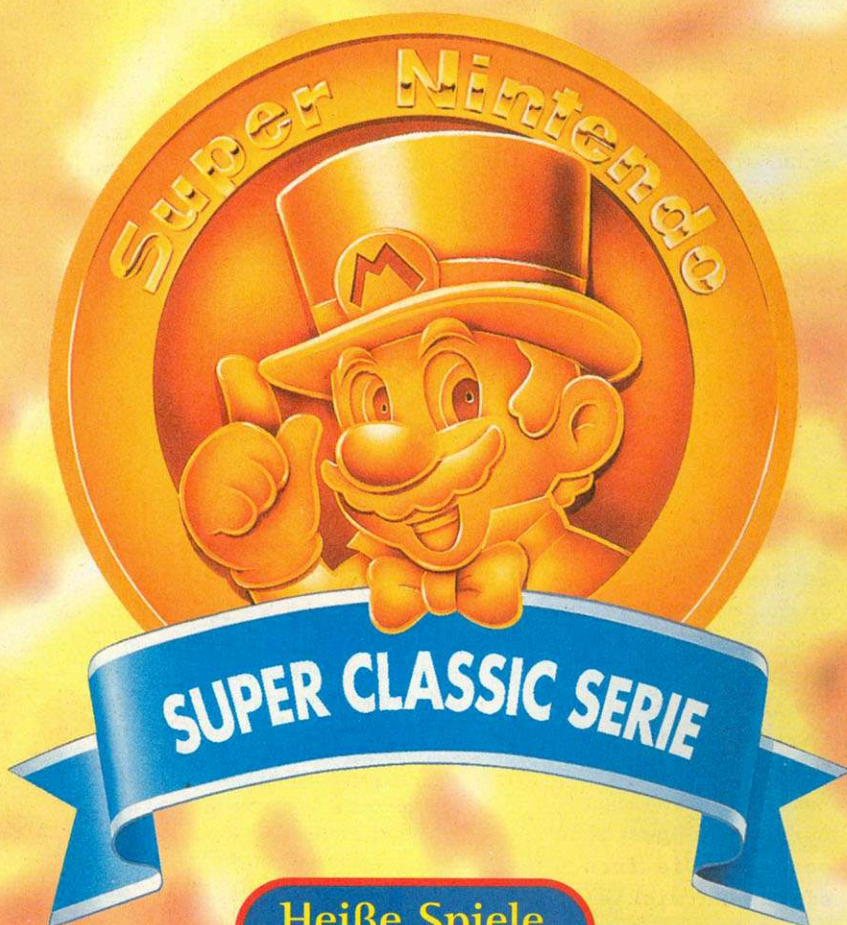
Tetris™ & Dr. Mario™



Super Mario Kart™



Super Mario All Stars™



Heiße Spiele,
coole Preise!

Wenn Du jetzt Rot siehst, liegst Du goldrichtig! Neue Spiele in der Super Nintendo™ Super Classic-Serie! Jetzt in der Goldgrube gelandet sind das grandiose Rollenspiel-Adventure The Legend of Zelda™ und der Abräumer Tetris™, gepaart mit dem rezeptfreien Superspaß Dr. Mario™. Natürlich ebenfalls erhältlich: die mittlerweile legendären Klassiker wie Super Mario Kart™ und Super Mario All Stars™.



HAVE MORE FUN

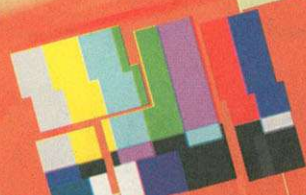
ex +++ Telex +++

+++ Electronic Arts hat Anteile am amerikanischen Spieleentwickler Tiburon erworben. Tiburon hat „John Madden Football '96“ und „NHL '96“ für das SNES programmiert.

+++ Die von Adi Boiko gegründeten Schwesterfirmen Bomico (PC-Spiele, ca. 23% Marktanteil) und Laguna (Videospiele, ca. 12% Marktanteil) in Kelsterbach (bei Frankfurt) wurden von Philips Media aufgekauft. Damit baut Philips sein Vertriebsnetz wesentlich aus und hat die letzten unabhängigen deutschen Vertriebe übernommen. Boiko ist nun der Geschäftsführer von Philips Media Deutschland. Das Hamburger Philips-Büro wurde geschlossen. +++ Die französische Entwickler-Firma Infogrames („Die Schlümpfe“) und die englische Vertriebsgesellschaft Ocean („Addams Family Values“) sind zum fünftgrößten Computerspielekonzern der Welt verschmolzen. In diesem Kalenderjahr will man gemeinsam 150 Millionen Dollar erwirtschaften. Die eigenständigen Label bleiben bestehen.

+++ „Mission: Impossible“ kommt am 8. August ins Kino.

+ Telex +++ Tel



Atlantis ist versunken

— Nintendo plant ernsthaft einen Farb-Game Boy. Unter dem Codenamen „Project Atlantis“ arbeitet eine Firma in Cambridge an der Entwicklung. Das 32-Bit-System soll einen 3 x 2 inch-Bildschirm (8 x 5 cm) haben. Dank modernster Stromspar-Chips wird man damit mehr als 30 Stunden spielen können. Betrieben wird das Gerät mit handelsüblichen Batterien. Einige Nintendo-Lizenznehmer sollen bereits Entwicklertools haben. —

Diese im Fachblatt CTW erschienene Meldung (von uns gekürzt) erfreute die Fachwelt nur bis zur E³. Dort kam die Nachricht: Atlantis wird so schnell nicht auftauchen. „Wir können nicht so viele Produkte pro Jahr herausbringen“, so ein Nintendo-Vertreter. Denn neben Nintendo 64 steht auch der neue Pocket Game Boy – mit verbessertem Bildschirm und 30 % kleiner – auf der Matte. Dennoch wird das tragbare Farbsystem nicht total abgelehnt: Irgendwann in nicht allzu ferner Zukunft wird Atlantis auftauchen. Vielleicht schon zur Shoshinkai oder E³ in Japan? Das weiß nur Nintendo ...

Scheiden tut weh!

Square hat noch zwei Abschiedsspiele auf die Welt gebracht: „Rudra's Treasure“ und „Treasure Hunter G“. Es sind typische Japano-RPGs in der Tradition von „Final Fantasy“ und „Breath of Fire 2“. Leider sind keine europäischen oder amerikanischen Versionen dieser Titel geplant.

„Rudra's Treasure“ spielt in einer Welt, in der alle 4.000 Jahre von einem Gott die Hierarchie der Völker neu aufgeteilt wird. Der Zyklus des „Aufstiegs und Untergangs“ steht kurz vor seiner Vollendung, doch etwas ist anders.

Denn diesmal beschließen alle Völker, gemeinsam gegen den Gott vorzugehen. Neu im Spielprinzip ist das „Word Essence“-Magiesystem. Ein solcher Zauber besteht aus sechs Buchstaben, die der Kämpfer zusammensetzen muß. Mit der Erfahrung kommen neue Sprüche, und nur durch Experimentieren bekommt Ihr ihre Zusammensetzung. Bsp.: „Wave“ (= Welle) bringt den Wassereffekt, und zusammen mit „Mega“ wird er noch größer.

Die Geschichte wird aus der Sicht von drei Charakteren erzählt. Ihr wählt eine Figur, und ihr Szenario überlappt manchmal mit denen der anderen Helden, aber dann wieder gibt es überhaupt keine Berührungspunkte. Es liegt an Euch, ob Ihr die drei Szenarien nacheinander durchspielt oder gleichzeitig alle drei. An ihrem Ende kommt ein viertes Kapitel.



Eine andere Technik nutzt „Treasure Hunter G“. Die Charaktere wurden hier komplett gerendert, und es wird das ebenfalls neue „Action-Point“-Kampfsystem benutzt. Statt nur einem Schlag kann man nun mehrere Aktionen hintereinander ausführen. Jede Aktion hat einen Wert in Punkten. Wird sie ausgeführt, sind sie vergeben, und der nächste Charakter kommt an die Reihe.

Die Geschichte von „Treasure Hunter G“ erzählt von der Familie G, die auf der Suche nach sieben besonderen Artefakten ist, den Ooparts („Out-of-place Artifacts“). Der Held ist der Junge Red G. Er ist ein richtiges Energiebündel und zieht den Ärger geradezu magisch an. Wenn Ihr mit ihm auf die Suche geht, begleiten Euch sein kleiner Bruder, eine geheimnisvolle junge Dame und ein Violine spielender Affe.



Es ist wirklich schade, daß uns diese Abenteuer nicht mehr erreichen werden. Aber vielleicht tröstet „Terranigma“ ein wenig darüber hinweg. Und Nintendo 64 ist auch nicht mehr weit ...

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM

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
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count.	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Final Fight 3	dt	99.00
Flinstones - Movie	dt	89.00
Hebereke 2	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirby's 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 X 3	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
---------------	----	--------

Pac Man 2	dt	109.00
-----------	----	--------

PGA Tour Golf 96	dt	109.00
------------------	----	--------

Pinocchio	dt	129.00
-----------	----	--------

Secret of Mana kp.dt.	dt	109.00
-----------------------	----	--------

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

Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
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

Toy Story	dt	129.00
-----------	----	--------

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

Unirally	dt	79.00
Warrior'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
Arly Lightfoot	dt	59.00
Beauty and the Beast	dt	49.00

Beavis and 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
---------------------	----	-------

Ghoul Patrol	dt	44.00
--------------	----	-------

Hebereke Popoon	dt	44.00
-----------------	----	-------

Hungry Dinosaurs	dt	59.00
------------------	----	-------

Hurricanes	dt	46.00
------------	----	-------

Indecible Hulk	dt	34.00
----------------	----	-------

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

John Madden 95	dt	39.00
----------------	----	-------

Legend	dt	49.00
--------	----	-------

Lord of the Rings	dt	69.00
-------------------	----	-------

Magic Boy	dt	49.00
-----------	----	-------

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
------	----	-------

Morph	dt	44.00
-------	----	-------

Operation Starfish	dt	59.00
--------------------	----	-------

Parodius	dt	39.00
----------	----	-------

Pierre le Chef	dt	69.00
----------------	----	-------

Pocky & Rocky 2	dt	69.00
-----------------	----	-------

Pocky Pig's H.Hol.	dt	69.00
--------------------	----	-------

Powerdrive	dt	59.00
------------	----	-------

Punch Out!	dt	59.00
------------	----	-------

Putty Squad	dt	59.00
Rap Jam	us	49.00
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	us	39.95
Shaq-Fu	dt	44.00
Sink or Swim	dt	59.00
Tiny Toon	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Urban Strike	dt	59.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	49.00
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
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey K. Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Speleib. Mario World	dt	24.80
SNES Spieleberater 2	dt	24.80
Speleib. Zelda	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Speleib. Donkey K.C.	dt	24.00
Speleib. Mario World 2	dt	24.00
Speleib. Donkey 2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Speleib.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
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	dt	54.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Battle Tshinden	dt	49.00
BC Kid 2	dt	49.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Cat 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
----------------	----	-------

Galaga & Galaxian	dt	59.00
-------------------	----	-------

Itchy & Scratchy	dt	59.00
------------------	----	-------

John Madden Footb.	dt	49.00
--------------------	----	-------

Kirby's Block Ball	dt	59.00
--------------------	----	-------

Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
---------------------	----	-------

Lion King	dt	54.00
-----------	----	-------

Mega Man 4	dt	49.00
------------	----	-------

Mega Man 5	dt	49.00
------------	----	-------

Mickey Mouse 5	dt	59.00
----------------	----	-------

NBA Live 96	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
-----------------	----	-------

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

Space Invader (SGB)	dt	59.00
---------------------	----	-------

Star Trek Generation	dt	59.00
----------------------	----	-------

Super Mario Land 3	dt	59.00
--------------------	----	-------

Talespin-Käp'n Balu	dt	59.00
---------------------	----	-------

Tetris 2	dt	59.00
----------	----	-------

Tim in Tibet	dt	59.00
--------------	----	-------

Toy Story	dt	64.00
-----------	----	-------

Wario Blast	dt	59.00
-------------	----	-------

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

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

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

Addams Family 1	dt	39.00
-----------------	----	-------

Addams Family 2	dt	39.00
-----------------	----	-------

Alien 3	dt	34.99
---------	----	-------

Brainbender	dt	39.00
-------------	----	-------

Cool Spot	dt	29.00
-----------	----	-------

Double Dragon 3	dt	34.99
-----------------	----	-------

Ferrari Grand Prix	dt	34.99
--------------------	----	-------

	dt	34.99
--	----	-------

Fidgets	dt	39.00
Hunchback	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
NBA Jam	dt	34.99
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Spider-Man-X-Men	dt	34.99
StarGate	dt	34.99
Super Return o.t.Je.	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
Tetris	dt	39.00
Track & Field	dt	39.00
USMAR Monst. Truck	dt	39.00
WWF King of Ring	dt	34.99

Chronicles o.t.Swrd.	dt	94.00
Cyberia	dt	89.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Skies	dt	89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 2	dt	99.00
Destruction Derby	dt	94.00
Die Horde	dt	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasia	dt	89.00

Jetzt bestellen per Internet

Infos unter E-Mail-Adresse:

INFO@PLAYCOM.DE

Gameboy-Zubehör

Game Boy Licht + Lup	dt	29.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy Special bl.	dt	109.00
Game Boy FM-Tuner	dt	24.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy transparent	dt	99.00
Game Boy Clear View	dt	9.00
Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Speleib. Zelda	dt	24.00

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
---------------------	----	-------

Casper	dt	99.00
--------	----	-------

Creature Shock	dt	89.00
----------------	----	-------

Cyberia	dt	99.00
---------	----	-------

Descent	dt	99.00
---------	----	-------

Guardian Wars	us	99.00
---------------	----	-------

Hell	dt	79.00
------	----	-------

John Madden Football	dt	79.00
----------------------	----	-------

Johnny Bazzookatone	dt	79.00
---------------------	----	-------

PGA Tour Golf 96	dt	79.00
------------------	----	-------

Theme Park kompl.dt.	dt	89.00
----------------------	----	-------

Waterworld Action	dt	99.00
-------------------	----	-------

3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
-----------	----	-------

Dragon Lore	dt	29.00
-------------	----	-------

Gex	uk	59.00
-----	----	-------

Gridders	uk	69.00
----------	----	-------

Mega Race	dt	29.00
-----------	----	-------

Panzergeneral	dt	29.00
---------------	----	-------

Rebel Assault	dt	49.00
---------------	----	-------

**Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten**

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage • Komplette kostenlose Preislisten für Sony PlayStation, Sega Saturn und Mega Drive bitte anfordern!!!

Action Replay III
Actraiser II
Addams Family
Addams Family I
Addams Family II
Aero the Acro Bat
Asterix & Obelix
Animaniacs
Arcana
Art of Fighting
Batman: Forever
Batman & Robin
Battletoads
Battletoads
Battletoads
Battlet. vs. D. Dragon
Battlet. vs. D. Dragon
Bill Lumberer's Basketball
Brawl Brother
Casper
Captain Commando
Gongo
Campion W.C. Soccer
Clayfighter
Claymates
Cybernator
Daze before Christmas
Donkey Kong Country I
Donald in Mau Mail.
Demolition Man
Donkey K. Country
Donkey K. Country II
Donkey's Lair
Dragon
Dschungelbuch
Dschungelbuch
Fifa Int. Soccer
Fifa '96
Fatal Fury I
Fatal Fury II
Fighting Spirit
Final Fight III
First Samurai
Flintstones
Gods
Ghoul Patrol
Harley's Hum. Adv.
Hebereke Popolito
Hulk
Humans
Hyper V-Ball
Int. Superstar Soccer
Int. Superstar Soccer

dt	89,95	dt	59,95	us	39,95	us	29,95	us	69,95	dt	129,95	dt	69,95	us	79,95	us	69,95	dt	69,95	dt	79,95	dt	49,95	us	39,95	dt	79,95	dt	59,95	us	39,95	dt	39,95	dt	49,95	dt	69,95	dt	99,95	dt	129,95	dt	139,95	dt	124,95	dt	59,95	dt	69,95	dt	99,95	dt	79,95	dt	89,95	dt	109,95	dt	59,95	dt	99,95	dt	59,95*	dt	109,95	dt	49,95*	dt	79,95*	dt	49,95*	dt	49,95*	dt	69,95	dt	39,95	dt	99,95	dt	59,95*	dt	79,95*	dt	129,95
----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	--------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	--------	----	--------	----	--------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	-------	----	--------	----	-------	----	-------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------	----	-------	----	-------	----	-------	----	--------	----	--------	----	--------

Izzy's Olympic	Joe's Mac III	John Madden '94	Judge Dread	Justice League	Ka Bloey	King of Dragons	King Arthur's Wc	Kirby's Ghost Tra	Kirby's Dream Co	Krustys Fun Hou	Krustys Super F	König der Löwen	Last Action Hero	Leathal Weapon	Legend	Magic Boy	Magical Quest	Magical Quest	Maximum Caman	Mega Man X	Michael Jordan	Mickey & Minnie	Mickey Mania	Mighty Max	Mr. Nutz	Mystical Ninja I	Mystical Ninja I	NBA All Star Cha	NBA Basketball	NBA Give'n Go	NHL '96	Out to Lunch	Parodius	Paws of Fury	Pinocchio	Prehistoric Man	Plok	Pop'n Twinbee I	Pop'n Twinbee II	Pop'n Twinbee II	Power Drive	Power Ranger	Push Over	Revolution X	Rise of the Robo	Rise of the Robo	Run Saber	Schlumpfe	Secret of Mana	Secret of Mana	Skullganger
----------------	---------------	-----------------	-------------	----------------	----------	-----------------	------------------	-------------------	------------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	----------------	--------	-----------	---------------	---------------	---------------	------------	----------------	-----------------	--------------	------------	----------	------------------	------------------	------------------	----------------	---------------	----------------	--------------	----------	--------------	------------------	-----------------	------	-----------------	------------------	------------------	-------------	--------------	-----------	--------------	------------------	------------------	-----------	-----------	----------------	----------------	-------------

[illegible]

Skyblazer	
* Siammaster	
* Soccer Shootout	
* Spankey's Quest	
* Sparkster	
* Sparkster	
* Spectre	
* Star Trek DS Nine	
* Star Trek Next Gen	
* Stargate	
* Stargate	
* Streetfighter II	
* Streetfighter II	
* Super Dropzone	
* Super Dropzone	
* Super Ghouls 'n Ghosts	
* Super Hockey	
* Super Mario All Stars	
* Super Mario All Stars	
* Super Mario Kart	
* Super Mario World	
* Super Pang	
* Super Protobroctor	
* Super Punch Out	
* Super Punch Out	
* Super Punch Out	
* Super Turrican I	
* Super Turrican I	
* Superm. Dead & Return	
* Soccer Kid	
* Tetris II	
* Tetris & Dr. Mario	
* Taz Mania	
* The Lost Vikings	
* The Lost Vikings	
* Theme Park	
* Time Slip	
* Tiny Toon	
* Top Gear II	
* Turbo Toons	
* Unirally	
* Urban Strike	
* Val D'Iserre Champ.	
* Wario's Woods	
* Wild Guns	
* World Cup USA'94	
* World Cup Striker	
* World Heroes I	
* World Heroes I	
* World League Baseball	
* Worms	

[illegible]

Yogi Bear's
Yoshi's Cookie
Zelda III
Zombies
Zool

ADVICE
STRATEGIES
ROLLERS
US-Adapter Fire
...und es kommt
Lufia II
siehe unten...

TOP



HINTS
Donkey Kong II
Final Fantasy III
Final Fantasy III
Chrono Trigger
Super Mario W.Z.
PLAYSTATION
Resident Evil
Need for Speed
Alien Trilogy
Panzer General
Ridge Racer Rev
Toshinden 2
Track & Field
Olympic Games
Discworld
Destruction Derby
wipEout

[illegible]

!!!NICE PRICE!!!

**WIR NEHMEN EUER
SUPER NINTENDO INKLUSIVE EURER SPIELESAMMLUNG IN
ZAHLUNG!!!**

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE

US-Adapter Fire	dt	39,95
>>>.....und es kommt doch !!!! >>>>>>>>>>>		
Lufia II	us	149,95

siehe unten...

TOP PRELIMS!



HINTBOOKS

Donkey Kong II	dt	24,95
Final Fantasy III	us	59,95
Final Fantasy III (PlayerGuide)		49,95
Chrono Trigger	us	49,95
Super Mario W.2	dt	24,95

PLAYSTATION

PLAYSTATION	dt 379,-
Resident Evil	dt 99,95
Need for Speed	dt 99,95
Alien Trilogy	dt 99,95
Panzer General	dt 99,95
Ridge Racer Revolution	dt 99,95
Toshinden 2	dt 99,95
Track & Field	dt 99,95
Olympic Games	dt 99,95
Discworld	dt 89,95
Destruction Derby	dt 89,95
WipEout	dt 89,95

Int. Superstar Soccer II

Achtung! -Der Oberhammer!- Achtung!

LUFALL (us) 149,95

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE



Annahmeverweigerer, 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 • Moisinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 871 75 55

VERLORENE WELT

DSCHUNGELZAUBER

1 REIFENSPRUNG

In der Stage „Dschungelzauber“ rollen riesige Reifen durch die Gegend. Nur mit ihrer Hilfe kommt Ihr durch diese Stage. Denn oft stoßt Ihr auf unüberwindbare Hindernisse. Springt auf den ersten rollenden Reifen, von diesem geht es dann zum nächsten, bis Ihr wieder sicheren Boden unter den Füßen habt.



2 VORSICHT BIENEN

An dieser Stelle müßt Ihr die zwei unteren Bienen überlisten. Sie fliegen hin und her. Die Bananenreihe zeigt Euch den Weg. Paßt die Gelegenheit ab und schwebt mit Dixie zwischen den Immen durch. Unten wartet dann ein Faß, das Euch abfängt. Jetzt geht es unterhalb weiter. Mit dem richtigen Timing springt Ihr dann von Faß zu Faß.



3 BONUSRAUM

In der Nähe des Buchstaben „O“ befindet sich auch der Eingang zum Bonusraum. Stellt Euch mit Dixie rechts neben dem „O“ auf die Plattform. Springt jetzt in Richtung des Buchstabens und gleitet weiter nach links. Dort seht Ihr dann das Bonusfaß. Übrigens: Mit Diddy solltet Ihr diesen Sprung besser nicht wagen.

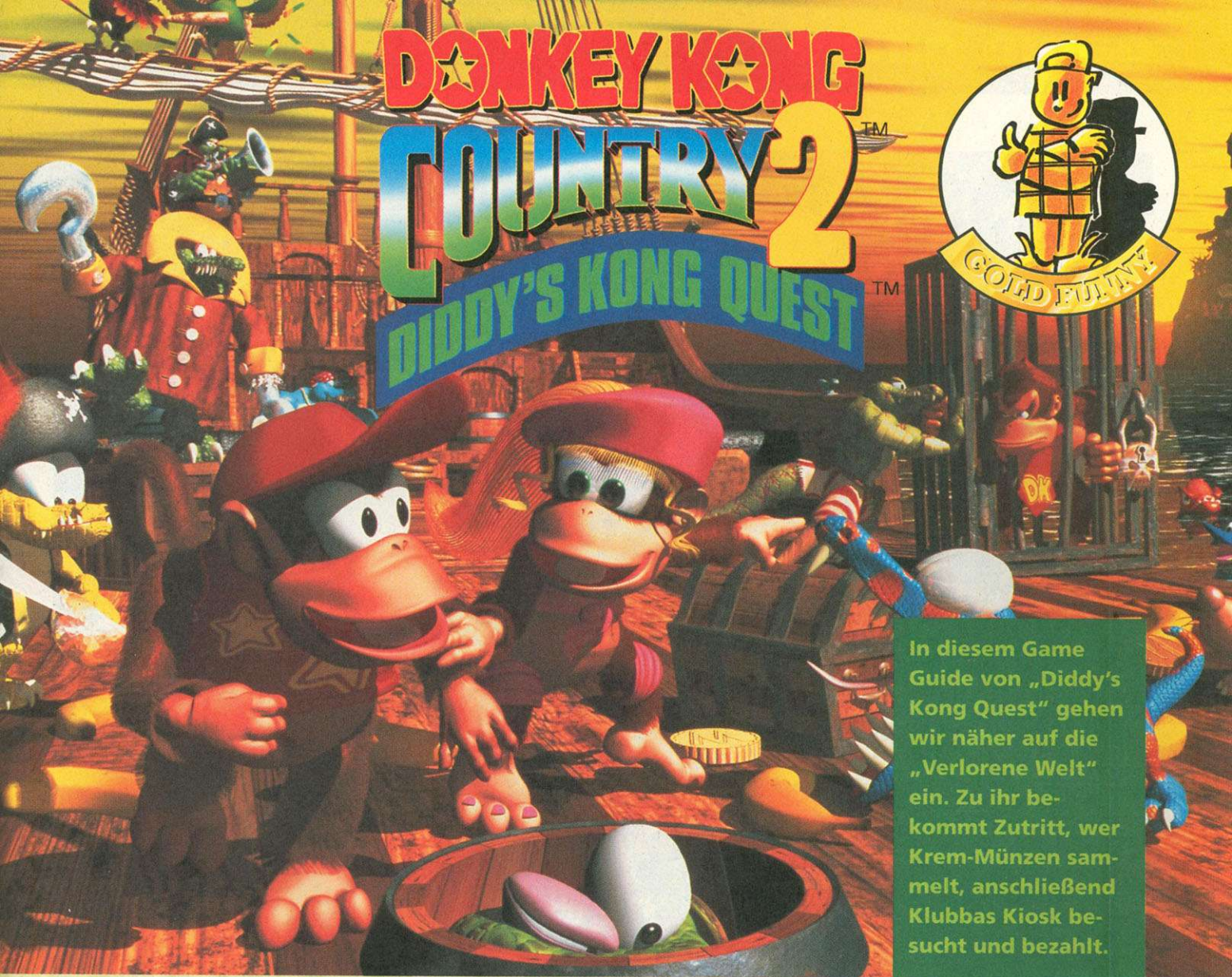


4 DK-MÜNZE

Im Bonusraum findet Ihr eine DK-Münze. Doch Ihr müßt schon hart dafür arbeiten, wenn Ihr sie bekommen wollt. In dieser Sektion fliegen einige Libellen und Bienen herum. Versucht, die Libellen abzuwerfen, ohne eine Biene zu berühren.

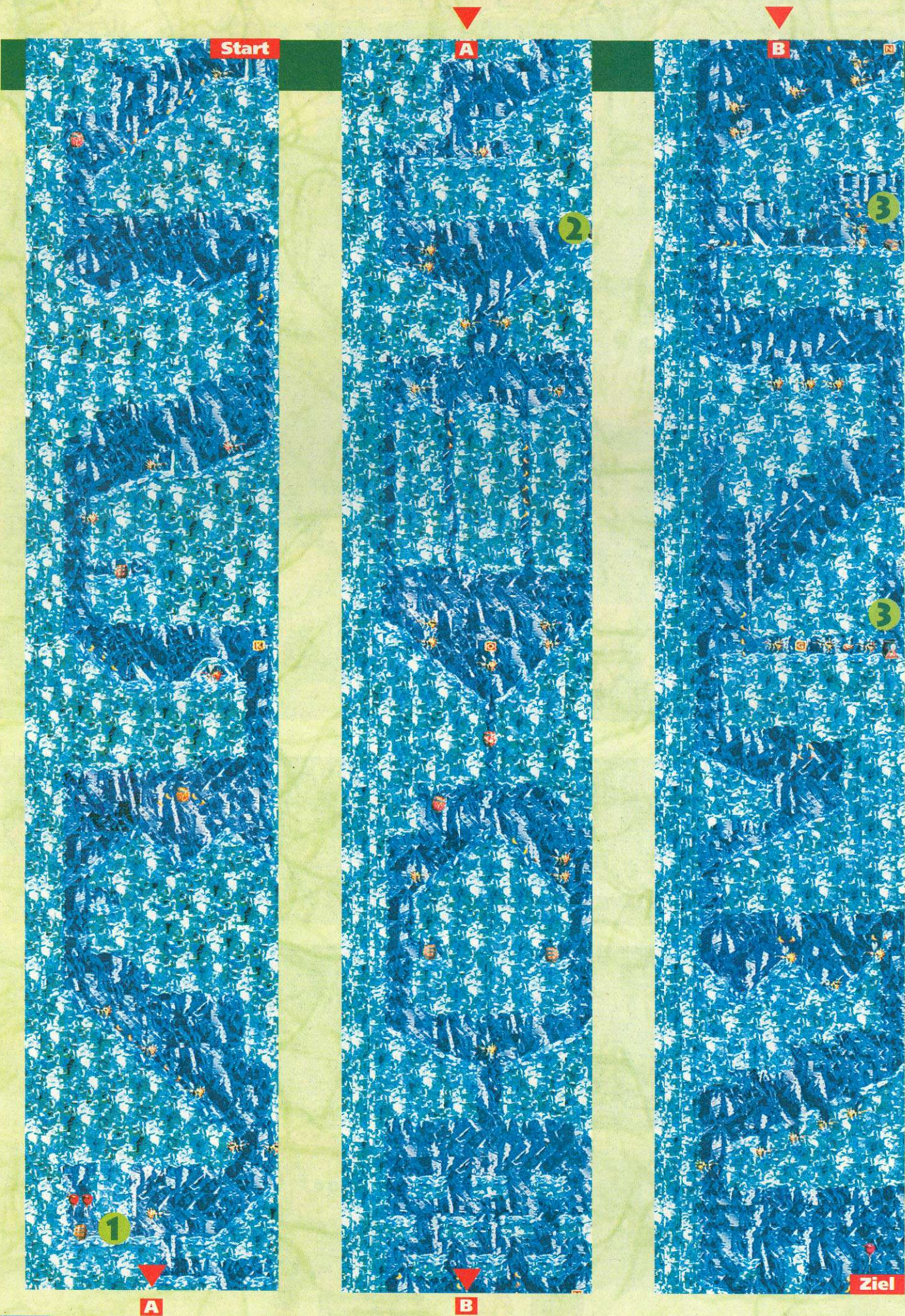
Das ist gar nicht so einfach, denn die Bienen kreisen erst langsam, dann schneller um die Libellen herum. Nehmt Euren Partner auf die Schultern und katapultiert ihn im richtigen Moment gegen die blauen Insekten.





In diesem Game Guide von „Diddy's Kong Quest“ gehen wir näher auf die „Verlorene Welt“ ein. Zu ihr bekommt Zutritt, wer Krem-Münzen sammelt, anschließend Klubbas Kiosk besucht und bezahlt.





VERLORENE WELT

1 ZWEI EXTRA-LEBEN

Hier könnt Ihr Euch gleich zwei Extra-Leben besorgen. Trickst dazu den Kaboom in seinem Faß aus. Immer wenn er gegen Euch rennt, verliert Ihr ein Leben in Form eines roten Luftballons. Stellt Euch zwischen Imme und Wand und springt, wenn Kaboom angerannt kommt.



2 1-UP

Einen roten Ballon könnt Ihr in der Kiste in dieser Sackgasse finden. Doch diese wird auch von einem Kaboom, der Euch bei Kontakt einen roten Ballon abnimmt, bewacht. Springt über ihn und bewerft ihn dann mit der Kiste.



3 BONUS

Um in den Bonusraum zu gelangen, müßt Ihr die Eisenkugel finden und sie zur Kanone bringen. Die Kugel befindet sich in einer Sackgasse. Springt hier dem Kaboom auf den Kopf und vertreibt mit ihm die Bienen. Weiter unten werft Ihr einfach die Kugel gegen die Honigfanatiker, sammelt das „G“ und die Bananen ein, und stopft dann die Eisenkugel in die Kanone. Hüpfst hinterher und holt Euch die DK-Münze.



VERLORENE WELT

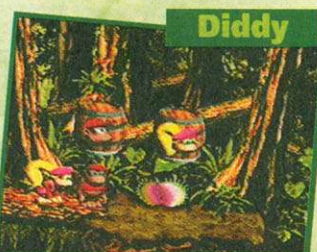
KLOBBER CHAOS

1 SPEZIAL-FÄSSER

Im „Klobber Chaos“ gibt es Fässer, die entweder Dixie oder Diddy betreten kann. An einigen Stellen stehen beide Fässer nebeneinander. Hier müßt Ihr ausprobieren, welches Faß das beste ist. Beide Möglichkeiten führen zwar zum Ziel, aber manche Wege sind besser.



Dixie



Diddy



1 FAHRENDE FÄSSER

Zwei Strecken sind nur mit Hilfe eines fahrenden Fasses zu überwinden. Doch auf der Fahrt zum anderen Ufer müßt Ihr einigen Bienen ausweichen. Dafür gibt es auf der Strecke andere Fässer, in die Ihr ausweichen könnt, um nicht gegen stechende Bienen zu geraten.



3 BONUS

Über dem Ziel befindet sich ein rotierendes Faß. Schießt Euch von dort aus über das Ziel nach rechts. Dort ist ein unsichtbares Faß, das Euch zum Bonusraum bringt.



VERLORENE WELT

GLUT



1 FLIEGENDE FÄSSER

Im „Glutofen“ sind neuartige Fässer zu finden. Ihr erkennt sie an dem Steuerkreuz auf dem Holz. Springt Ihr in ein solches Faß, könnt Ihr es für gewisse Zeit steuern. Beeilt Euch aber, denn wenn der Countdown, der auch auf dem Faß zu sehen ist, bei Null angelangt ist, spuckt Euch das Faß wieder aus und verschwindet. Natürlich könnt Ihr auch schon früher rausspringen.



2 ROLLEN ODER FLIEGEN?

Ob mit Diddy oder mit Dixie, mit beiden ist es einfach, an den beiden Bienen vorbeizukommen. Natürlich ist es eine Frage der Auswahl, die man gerade zur Verfügung hat. Diddy nimmt Anlauf, macht vor den Bienen eine Rolle und springt in letzter Sekunde auf das gegenüberliegende Ufer. Mit Dixie springt Ihr früh los und gleitet unterhalb der stechenden Insekten vorbei. Unser Tip: Wenn Ihr beide Charaktere habt, ist Dixie der einfachste, um auf die andere Seite zu gleiten.



3 G-BLOCK

Um den Buchstaben „G“ zu erreichen, müßt Ihr Euren Partner auf die Schultern nehmen und in die Luft werfen. Übrigens: Benutzt einfach den Neunschwanz, wenn einmal kein Partner da sein sollte. Der katapultiert Euch auch in die Höhe.



Rollt unter den Immen vorbei und springt dann auf das sichere Land.

Gutes Timing ist gefragt, um unter den beiden Bienen auf die andere Seite zu schweben.

OFEN



A



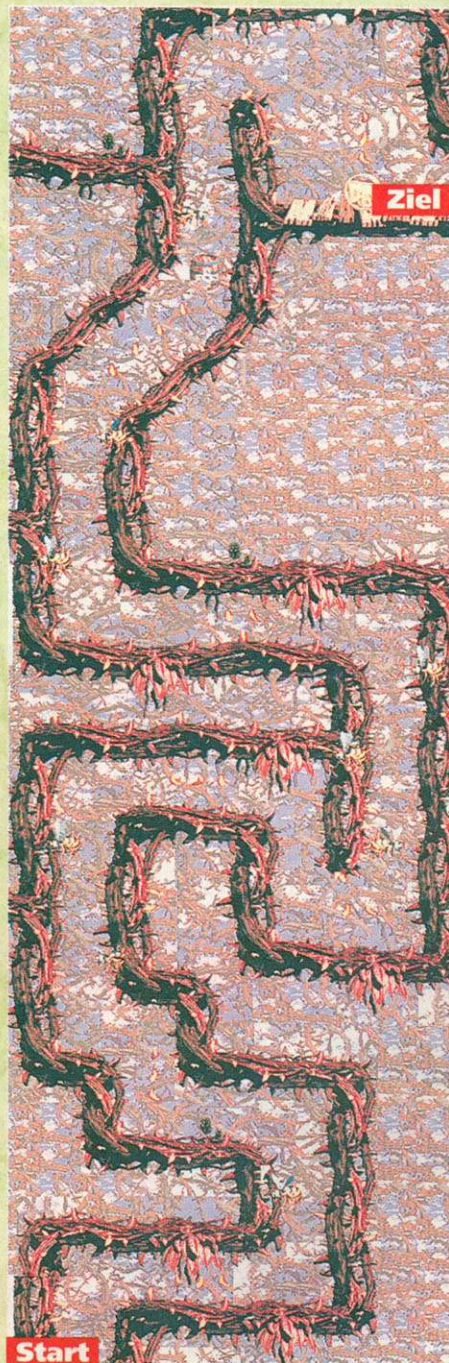
B



Ziel

4 BONUSRAUM.....

An dieser Stelle müßt Ihr mit Teamaction in das Steuerfaß springen. Kaum seid Ihr darin gelandet, geht die Fahrt auch schon los. Steuert nach rechts oben zum Bonusfaß. Wenn die Zeit abgelaufen ist, braucht Ihr nur noch in dessen Richtung zu springen.



Ziel

Start

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 einfach eines der besten Jump'n'Runs überhaupt. Wir sind jetzt schon gespannt auf „Donkey Kong Country 3“.

jvn

Softwarehimmel der Stadt der En

Wenn es eine Hardware gibt, die die meisten der 57.795 Besucher der Electronic Entertainment Expo begeistert hat, dann ist es das Nintendo 64. Wenn es ein Spiel gibt, das allen Spaß macht, dann ist es „Super Mario 64“. Und „Pilotwings 64“. Und „Shadows of the Empire“. Eines ist sicher: Nintendo hat alle am Haken, die je einen Analog-Joystick in der Hand hielten. (Also sind die ersten Zehntausend Konsolen in Amerika so gut wie verkauft ...) Auch wir sind vom Fieber angesteckt, das noch vor Weihnachten nach Deutschland schwappen soll.



It's tell time!

„It's show and tell time“, „Es ist die Zeit des Zeigens und Erzählens“, so Howard Lincoln zu Beginn der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles. „Das beste und leistungsfähigste Videospielsystem – es ist ein Meisterstück!“, das ist seine kurze Einleitung. Und dann lässt er die Fakten heraus: Neben „Super Mario 64“ sind mehr als (bisher bekannte) 50 Titel in Vorbereitung. (In Japan sollen über 80

weitere, bislang nicht benannte Titel von Lizenznehmern geplant sein.) Nintendo 64 erscheint am 30. September in Amerika und kostet \$ 249,95, das entspricht rund 375 DM.

In Japan erscheint N64 am 23. Juni mit „Pilotwings 64“ und „Super Mario 64“ sowie Setas japanischen Schachspiel „Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi“. In Amerika sollen am 30.09. „Super Mario 64“, „Pilotwings 64“, „Wave Race 64“, „Star Wars: Shadows of the Empire“, „Body Harvest“, „TetrisPhear“ und „Cruis'n USA“ auf der Matte stehen. So viele Spiele gab es noch nie zu einem Erscheinungstermin einer Nintendo-Konsole. Bis zum Jahresende sollen dann „Buggie Boogie“, „Ken Griffey Jr. Baseball“, „Blast Corps“, „Goldeneye 007“, „Super Mario Kart R“ und „Killer Instinct 64“ folgen. Die

Verkaufspreise schwanken zwischen \$ 49,95 und 79,95 (ca. 75 und 120 Mark) pro Modul, was leicht unter dem derzeitigen

„Nintendo 64 ist genau so, wie wir es vorausgesagt haben.“
HOWARD LINCOLN.

deutschen 16 Bit-Preisniveau liegt. Der Spitzentitel „Super Mario 64“ kostet \$ 69,95 (ca. 104 Mark). Zusatzjoypads kommen auf jeweils \$ 29 (ca. 43 DM) und sind in fünf Farben erhältlich.

In Japan und Amerika erscheint die Konsole ohne Spiel. Ob das auch in Deutschland der Fall ist, wissen wir noch nicht. Auch der deutsche Erscheinungstermin steht noch nicht fest. „Alles was ich Ihnen sagen kann: Es wird Spätherbst dieses Jahres“, so Howard Lincoln. Durch die Gerüchte-



in gel



bei einem Megabyte pro Sekunde bei einer durchschnittlichen Suchzeit (AST) von 150 ms. (Zum Finden einer Information benötigt das 64DD also 150 tausendstel Sekunden!) Das Gerät wird mit einer Speichererweiterung ausgeliefert, die auch von einem Laien einfach ins Grundgerät gesteckt werden kann. Der besondere Clou an der Sache ist, daß Spiele später verändert werden können. Eigene Charaktere zu schaffen ist von vorneherein geplant, aber es soll auch möglich werden, in Rollenspielen z. B. eigene Städte zu bauen.

Falsche Gerüchte

Mit einem Gerücht räumte Sierras Pressesprecherin Barbara Dawson recht genervt auf: Sierra On-Line „entwickelt weder jetzt, noch hat es jemals getan, an

»Red Baron« für das N64“. Die zweite aeronautische Verlustmeldung kommt von Spectrum Holo-byte (die nicht mehr als eigenständiges Label existieren; siehe Inside!). „Top Gun: A New Adventure“ wurde auf Eis gelegt, weil Nintendo für Spectrums Geschmack nicht schnell genug in die

Hufe kommt. Dafür sollen Kemco („Sword of Hope“) und Hudson Soft („Bomberman“) auch bereits N64-Titel entwickeln, und Takara („Final Fight“) möchte gerne in den Club der Entwickler eintreten.

Nintendos Renner

Schauen wir uns nun einige der neuen Spiele an, die wir für das Nintendo 64 erwarten können. Ei-

nen genauen Blick werfen wir auf „Shadows of the Empire“ (Seite 60), „Super Mario 64“ (Seite 36) sowie „Pilotwings 64“ und

Paradigms Pläne (Seite 58). SNES- und Game Boy-Spiele findet Ihr auf Seite 58. Nach eigenen Worten hat Nintendos Allround-Entwicklergenie Shigeru Miyamoto (Mario, Donkey Kong und Zelda) noch nicht damit angefangen, eine Geschichte für „Legend of Zelda 64“ auszuarbeiten. Für „F-Zero 64“ existieren Pläne, aber hier wurde ebenfalls noch nicht ernsthaft mit der Arbeit begonnen.

Für NOA entwickelt

Nintendo of America (NOA) läßt einige Firmen für sich schaffen: Williams, DMA, und selbstverständlich Rare. Und wenn wir ehrlich sind, so war „Cruis'n USA“ einer der Titel, auf die wir am mei-



sten gewartet haben. Die Nintendo/Williams-Co-Produktion ist nun fertig, und sie gleicht dem Spielhallenoriginal bis auf den Pixel, wobei Geschwindigkeit und Grafik weiter verbessert wurden.



(Einen Test der Spielhallenversion lest Ihr in NFV 4/95.) Über 14 Level rast man von Küste zu Küste, und der Bildschirm wird für zwei Spieler gleichzeitig einfach geteilt. „Dies könnte eine der seltenen Situationen sein, daß das Cart-



Disketten in einem Format von 3,75 Zoll lesen können (Standard auf dem PC sind 3,5 Zoll). Das

Schreib-/Lesegerät wird weniger als das N64-Grundgerät kosten, das man daraufsteckt. 64 Megabyte an Daten wird das 64 DD speichern können, das entspricht einer Menge von 16 „Donkey Kong Country“-Modulen für das SNES. Die Datenübertragungsrate liegt

küche geistern zwei Daten: November '96 oder Januar '97 ... Offiziell wird es am 09.09.1996 auf einer Pressekonferenz von Nintendo of Europe bekannt gegeben.

Diskettenlaufwerk

Vom neuen Massenspeicher „64 DD“ war noch nichts zu sehen. Er soll auf der Shoshinkai im Herbst vorgestellt werden und '97 mit „Legend of Zelda 64“ und „Dragon Quest VII“ erscheinen, zwei N64-Rollenspielen. 64 DD soll

„Das einzige, was Nintendo vergessen hat, war, auch die Knöpfe (des Joypads) analog zu machen. Stellt Euch vor, mit unterschiedlicher Härte zuzuschlagen oder so hoch zu springen, wie Ihr wollt. Ich meine, wir bekommen das bei Ultra 128.“

DAVID PERRY

(Anm.: ULTRA 128 IST NOCH NICHT GEPLANT!)

„Wir planen nicht, den Wettbewerb zu gewinnen, welche der drei Firmen die meisten Spiele herausbringt. Wir überlassen das unseren Konkurrenten und beschränken uns auf die Qualität der Spiele.“

HOWARD LINCOLN.

ridge-Spiel besser aussieht und sich besser spielen läßt als das Spielhallenoriginal. Es ist, als ob man die Spielhallenmaschine in ein Modul gepreßt hätte“, freut sich Joseph Bayne von NOA's Softwarebewertungsabteilung. DMA („Lemmings“) fährt zweigleisig: Einerseits entwickelt man als 3rd Party (Lizenznehmer) für Bertelsmann (BMG Interactive), andererseits als 2nd Party (Auftragsentwickler) für Nintendo selbst. Die Frage bei „Body Harvest“ (=Körper-Ernte) lautet: Was



ist, wenn die Menschheit lediglich ein riesiger Futtermittel für insektoide Außerirdische ist? Als die Aliens im 20. Jahrhundert kamen und mit der Ernte begannen, konnte sich ihnen niemand entgegenstellen. Jetzt aber kommt Adam Drake und reist durch die Zeit zu-

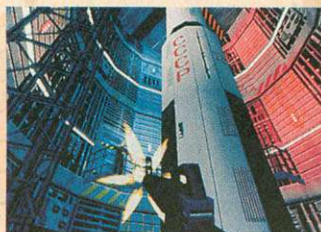


rück. Mit 130 verschiedenen Fahrzeugen aus allen Epochen des (Wasser-) Rades durchkreuzt man eine dreidimensionale Welt mit zahlreichen versteckten Objekten und die Pläne der Rieseninsekten. 1916 hat man einen Oldtimer, einen primitiven Panzer und ein Dampfschiff. 1930 gibt es ein Flug-

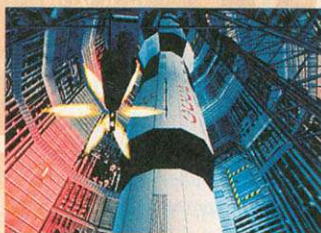
zeug und zwei Kriegsschiffe (einen Tanker und einen Zerstörer). 1990 muß ein Bus erhalten, und wir haben auch Hubschrauber, einen Feuerwehr-Leiterwagen und einen Mäh-drescher gesehen.

Rare ist produktiv

Rare in England programmiert für Nintendo eine Umsetzung des letzten James Bond-Kassenschlagers „Goldeneye“. Das Produkt soll die Fähigkeiten des N64 – wie „Mario“ – voll ausnutzen. „Wir wollen, daß



es realistisch aussieht“, so Duncan Botwood vom Design-Team. Er doubelte James Bond in den Blue Screen-Aufnahmen, weil Schauspieler Pierce Brosnan dafür nicht zur Verfügung stand. „Ich mußte auf 20 verschiedene Arten (vor der Kamera) sterben.“ Im Spiel kann James dafür auch Stufe für Stufe



erklimmen, sich ducken und in jede Richtung sehen. Die Lautstärke seiner Schritte hängt von der Laufgeschwindigkeit ab, die man stufenlos mit dem Analog-Stick steuern kann. Die Landschaften wurden nach original Blue Prints (Entwicklerskizzen) des Films gestaltet. Natürlich gibt

es die Panzerjagd durch die Stadt, den Damm, die kubanische Station und die Gasfabrik, nur BMW's Z3 schaffte es nicht ins Spiel. Zum Thema Realitätsnähe ist zu sagen, daß James nicht auf wunderbare Weise geheilt wird, wenn er einen Verbandskasten findet (wie z. B. bei „True Lies“ für das SNES), oder unendlich viele Dinge mit sich herumschleppen kann (viele Rollenspiele für das SNES).

International in den Spielhallen sehr erfolgreich ist das Vorbild für das Prügelspiel „Killer Instinct 64“. Die N64-Version bringt bessere Hintergründe als in der Spielhalle, die neuen Charaktere Maya, Tusk und Kim Wu sowie flotte 60 Bilder pro Sekunde. 30 Bilder sind selbst



für N64 normal: „Das Ziel war es, das Spiel noch besser als die Spielhallenversion zu machen“, sagt Mark Betteridge von Rare.

„Blast Corps“ soll weit über 60 Level (inkl. Bonus-Runden) bekommen. Die Story: Ein Missile-Transporter ist außer Kontrolle geraten und bedroht mit seiner radioaktiven Fracht die Welt. Man muß als Mitglied des „Blast Corps“ dafür sorgen, daß nichts im Weg ist, was diesen Transporter stoppen könn-



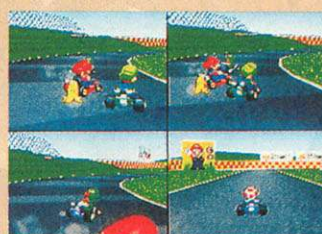
te. Dazu baut man Brücken, reißt Häuser ein, füllt Seen – und das alles natürlich unter Zeitdruck. Dieses Spiel bringt „die ultimativen Tonka Trucks“, prophetisch Martin Wakeley,



einer der Designer. (Tonka stellt aus stabilem Metall gegossene, große Spielzeuglastwagen her.)

Big from Japan

Nintendo Co., Ltd. (NCL) in Kyoto selbst legt Hand an das neue „Super Mario Kart R“. Größer, schneller, dreidimensional – das sind die Vorteile des Titels, der die guten



Ideen des Vorgängers beibehält oder ausbaut. Natürlich sind auch die drei Fahrvarianten Grand Prix, Zeitrennen und Rennen gegen bis zu drei Freunde auf einem geteilten Bildschirm gleichzeitig möglich. „Kirby's Air Ride“ bringt



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
Battleloads 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
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
Schlampfe	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
Skidmarks	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
Subterranea d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmit'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 Attacjk 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
Pete Sampras d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon 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
Vitua 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 & Buttthead 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 eu	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
Mario'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
Pagmaster 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
Startrac Next Gener. d	99,90
Startrac 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

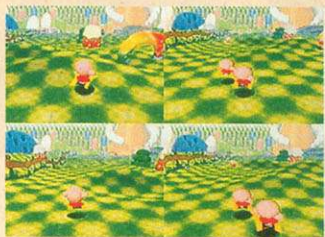
Playstation d	499,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	159,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 10 fach	89,90
RGB Kabel	39,90
Alien Trilogy d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	99,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Casper d	89,90
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

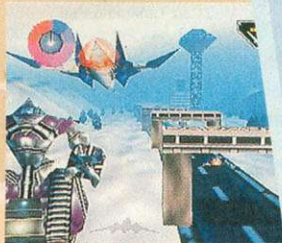
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutschreiben. 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



neue Spielideen auf das N64. Auf einem Stern skatet man den Berg hinunter und vollbringt die tollsten Stunts. Wettkampf, Zeit-, Übungs- und Freistil-Modi sorgen für Abwechslung für jeden Spieler. Auch „Star Fox 64“ ist nicht mehr weit. Mit verbesserten Arwing-Jägern wird die Ge-



schichte noch schneller. Das Polygon-Grafiksystem ist gleich geblieben, aber diesmal hat man wesentlich mehr Freiheiten, wenn man dem Star Wolf entgegentritt.



„3DO war die erste Firma, die in den 32 Bit-Markt gesprungen ist, und wir waren die ersten, die wieder herausgegangen sind. (...) Jede Firma, die Geld dafür ausgibt, um den 32 Bit-Markt abzugrasen, verliert um den 32 Bit-Markt. Das einzige, was die Entwicklung derzeit wert ist, ist der Schritt zu 64 Bit ...“
TRIP HAWKINS, GRÜNDER VON 3DO



Bei „Wave Race 64“ schließlich werden Jet Skis mit rasanter Geschwindigkeit über die Wellen gesteuert. Möglich sind Fahrten gegen die Uhr oder Gegner, Slalom oder der Stunt-Modus zum Protzen mit den erlernten Tricks.

und „KI 1 + 2“ erschienen sind, werden sie unter den ersten sein, die N64-Titel ins Haus bringen. Bei uns wird Williams über Virgin/Avalon vertrieben. Neben „Doom 64“ und „Mortal Kombat



64“ sind Sportspiele wie „NBA Hang Time“ (Basketball, siehe S. 47), „Wayne Gretzky's 3-D Hockey“ und „2-On-2 Open Ice Challenge“ (auch „NHL Open Ice“, beide Eishockey) geplant. „Wayne Gretzky 64“ ist ein Echtzeit-gerendertes 3-D-Hockeyspiel von Time Warner. Man spielt es im 3-gegen-3-Stil mit einer intelligenten Kamera, die mit 360-Grad-Rotationen immer für die beste Sicht sorgt. „2-On-2“ wird dem wohl kaum nachstehen. Wieso sich Williams allerdings den bislang einzigen Konkurrenten für das eigene „2-On-2“ ins Haus holt, wüßten wir auch gerne ... Außerdem gibt es die Umsetzungen der Ballerspiele „Quake“, „Duke Nukem 3-D“ und „Robotron X“.



Bei „War Gods“ haben sich zehn Götter des Krieges versammelt, um die besten unter sich auszumachen. Die Midway-Spielhallenmaschine wird eines der ersten Williams-Spiele für N64 sein, passendes Comic-Heft inklusive. Die Animationen sind so perfekt fließend dreidimensional gehalten, wie man es bisher noch nicht gesehen hat, was auch einem System namens Digital Skin zu verdanken ist. Die 3D-Effekte beinhalten Fatality-Moves, Combos, Würfe und Geheimangriffe. Ob das „Revolution X“-ähnliche (SNES) Ballerspiel „Area 51“ aber ebenfalls auf das N64 kommt, ist noch nicht sicher.

Nintendo 64-Release Schedule (Update)

- **2-On-2 (HHL) Open Ice Challenge** (Williams**)
- **Alien Trilogy** (Acclaim**)
- **Area 51** (Williams**)
- **Blast Corps** (= „Blastdozer“, NOA/Rare*)
- **Blood** (GT Interactive**)
- **Body Harvest** (NOA/DMA*)
- **Bugzie Boogie** (NOA/Rare*)
- **Crazy Cars** (Titus**)
- **Creator** (NOA/Software Creations)
- **Cruis'n USA** (NOA/Williams*)
- **Donkey Kong World** (Rare*)
- **Doom 64** (Williams*)
- **Dragon Quest VII** (Enix**)
- **Duke Nukem 3 D** (Williams*)
- **FIFA Soccer '97** (EA*)
- **Final Fantasy** (Square Soft**)
- **Freak Boy** (= „Stacker“, Virgin*)
- **F-Zero 64** (NCL**)
- **Goldeneye 007** (NOA/Rare*)
- **Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi** (Seta*, wahrscheinlich nur in Japan)
- **Hexen 64** (GT Interactive*)
- **John Madden Football** (EA**)
- **Ken Griffey Jr. Baseball** (Angel Studios/NOA*)
- **Killer Instinct 64** (NOA/Rare*)
- **Kirby Bowl 64** (NCL*)
- **Kirby's Air Ride** (Hal/NCL*)
- **Legend of Zelda 64** (NCL*)
- **Mission: Impossible** (Ocean*)
- **Monster Dunk** (Mindscape*)
- **Mortal Kombat 64** (Williams*)
- **NBA Hangtime** (Williams*)
- **NBA '97** (EA**)
- **NHL Hockey '97** (EA**)
- **Pilotwings 64** (Nintendo/Paradigm*)
- **Prey** (3D Realms/GT Interactive**)
- **Quake 64** (Williams/id*)
- **Robotech: Crystal Dreams** (GameTek*)
- **Robotech 2** (GameTek*)
- **Robotron X** (Williams **)
- **Schlümpfe 64** (Infogrames*)
- **Shadow Warrior** (GT Interactive**)
- **Silicon Valley** (BMG*)
- **Soul Storm** (Virtual Hollywood**)
- **Starfox 64** (NCL*)
- **Star Wars: Shadows of the Empire** (LucasArts*)
- **Street Fighter 3** (Capcom**)
- **Super Mario 64** (NCL*)
- **Super Mario Kart R** (NCL*)
- **Super Mario RPG 2** (NCL*)
- **Superstar Soccer 64** (Konami**)
- **TetrisPhear** (H₂O/Nintendo*)
- **Turok: Dinosaur Hunter** (Acclaim*)
- **Ultra Combat** (GT Interactive*)
- **Ultra Descent** (Interplay*)
- **War Gods** (Williams*)
- **Wave Race 64** (NCL*)
- **Wayne Gretzky 3-D Hockey** (TWI/Williams*)

... sowie drei weitere Spiele von Acclaim (inkl. ein Fußball- und ein Rennspiel von Probe), ein Spiel von Factor 5/LucasArts und mindestens eines von Ubi Soft. Gestrichen ist „Red Baron“ von Sierra und derzeit ausgesetzt ist „Top Gun: A New Adventure“ von Spectrum Holobyte/MicroProse.

Legende:

* Bestätigt vom Hersteller
** Unbestätigtes Gerücht

Farben: Erscheint am 30.09. / vor Weihnachten in Amerika

NOA = Nintendo of America
NCL = Nintendo Co., Ltd. (Japan)

Acclaims „Turok“

Thema Acclaim: „Turok – Dino-saur Hunter“ ist wesentlich weiter fortgeschritten, als wir Euch in Heft 6+7/96 zeigten. Laut Acclaims Pressesprecher Reza Memari hat Nintendo of America „bisher noch kein (Lizenznehmer-) Spiel gesehen, das so weit fortgeschritten ist



T-Rex, Turok, Reza Memari und Gubba-san (im Uhrzeiger-Sinn).

und so gut die Fähigkeiten des Nintendo 64 ausnutzt. Es ist das Lieblings-3rd-Party-Spiel von NOA bislang.“ Die von Iguana („Aero – The Acrobat“) programmierte Geschichte ist in drei Kapitel geteilt. In den neun Leveln des Spiels werden eine Raumstation, Höhlen,



Wälder, eine Baumstadt und vieles mehr erkundet. Das Wasser der Flüsse wird durchsichtig sein, damit man Fische sehen kann, und jedes Gegner-Sprite hat rund zehn Ablebe-Animationen. Ab Dezember will Acclaim die „Turok“-Comics in Amerika mit neuen Gegnern, neuen Geschichten und Tricks zum Videospiel wieder verbreiten. Zusätzlich überrascht Acclaim mit „Dragonheart“, einem Abenteuer für den Game Boy. (Siehe S. 49.)

Weitere Hersteller

● Die „Lemmings“-Erfinder DMA programmieren „Silicon Valley“ (Arbeitstitel), ihren ersten 3rd-Party-N64-Titel. Der deutsche Vertrieb wird die Bertelsmann-Tochter BMG Interactive sein, das Spiel soll 1997 erscheinen.

● Schwierigkeiten mit dem Entwicklerkit hat(te) Mindscape. Erst seit drei Monaten sind die Programmierer der Firma in seinem Besitz. Darum konnte auf der E3 noch nichts gezeigt werden. Vielleicht klappt es ja schon zur Herbst-ECTS im September, daß Mindscape Bilder vom Monster-Basketball „Monster Dunk“ hat.

● „Robotech: Crystal Dreams“ ist der Auftakt einer ganzen Serie von



„Robotech“-Spielen, die auf einer japanischen Zeichentrick-Serie basieren. Game-Teks Spiel ist an die Folgen der Serie angelehnt und soll im Januar bei uns auf den Markt kommen.



● Im Frühjahr '97 erscheint „Freak Boy“, das bisher als „Stacker“ auf den Erscheinungslisten stand. Virgins hauseigenes US-Entwicklerteam Burst programmiert das Spiel. „Freak Boy“ sammelt in seinem Kampf gegen außerirdische Kreaturen Artefakte auf, von denen er bis zu drei gleichzeitig benutzen kann. Diese Artefakte dienen ihm als Waffe, Rüstung oder Spezialextra. Beispielsweise kann er nur mit Schuhen in die Luft springen, mit Sägen Wege öffnen oder mit Kanonenrohren Gegner ausschalten. Wie man das Spiel auch spielt: „Freak Boy“ ist nach jedem Artefakt anders.

● Electronic Arts wird Nintendo 64-Spiele entwickeln. Vorraus-



sichtlich ist das erste „FIFA Soccer“. (Foto zeigt PC-Version.)

● GT Interactive hat neben „Duke Nukem 3D“ (läuft über Williams Entertainment) auch die Rechte



an Spielen namens „Shadow Warrior“, „Blood“, „Prey“ und „Duke Nukem Forever“ von 3D Realms. Diese Spiele sollen auf „32- und 64-Bit-Next Generation-Konsolen“ umgesetzt werden. Daß dazu auch N64 gehört, ist zwar wahrscheinlich, aber nicht bestätigt. Zusätzlich hat GT Interactive die TV-, Kino- und Print-Rechte (Comics und Bücher) an verschiedenen 3D Realms-Titeln erworben. Was damit genau passiert, ist noch nicht bekannt.

„Nintendo hat nun eine monatliche Produktionskapazität von 500.000 Einheiten. Damit werden wir die ersten paar Monate fahren. Wenn wir glücklich genug sind, die Unterstützung der Kunden zu bekommen, könnten wir die Produktionsrate ab etwa November steigern.“

HIROSHI YAMAUCHI ZU „THE NIKKEI WEEKLY“

Spitze des Eisbergs

Das alles ist erst die Spitze des Eisbergs. Als das Super Nintendo herauskam, wußte niemand sicher, was man damit alles machen kann. Vergleicht man die Spiele von damals mit denen von heute, so sieht man einen großen Unterschied. In Nintendo 64 stecken viele Geheimnisse, die die Programmierer erst noch ergründen müssen.

Wir können Euch versprechen: Das ist erst der Anfang. Freut Euch auf eine neue Ära des Videospils.

og

„Der 32 Bit-Markt ist bereits jetzt in einer Sackgasse. Der Markt wird von neuen Spielen überschwemmt, aber 70 Prozent davon verkaufen sich nicht. Wenn Nintendo 64 herauskommt, wird es dem Kunden eine neue Art von Spaß und Spannung bieten, die er nie zuvor erfahren hat.“

HIROSHI YAMAUCHI ZU „THE NIKKEI WEEKLY“



Deep Space 9 ist eine unbedeutende, von Cardassianern erbaute Raumstation am Rande des Wirkungsbereiches der Föderation der Vereinten Planeten. Doch dann wird in der Nähe der Station ein Wurmloch entdeckt, eine Abkürzung unter den Sternen ... „Deep Space 9: Crossroads of Time“ ist Playmates erstes Action-Adventure.

STAR TREK DEEP SPACE NINE CROSSROADS OF TIME



Die Story von „Crossroads of Time“ spielt in der Anfangsphase der TV-Serie, um allen Spielern den Einstieg zu ermöglichen, ohne daß sie sich im komplexen Star Trek-Universum auskennen müssen. Die Station Deep Space 9 schützt den Planeten Bajor, dessen Einwohner jahrzehntelang von den Cardassianern unterdrückt wurden. Der Commander der Station, Benjamin Sisko, findet in der TV-Folge „Botschafter“ in der Nähe Bajors ein Wurmloch, eine intergalaktische Abkürzung. Das ruft die Cardassianer (in diesem Spiel) wieder auf den Plan ...

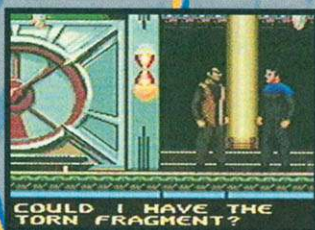


DIE HELDEN AUF DS9

Fünf der acht Mitglieder der Standard-Crew dürft Ihr selbst steuern. Mit den anderen darf immerhin gesprochen werden. Alte Bekannte (z. B. die Borg und der Cardassianer Gul Dukat) tauchen auch auf.



Commander Benjamin Sisko steuert Ihr hauptsächlich im Spiel. Der Terraner hat das Kommando von Deep Space 9 übernommen.



Doktor Julian Bashir(r.) ist der Arzt an Bord. Er kam direkt nach der Akademie nach DS9 und ermittelt für Sisko „in geheimer Mission“.



Odo (ein Formwandler, der nicht weiß, woher er kommt und wo sein Volk ist) lebt schon lange auf Bajor und ist der Sicherheitschef von DS9.



Constable Odo hat Informationen, denen Ihr lauschen solltet. Begebt Euch dann gleich ...

Nicht steuerbar

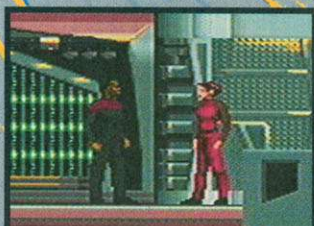


Lt. Jadzia Dax (r.) ist eine Trill: Als Wirtin beherbergt ihr Körper einen 300 Jahre alten Symbionten. Sie überwacht die Computer.

Nicht steuerbar



Miles O'Brien (l.) war vor seiner Versetzung Techniker auf dem Raumschiff Enterprise. Dort wie hier trifft man ihn oft in Röhren ...



Major Kira Nerys (r.) stammt von Bajor und ist die Verbindungsfrau zur Bajoranischen Regierung. Sie steuert für Euch das Shuttle.



... zu Lt. Dax. Sie berichtet von seltsamen Vorgängen im Upper Pylon 3, einer Andockrampe.

UPPER PYLON 3, EBENE 1



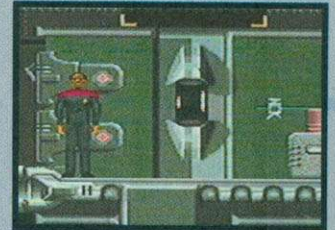
1 Die Gefahr

Bajoranische Redemptionisten (etwa: „Erlöser“) legen Bomben aus, die DS 9 in das All blasen sollen. Sie schlugen eine Technikerin nieder, die zum Glück ihre Waffe hinterlassen hat. Benutzt erst den Phaser und fragt dann.



2 23 Sekunden

Die Bomben explodieren innerhalb von 23 Sekunden, sobald Ihr sie einsammelt. Seid also sicher, daß Ihr den Weg zum nächsten Entsorgungsschacht kennt, wenn Ihr sie holt. Auf Ebene 1 sind drei Bomben versteckt.

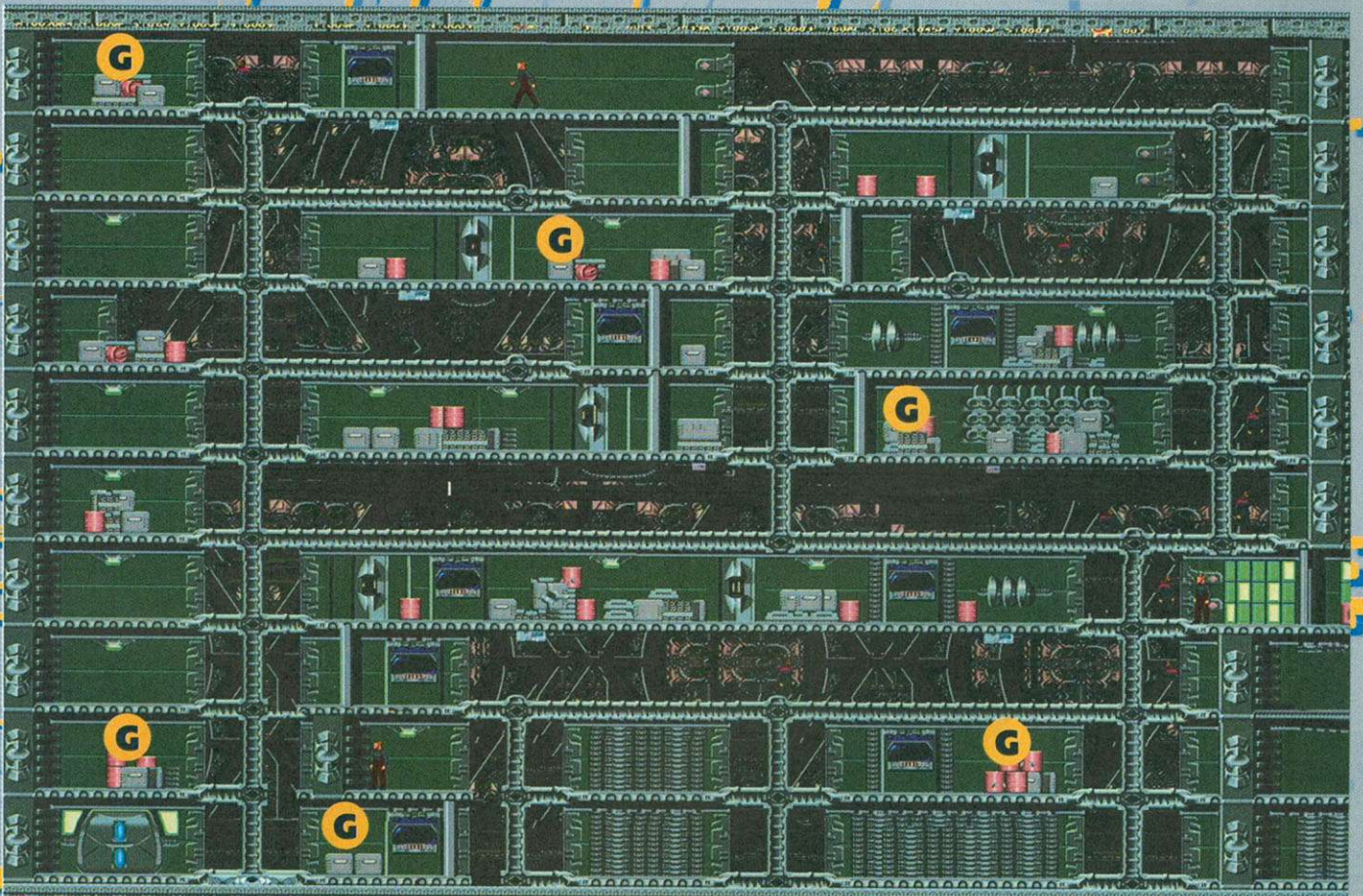


UPPER PYLON 3, EBENE 2

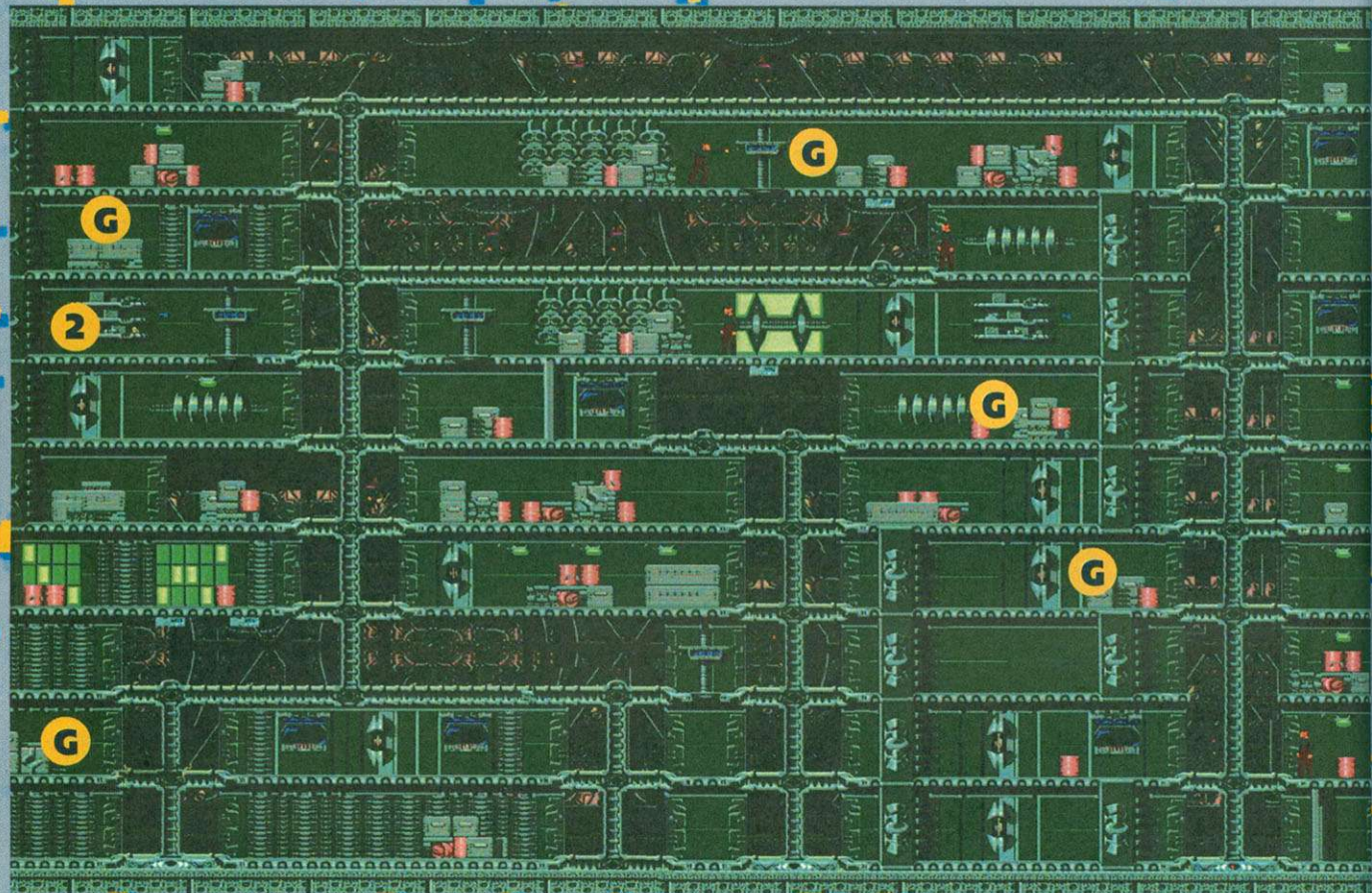
Eine umfangreiche Karte

Nach der leichten Übung auf Ebene 1 kommt nun Arbeit auf Euch zu. Die zweite Ebene des Pylonen ist dreimal so groß wie die erste. Fünf Granaten sind hier versteckt, und damit ist wirklich „versteckt“ gemeint. Ihr könnt die Granaten nicht mehr sehen, wie beim ersten Pylo-

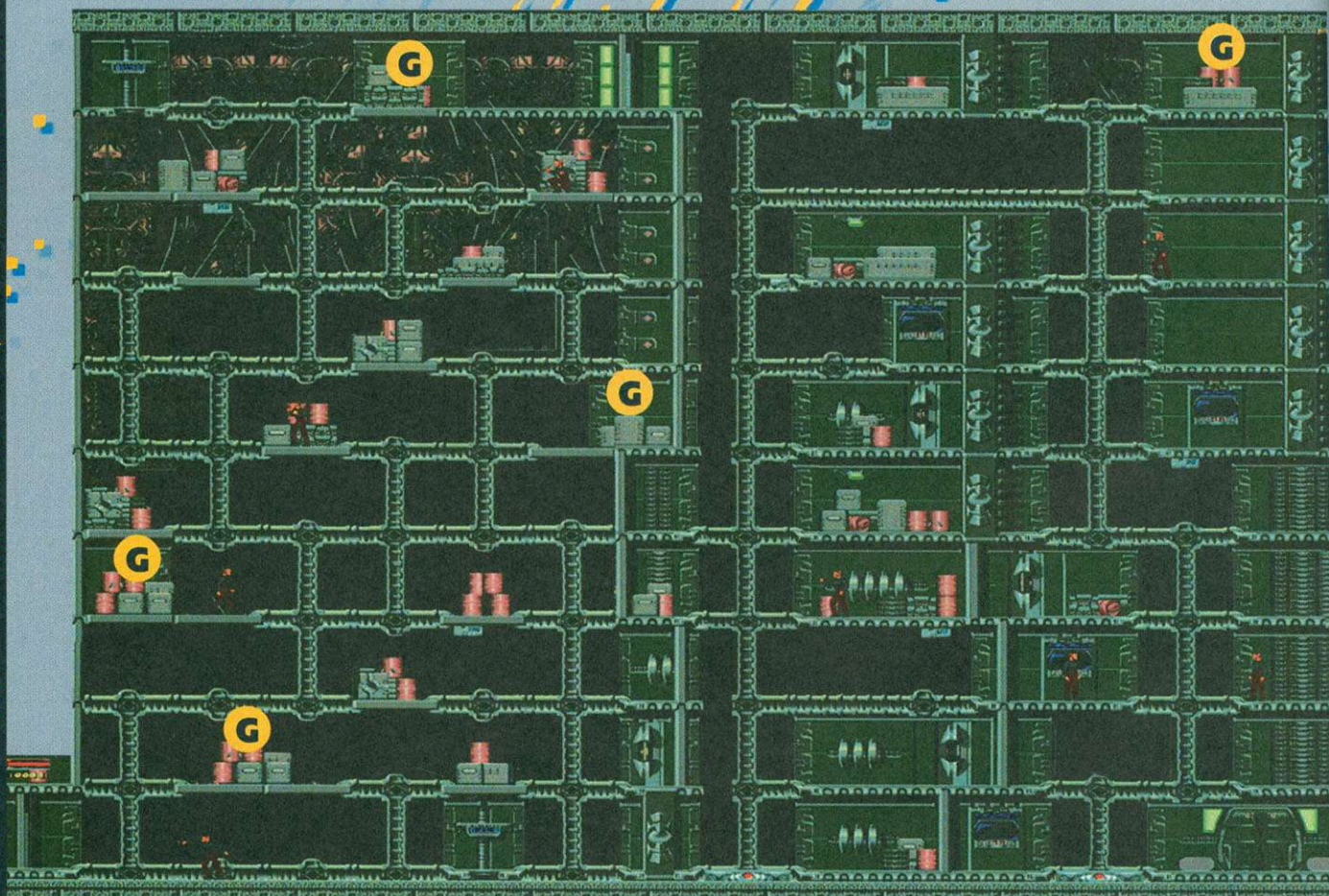
nen. Hier hilft nur ein Tricoder, der sie sichtbar macht. Eine Dauernzeige erscheint immer am oberen Bildrand, wenn Ihr einer Bombe zu nahe kommt. Die Feinarbeit ist dann mit dem Tricoder selbst zu leisten. Haltet beim Erkunden den Phaser bereit: Gefahr lauert überall.



UPPER PYLON 3. EBENE 3



UPPER PYLON 3. EBENE 4



1 Schneller!

Es gibt wieder fünf Granaten in dieser Runde, die Ihr schnell der Reihe nach einsammeln könnt. Fangt links unten an, geht in die Mitte rechts, und nun zu den äußeren Granaten. Dann kommt Ihr nicht in Zeitdruck.

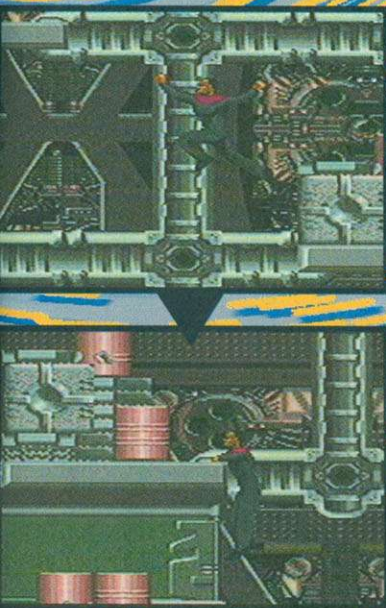


2 Phaser Typ 2

Ein stärkerer Phaser ist schon interessant. Ein Gerät des Typs 2 liegt auf dem Board im vierten Stockwerk links (von oben heruntergezählt). Diese Waffe solltet Ihr einstecken, bevor Ihr den Pylonen verlaßt.

1 Kletterpartie

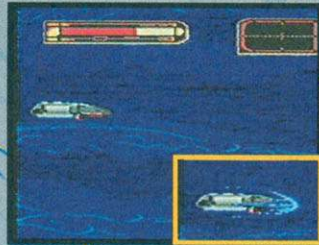
Showtime, Ladies and Gentlemen! Ebene 4 hat es zumindest anfangs in sich. Ihr müßt genau springen und Euch im Sprung an den Plattformen hochziehen, sonst stürzt Ihr ab. Vier Granaten sind im ersten Abschnitt versteckt, während die letzte im zweiten Teil wartet. Dort gibt es wieder einen Aufzug.



ERMITTLUNGEN

1 Reihenfolge

Auf der Ops und am Promenadendeck gilt es jetzt, Ermittlungen anzustellen. Sprecht der Reihe nach mit Odo, Gul Gurgey, Quark, Garak und zum Schluß mit Major Kira. Sie fliegt dann das Runabout (Shuttle).



2 Wurmloch

Major Kira steuert das Shuttle durch das Wurmloch. Sobald das Schiff eine Wand berührt, verliert es Energie und ist einige Zeit lang sehr schwer zu steuern. Schießen nützt Euch hier gar nichts, nur Geschick.



3 Asteroiden

Im Asteroidengürtel gelingt es Kira, die „Erlöser“ zu stellen. Feuert auf das Schiff, bis seine Schilde zusammenbrechen. Weicht dabei den großen und kleinen Asteroiden aus. Ihr könnt sie ebenfalls abschießen.

AUF BAJOR

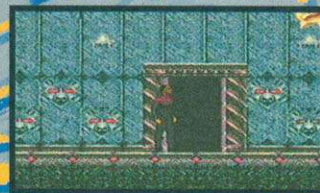
1 Toröffner 1 + 2

Im Tempelbereich müßt Ihr die Tore öffnen. Erleuchtet beim ersten Tor beide Köpfe, und beim zweiten diejenigen, die dem Tor am nächsten sind.



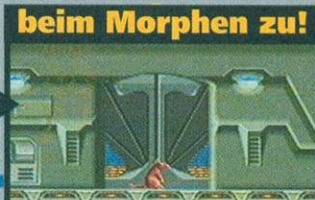
2 Toröffner 3

Das dritte Tor wird geöffnet, wenn Ihr jeweils den zweiten Kopf zum Leuchten bringt. Achtet auch auf die Viecher, die hier herumhängen. Sie müssen beseitigt werden.



3 Toröffner 4

Bringt erst die runden Fratzen zum Leuchten (2 - 4 - 3 - 1 - 6 - 7 - 5). Durch die Tür und hierher zurück. Jetzt erleuchtet Ihr die beiden unteren, schmalen Köpfe. Weiter geht's im nächsten Heft!



Schaut Odo ...

beim Morphen zu!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Playmates Interactive
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, meist leichte englische Texte
Genre: Action-Adventure

Sound

Okay: Nervt nicht, paßt recht gut, treibt an.

Grafik

Auf Deep Space 9 ist alles düster gehalten, und das kommt der Stimmung zugute. Die Serienhelden hätten besser gezeichnet werden können. Ärgerlich macht die einfach gehaltene Shuttle-Sequenz: Im Wurmloch hätte es für eine Mode-7-Sequenz reichen sollen, und die „Erlöser“ wehren sich gar nicht.

Spielbarkeit

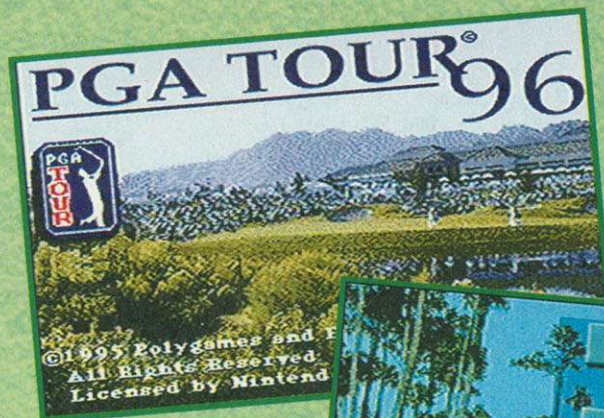
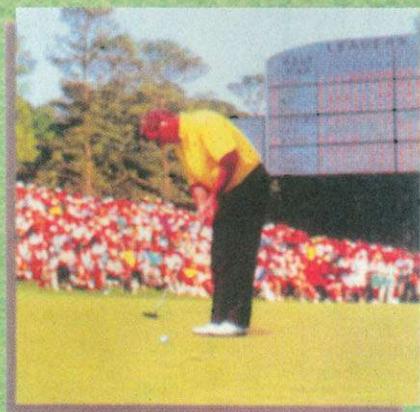
Nicht zu schwer, nicht zu leicht. Auch Anfänger haben eine Chance, das Spiel frustfrei zu schaffen. „ST: DS9 – Crossroads of Time“ ist jedoch nicht so umfangreich wie „ST: TNG – Future's Past“.

Fazit

„Deep Space Nine: Crossroads of Time“ ist eine gute Umsetzung des TV-Stoffes. Die Rätsel sind nicht zu schwer oder unlogisch. Auch Spieler mit geringen Englischkenntnissen können es mit einem Wörterbuch problemlos lösen.

og

PGA TOUR 96



Golf ist ja eigentlich ein Sport, der ziemlich viel mit frischer Luft und einiges mit dem Portemonnaie zu tun hat. Für viele bleibt er ein Traum. Black Pearl bringt Euch in THQs Auftrag den Traum ein bißchen näher und liefert „PGA Tour '96“, eine für den 16-Bitter optimale Golf-Simulation. Zehn digitalisierte PGA-Profis laden Euch und drei weitere Kumpels zur Challenge ein. Die Profis werden computergesteuert,

eine Vielzahl von Spielarten und Optionen sowie die acht 18-Loch-Plätze vom Feinsten lassen lange Zeit vergessen, daß sich alles „nur“ am Monitor abspielt.

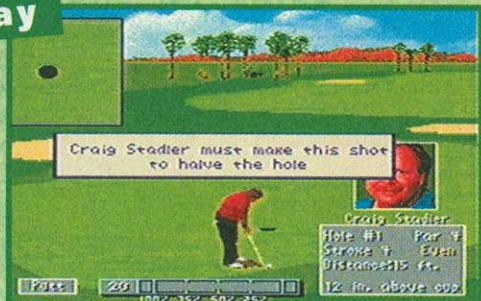
Bernhard Langer könnt Ihr in „PGA Tour '96“ zwar nicht herausfordern. Aber Jeff Sluman und Brad Faxon sind ja auch nicht schlecht. Sie und acht weitere Profis aus der aktuellen PGA Tour laden Euch auf Electronic Arts/THQs neuester Golf-Simulation für das SNES ein, die Schläger zu schwingen. Und zwar nicht irgendwo, sondern auf acht amerikanischen TPC-Plätzen. Insgesamt 144 Löcher mit feinsten Fairways erwarten Euch.



VIELE WEGE ZUM SIEG

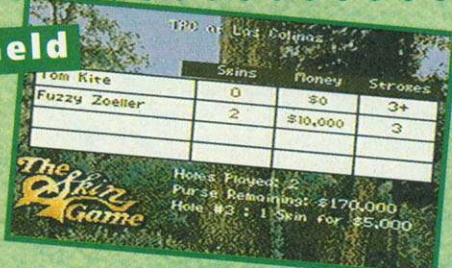
Matchplay

Im Matchplay spielen vier Zweiergruppen drei Runden lang gegeneinander. Jedes gewonnene Loch gibt einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, kommt eine Runde weiter und wartet auf den nächsten Herausforderer. Bei Punktgleichstand gibt es einen Stichkampf am ersten Loch. Nur einer kann gewinnen!



Spiel um Geld

Beim „Skins Game“ gibt es für jedes gewonnene Loch Geld zu verdienen. Der Wert der Löcher ist unterschiedlich hoch. Bei einem Unentschieden wird der Einsatz auf das nächste Loch fortgeschrieben. Das erhöht den Nervenkitzel gewaltig. Das Gesamtergebnis nach 18 Löchern spielt hier keine Rolle.



Shoot-Out

Fast wie ein Elfmeterschießen ist der Shoot-Out-Modus. Vier Golfer spielen insgesamt drei Löcher. Bei jedem Loch scheidet derjenige mit der höchsten Schlagzahl aus. Am letzten Loch gibt es dann den Showdown. Die beiden Finalisten bekommen Geldpreise. Die drei gespielten Löcher sucht übrigens der Computer selbst aus.



OPTIONEN



Von Summerlin, Sawgrass, Avenel, Scottsdale, Southwind, River Highlands, Las Colinas und Woodlands trennt Euch nur ein Fingerdruck. Je nach Disziplin könnt Ihr zwischen einem bis vier Golfern wählen. Die Auswahlmöglichkeiten

in den Spiel- und Spielerstatistiken sind vielfältig. Drei verschiedene Perspektiven bringen den nötigen Überblick.

WILLKOMMEN AUF DER TOUR

Übung macht natürlich den Meister. Bevor Ihr also das große Turnier startet, solltet Ihr auf der „Driving Range“ Eure Abschlüsse verbessern und im „Putting Green“ das Einlochen trainieren. Dann seid Ihr fit für Avenel in Maryland, einer der landschaftlich schönsten Plätze der Tour.



Jedes Jahr im Juni finden in Avenel die Kemper Open statt.



Jeff zeigt Euch gleich, wo's langgeht. Jetzt seid Ihr dran.



Scottsdale: Eine Golf-Oase, Mitte der 80er Jahre aus der Wüste gestampft.

Jeder Spieler kann seine Tasche selbst packen. Bis zu 14 Schläger dürft Ihr mit auf die Tour nehmen. Wer sich nicht ganz sicher ist, kann die Auswahl dem Computer überlassen. Natürlich dürft Ihr auch erst eine Übungsrunde spielen, um den Platz besser kennenzulernen. In dieser Runde gibt es auch leichtere Tees.



Davis schlägt mit dem 8er Eisen zu. Links im Bild: Die Windrichtung und -stärke.

Sawgrass liegt in Point Verde, Florida, ein richtig schönes Stück Erde für Golf-Fans. Der Preis des landschaftlich schönen Platzes sind eine Menge Bäume, sehr schmale Fairways und ein paar nette Seen. Hier müßt Ihr beim Abschlag besonders gut zielen, um auch mal ein Birdie oder gar einen Eagle zu schaffen.



Tief unten in Florida: Sawgrass mit einem Par 72-Platz.



Ein Schlag unter Par. Das ist doch schon was!



Bei \$ 5.000 kann die Hand schon mal ins Schwitzen geraten.



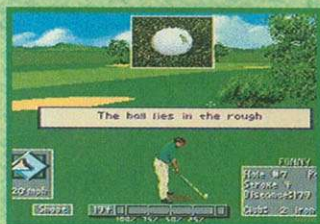
Noch einmal mit Genuß: Der Putt in Wiederholung.

Zu den Stärken von „PGA Tour '96“ zählen nicht nur die sehr vielen Spiel- und Trainingsvarianten, sondern auch die zahlreichen Features wie Wiederholung (Da könnt Ihr Euren Superschlag noch mal in Ruhe genießen), Speichern und nicht zuletzt die Mulligan-Funktion (Der Probeschlag ist ein wahrer Segen für Anfänger).

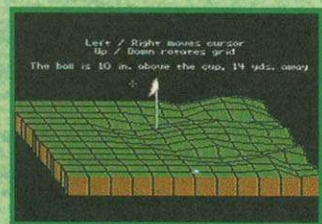
ANSICHTSSACHE

Drei Perspektiven erleichtern den Überblick: Detailinfos bringen die Optionen Ball-Lage und Grüngitter-

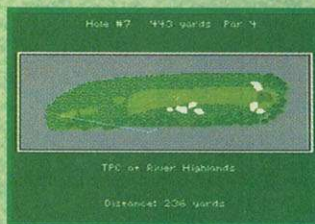
ter, für echten Überblick sorgt die Luftansicht. Immer im Bild: Infos über Windsituation und Schläger.



Auto-Ball-Lage: Diese Option verschafft Euch genauere Info über die Lage des Balles.



Grüngitter: Vor dem Putten können Profis nochmal auf die Beschaffenheit des Grüns schauen.



Luftansicht: Der erste Blick vor dem Abschlag – oder die letzte Rettung zur Orientierung.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Speicher
Genre: Sport-Simulation

Sound

Ist nicht so berauschend, aber braucht man ja auch nicht zum Golfspielen.

Grafik

Schneller Bildaufbau und sehr gut digitalisierte Bewegungsabläufe. Die Übersichtsbilder und Info-Statistiken sind einwandfrei. Auch das aufwendige Grüngitter kommt nach nur kurzer Pause auf den Monitor.

Spielbarkeit

Die Auswahl der Spieler, der Spielvarianten und die Qualität der TPC-Plätze lassen „PGA Tour '96“ sowohl für Anfänger als auch für Profis nicht langweilig werden.

Fazit

„PGA Tour '96“ ist eindeutig die Referenzklasse für Golf-Simulation auf dem Super Nintendo. Die Grenzen des Spiels sind die Grenzen des 16-Bitters.

lut

LESERCHARTS

SUPER NINTENDO

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

VERKAUFSCHARTS

1	Yoshi's Island Super Mario World 2	(3)
2	Zelda III A Link to the Past	(-)
3	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(1)
4	Secret of Mana	(-)
5	Secret of Evermore	(-)

GAME BOY

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

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

PLAYCOM-CHARTS

1	Breath of Fire 2	(SNES)
2	Deep Space 9 Crossroads of Time	(SNES)
3	Toy Story	(SNES)
4	Final Fight 3	(SNES)
5	Chrono Trigger (US)	(SNES)

REDAKTIONSCHARTS

1	Mega Man X ³	(SNES)
2	Diddy's Kong Quest Donkey Kong Country 2	(SNES)
3	Worms	(SNES)
4	Toshinden	(GB)
5	Sword of Hope 2	(GB)

VERLOSUNG!

GEWINNCHANCE

Playcom will es wissen: Gewinnt mit Eurer Top 5 eines von drei SNES- oder Game Boy-Spielen.

Mitmachen ist ganz einfach! Schreibt Eure fünf Game Boy- und/oder SNES-Lieblingstitel auf eine Postkarte, außerdem solltet Ihr Euren Wunschtitel und bis zu zwei Ersatztiteln

nicht vergessen*. Schickt diese Postkarte dann an folgende Adresse:
Nintendo Fun Vision, Stichwort „Top 5“
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main.

(*) = Plazierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.

* Pro Haushalt darf nur eine Person an dem Gewinnspiel teilnehmen. Mitarbeiter des Pro Verlages und Playcom, sowie deren Verwandte sind von dem Wettbewerb ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N E U !



wird jetzt auch noch Game Boy Held!

Der **Liebling tausender Kinder**, bekannt aus
seiner Show auf Kabel 1, präsentiert mit diesem Spiel ein neues



spannendes und abwechslungsreiches Abenteuer.

Hugo muß **27 Level** in einem Schloß voller
Gefahren und Hindernissen bewältigen, bevor er
seine gefangene Hugoline wieder in den Armen

halten kann. Nur mit Geschick und Kombinationsvermögen wird es



KABEL 1

Hugo schaffen, die labyrinthartige Festung mit seinen
vielen Monstern zu bezwingen. Dank des **Paßwort-**

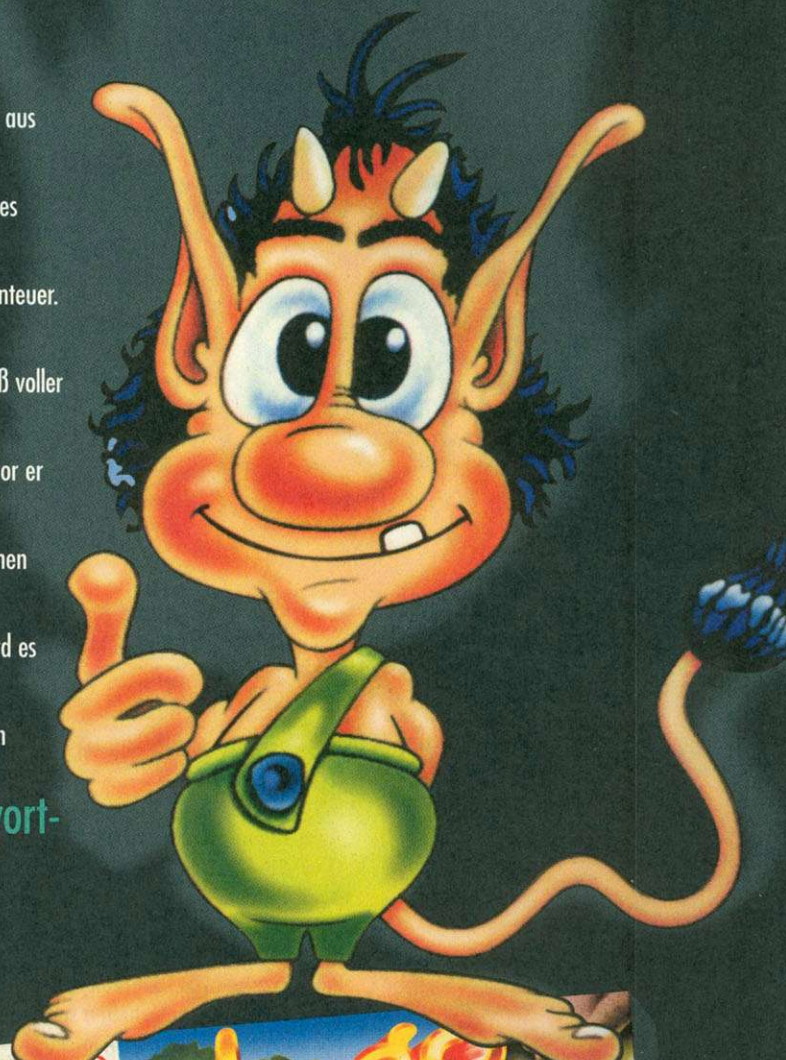
Systems können auch ungeübte

Spieler jederzeit bereits gemeisterte Level überspringen.

Hol Dir Hugo
für Deinen Game Boy!



YOU HAVE THE POWER.
WE HAVE THE GAMES.



Nicht für die Schule für Spiele lernen

„Büffeln für Bits“ hatten wir vor einiger Zeit einen Bericht über die kanadische Spieleprogrammierschule Digipen genannt. Nun sind wir im Mutterland der Videospiele auf die Suche nach ähnlichen Akademien gegangen – und wurden fündig. Enix und Human lehren in jedem Jahr je mehr als 200 Schülern die Grundlagen des Videospieles.

Enix und Human sind nicht die einzigen japanischen Firmen, die Programmierer ausbilden. Auch die Branchenriesen Hudson Soft („Super Bomberman“) und Hal Laboratory („Kirby“-Spiele) unterhalten solche Schulen. Und zwei Tokioter Universitäten bieten Lehrgänge an, mit denen man „Game Creator“ oder „Game Producer“ werden kann. Doch wenn ausgerechnet ein deutscher Student dorthin will, gibt es Probleme. Jeder Kurs kostet mindestens 1,35 Mio. Yen

(= ca. 19.000 Mark) im Jahr. Für Japan, eines der teuersten Länder der Welt, ist das nicht so wild. Der Pferdefuß ist die Tatsache, daß Studenten ein Visum benötigen (das gibt es nur für staatliche Universitäten, nicht für private!) und fließend Japanisch in Wort und Schrift beherrschen müssen. Kurse in Englisch werden nicht angeboten. Darum sind Ausländer an beiden Schulen mit der Lupe zu suchen. (Doch lassen wir uns davon nicht bange machen. Wofür gibt es die Volkshochschule?) Laßt



„The Firemen“ war ein Spezial-Projekt auf Wunsch von Human Entertainment. Human fragte die Schüler nach Ideen, und das Feuerwehr-Konzept gefiel. Darum machten sich die Erfinder unter der Leitung eines Human-Mitarbeiters ans Werk. Für das Projekt bekamen sie dann „Royalties“, eine Gewinnbeteiligung.



Human Creative School, Tokio.

uns trotzdem einen Blick in die berühmten Entwicklerschulen von Human und Enix werfen!

Allgemeinwissen

In beiden Schulen studieren hauptsächlich junge Männer. Human hat einen weiblichen Anteil von ca. 2 % bei 450 Schülern, bei Enix lernen 240 Studenten, darunter nur fünf Frauen ... Die Human Creative School unterrichtet weniger zukünftige Nintendo-Entwickler, dafür bereichert die Enix

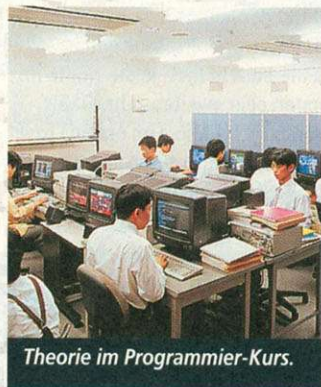


Game School um so stärker den Nintendo-Markt. Das Studium bei beiden Akademien ist aber keine

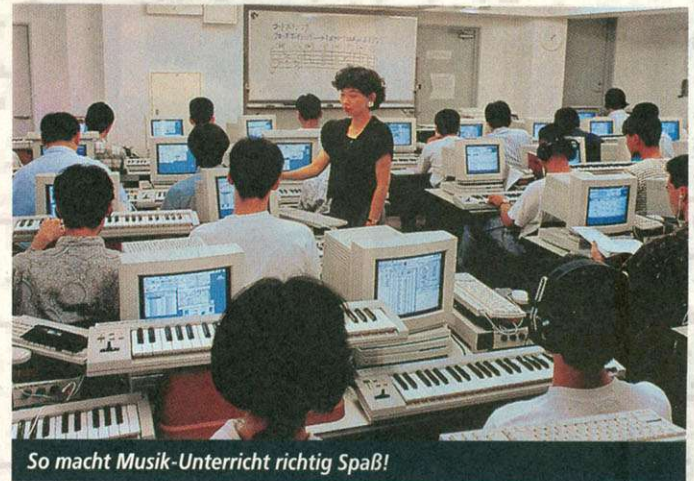


Das Human-Start-Programm erleichtert Schulabsolventen den Einstieg, die sich selbstständig machen wollen. Für ein Produkt übernimmt Human komplett die Vermarktung und alle bürokratischen Vorgänge. Dann sind die Teams auf sich gestellt. Die Leute auf unserem Foto sind allesamt Programmteilnehmer.

Eintrittskarte in die Mutterfirmen. Enix hat bislang keinen Schüler übernommen, und auch Human ist sparsam damit. „Die Enix School ist der Eingang für die Industrie, nicht für Enix selbst“, sagt der Lehrer Seiji Baba. „Unsere Schüler dürfen sich selbst spezialisieren“ – hier gibt es nur die Anregungen, das Grundwissen für Programmierung, Sound und Grafik.



Theorie im Programmier-Kurs.



So macht Musik-Unterricht richtig Spaß!

Human Creative School (HCS)

Die älteste japanische Spielerschule unterteilt ihre Kurse in ein einjähriges Grundstudium und ein weiteres Jahr im Spezialisierungskurs. Dort entscheidet man sich

auf „Multimedia Entertainment“ (hauptsächlich Programmierung) oder „Multimedia 3 D-Grafik“ (seit April 1995). In einem freiwilligen dritten Jahr kann man dann die Kenntnisse im gewählten Bereich noch weiter vertiefen. (Beide Kurse des zweiten Jahres zu be-

Schüler der Human Creative School

Hiroaki Hamano war vor seinem Studium auf der HCS Setzer in einem amerikanischen Verlag. Er wußte damals noch nicht, wie man programmiert. „Ich habe »Final Fantasy 3« sehr genossen, und ich wollte Spiele wie »FF« machen“ sagt er. Darum ist der Rollenspiel-Fan auf der HCS gelandet. Um bei Square (wegen „Final Fantasy“), Sega oder Sony (sind „bekannte Firmen“) anfangen zu können, möchte er zuerst alles über Computerspiele erfahren. Die ganze Spielewelt soll ihm offen stehen – für seine eigenen Rollenspiele ...



Hiroaki Hamano und Hiromichi Wakimoto (rechts) studieren.

Hiromichi Wakimoto ist 29 Jahre alt und arbeitete in einem Büro, bevor er auf die HCS kam. Er studiert im zweiten Jahr und absolviert den „Multimedia Entertainment“-Kurs. Der Rollenspieler möchte Programmierer werden. Sein ganzes Leben lang waren Spiele sein Größtes. Es geht ihm um das Programmieren an sich, und er will sich auf jeder Plattform zurechtfinden können. Vor seinem Studium wußte er überhaupt nichts über das Programmieren. Wenn er fertig ist, möchte er bei Starcraft (programmierte die jap. Umsetzung von „Might & Magic“) oder als Lehrer bei der HCS anfangen.

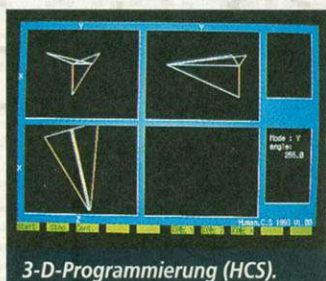
Lehrer der Human Creative School

Herr Katagigi ist 23 Jahre alt und seit einem Jahr Lehrer an der HCS. Vorher war er Spieleentwickler von Arcade-Spielen bei Human Entertainment. Er unterrichtet Programmieren und ist auf C und Assembler spezialisiert. „Die Schüler wollen wissen, wie man ein Spiel aufbauen soll, es präsentiert“, so meint er. Square, Capcom und Sega sind seiner Meinung nach die Favoriten seiner Studenten.



Herr Katagigi unterrichtet Programmiersprachen. Seine Kollegin Kanseki bringt den Schülern das Zeichnen bei.

Frau Kanseki ist 25 Jahre alt und unterrichtet Grafik. Sie liebt seit ihrer Studienzeit Videospiele und war oft in Spielhallen. Kanseki-san studierte Grafik, arbeitete bei Human Entertainment und wechselte zur Schule, als dort „Grafik-Lehrer“ gesucht wurden. In ihrem Unterricht lernt man sowohl auf Papier als auch mit dem Computer zu zeichnen. Sie glaubt, daß ihre Schüler nach dem Abschluß zu Square, Sega oder SNK möchten.



3-D-Programmierung (HCS).



Lernen am Heat-Ice-Computer.

suchen ist nicht möglich.) Anmelden kann sich jeder, der die Junior Highschool abgeschlossen hat. Die jüngsten Studenten sind 15 Jahre, aber der Durchschnitt liegt bei 18 Jahren.

Was wird gelernt?

Für 1,35 Millionen Yen (= ca. 19.000 Mark) bekommt man im ersten Jahr einen Platz an der Schule. Für das zweite und dritte sind dann „nur“ je ¥ 1,25 Mio. (= ca. 18.000 Mark) nötig. Gelernt wird von 10.00 bis 11.50 und von 13.00 bis 15.00 Uhr. Das Schulgebäude ist aber für das Selbststudium noch mindestens bis 21.00 Uhr geöffnet. Gerade in der Abschlusphase brauchen die Schüler diese Zeit, um ihr Prüfungsspiel vorzubereiten. Die Klassen sind dabei mit jeweils 45 Leuten besetzt. Um die Schule zu bestehen, muß man



Ein in der HCS programmiertes Spiel in der Testphase.

ein Projekt abschließen, ein eigenes Videospiel. Eines der Produkte, die direkt an der Human School entstanden sind, ist „The Firemen“ (siehe Seite 28).

Die Lehrer

Neben den 15 festangestellten Lehrern besuchen auch illustre Gestalten der Spielewelt regelmäßig die HCS. Am bekanntesten ist mit Sicherheit Alan Kay (ehemals bei Atari und seit 1984 bei Apple), der als der Erfinder des Personal Computers gilt. Es gibt übrigens ein Austausch-Programm mit der kanadischen Spielschule Digipen – ein einseitiges Unterfangen, denn die Japaner reisen zwar nach Vancouver, aber mangels englisch-/französischsprachigen



3-D-Grafik-Unterricht (EGS).

ger Lehrer bei der HCS kommen keine Kanadier nach Japan.

Die Enix Game School (EGS)

Achtzehn Jahre muß man alt sein oder einen Highschool-Abschluß vorweisen, um auf der Enix Game School studieren zu dürfen. Zehn Prozent aller Studenten, so bemerkt der Lehrer Baja-san stolz, sind Universitätsabsolventen. 240 Leute büffeln hier, je die Hälfte im ersten oder zweiten Jahr. Dafür werden ¥ 1,4 Mio. (im ersten) bzw. ¥ 1,3 Mio. (im zweiten Jahr) gezahlt. Sie spezialisieren sich auf Programmierung, Grafik oder

ist die Schule bis 18.00 Uhr geöffnet, doch wenn die Abschlußarbeiten vorbereitet werden, bleiben die Tore auch mal bis 22 Uhr offen. Solange die Schule geöffnet ist,



Und in welchem Unterricht dürft Ihr private CDs hören?



Na, für welches System wird hier wohl ein Abenteuer entwickelt ...?

Sound und lernen an einer weiten Reihe von Maschinen. Computer mit 68.000er Architektur (wie der Commodore Amiga), NEC 98, Power Macintosh, IBM und nicht zuletzt das Super Nintendo Entertainment System stehen bereit, um den Wissensdurst zu stillen. Gebüffelt wird von 9.30 bis 15.00, mit freiwilligen Sonderkursen auch bis 16.40 Uhr. Normalerweise

hat mindestens ein Lehrer Dienst, den man um Rat fragen kann.

Der Lehrplan

Spielplanung, Regie, Programmierung und Musikunterricht stehen im ersten Jahr auf dem Plan. Wer wissen will, wie Videospiele aufgebaut sind, muß das wissen. Zum



EGS-Programmierunterricht: Auch die „langweilige“ Theorie muß sein.



Grafik-Arbeitsplätze der EGS: Scannen und selbst zeichnen ist möglich.



Podiumsdiskussion mit Idolen: Koichi Sugiyama (Komponist von „Dragon Quest“), Yuji Horii (Szenario-Autor von „Dragon Quest“) und Masaya Hashimoto (Präsident von Quintet, „Act Raiser“, „Terranigma“).

Selbststudium regt die reichhaltige Bibliothek mit den neuesten Spielen, aktuellen Zeitschriften und zahllosen Büchern an. Im zweiten Schuljahr dürfen sich die Schüler dann auf Grafik, Musik oder Programmierung spezialisieren. Auch hier ist danach Ende der ausbildenden Fahnenstange. Man kann zwar denselben Kurs wiederholen, wenn man ihn nicht geschafft hat, aber einen zweiten belegen ist nicht möglich.

DigiPen Applied Computer Graphics School

Von der 1993 gegründeten DigiPen berichteten wir bereits im Heft 5/95. Zu dieser Schule im kanadischen Vancouver schickt die Human Creative School ihre Studenten, damit sie einmal im Ausland lernen können. DigiPen unterrichtet mit modernster 3-D-Software (auch von Alias/Wavefront!) in englischer Sprache.

Und Deutschland?

In Deutschland gibt es keine spezialisierte Spieleschule. Eintrittsmöglichkeiten in die umfangreiche Welt der elektronischen Unterhaltung bietet ein Studium

der Informatik, des Grafik Designs oder ein Selbststudium von Programmiersprachen. Alles was Ihr dann braucht, ist Durchhaltevermögen beim Lernen. Das ist nicht

leicht, aber dafür arbeitet man später einmal in einem der schönsten kreativen Berufe der Welt ... Das ist doch die Anstrengung wert, oder?

og



Musik-Unterricht: Die Ergebnisse sind schon bald richtig professionell.

Lehrer der Enix Game School

Der Lebensweg Seiji Babas (33 Jahre) ist etwas anders ... Er war nämlich Hochschullehrer für Geschichte, bevor er vor vier Jahren zur EGS wechselte. „Als Enix die Schule gründete, da wußten sie alles über Spiele – aber nichts über das Lehren.“ Da sein Hobby das Programmieren war, stellte ihn Enix für den Unterricht in Spieleplanung, Verkauf und Programmierung ein. Er meint, daß seine Schüler am liebsten zu Square, Nintendo oder Namco möchten. „Die Schüler sehen nur die Oberfläche, die Werbung. Sie wissen, daß diese Firmen bekannt sind.“ Falsch liegen sie da ja nicht, oder?



Seiji Baba (Programmierung) und Toshiaki Ihara (Grafik, re.).

Toshiaki Ihara ist 32 Jahre alt und unterrichtet Computergrafik an der EGS. Er studierte an der Kunsthochschule und ging dann zu KOEI. Dort arbeitete er u. a. an Werbegrafiken, bevor er in die Entwicklungsabteilung versetzt wurde und an „Nobunagas Ambition“ und „Romances of the 3 Kingdoms“ arbeitete. Seit drei Jahren ist er jetzt an der Schule und hat sich auf 3-D-Grafik für Macintosh-Computer spezialisiert. Er denkt, daß seine Schüler gerne zu Nintendo („Hochqualitative Spiele, für alle Altersgruppen“), Square oder Enix („Berühmt für ihre RPGs“) oder Namco (3-D-Spiele) möchten.

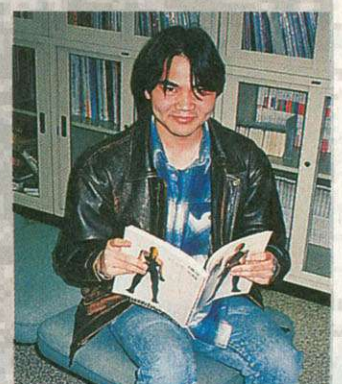
Schüler der Enix Game School

Der 22jährige Ryo Ono stand kurz vor dem Abschluß, als wir die Schule besuchten. Und er hat eine Stelle in der Industrie gefunden, bei Zero Systems. „Ich hatte dort einen Aushilfsjob während meines Studiums angefangen, und es gefiel mir.“ Er spezialisierte sich auf Grafik und Spieleplanung, hauptsächlich für PCs und ist auf Windows 95 spezialisiert. Ideal für seinen neuen Job: Zero gibt Simulations-RPGs für PCs heraus, wie „Ryukiden-shō“. Das muß ganz toll sein ... (Wir kennen es nicht, aber Herr Hagino war neidisch.)



Ryo Ono, ein erfolgreicher EGS-Absolvent mit Job!

Mitsugu Kawano ist 19 Jahre alt und besucht die EGS seit einem Jahr. Warum er Spiele machen möchte? Klar, er steht drauf! Außerdem hat die Industrie seiner Meinung nach Zukunft. Er studiert Computergrafik und will sich auf 3-D-Grafiken und Polygon-Spiele für Next Generation-Konsolen spezialisieren. Egal für welches System, er will einfach gute Produkte machen. Chun Soft (im Enix-Verbund, Erfinder der „Dragon Quest“-Serie), Square (Rollenspiele in 3-D!) oder Game Arts (bekannt für Ballerspiele) sind seine Favoriten.



Grafikstudent Kawano in der reichhaltigen EGS-Bibliothek.

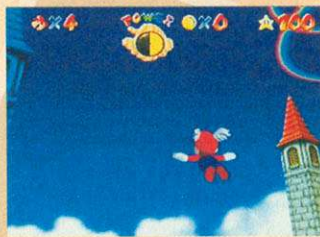


Miyamotos Mario-Mania:

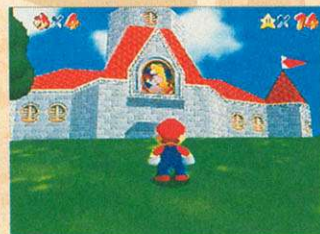
„Super Mario 64“ eröffnet eine neue Ära!

Alles, was jetzt kommt, wird sich an diesem Spiel messen müssen. Es ist Shigeru Miyamotos Meisterwerk! „Super Mario 64“ definiert den Spielestandard neu. Hier wird Euch Dreidimensionalität nicht nur vorgegaukelt. Ihr könnt Euch in jeder Richtung fortbewegen und Dinge tun, die bislang unmöglich waren!

Die Möglichkeiten des neuen „Super Mario 64“ aus Shigeru Miyamotos Werkstatt sind so zahlreich wie seine Geheimnisse. Mario findet die bekannten Sterne, Münzen, Power-Ups und Gegner, erkundet wie früher Labyrinth, sucht Schätze und stellt sich seinem Erzfeind Bowser in den Weg. Doch er kann jetzt viel mehr! Er erklimmt Bäume und tanzt in ihren Wipfeln, er schleicht, rennt, springt, fliegt aus Kanonen und taucht. Die 25 Welten zeigen Wüsten, den Meeresgrund, verschneite Höhen und verhexte Häuser. Marios neues Abenteuer beinhaltet sogar einen „Flugsimulator“: Mit einer Flügelkappe segelt der Klempner rund um den Regenbogen. Und alle Level bieten spielerische Möglichkeiten, die bislang nicht mach-



bar waren. Hilfreich sind ein füllbares Power-Meter und eine Kartenfunktion, die jederzeit aufrufbar sein soll. Die Sichtweise wechselt Ihr, wenn Ihr in eine Kanone springt und ein Ziel sucht. Je stärker Ihr den Analog-Joystick betätigt, desto schneller läuft Mario. Über die gelben Knöpfe an der rechten Seite könnt Ihr die Kamera-Perspektive ändern. Zoomt



man ganz nahe an Mario heran, so besteht er aus 1.500 Polygonen.

Eine weitere Neuerung ist die Größe der Gegner. Sie sind meistens größer als unser Klempner, einige geradezu gigantisch. Wenn Mario dann Bowser am Schwanz packt, würden wir gerne wissen, in welchem Fitness-Studio in Kyoto er trainiert. Der Laden muß sein Geld wert sein ...

Die Steuerung mit dem Analog-Joystick fiel uns bereits nach kurzer Zeit (auch bei „Pilotwings“ und „Shadows“) recht leicht. Pro-

nur wie ein durchschnittlicher Spieler spielt, wird ihn nicht finden.“ Da müßt Ihr schon ziemlich gut sein:



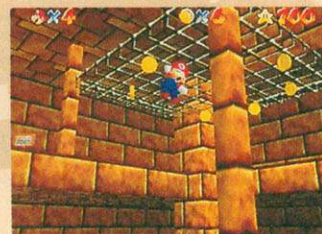
„Ein normaler Spieler wird zwischen 30 und 50 Stunden benötigen“ – und dann hat er noch nicht alles gesehen. Wer aber auf Geschwindigkeit setzt, könnte das Modul vielleicht in fünf Stunden durchzocken, so Miyamoto. og



Shigeru Miyamoto.

blematisch war nur der Versuch, einem Pilz auf den Kopf zu springen. Da müssen wir noch üben. Ein Geschwindigkeitsrausch ist angesagt, wenn Mario auf seinem Hintern eine Eisbahn (mit geheimen Abkürzungen) herunterflitzt. Wer darüber hinausrutscht, kann einen erstklassigen 300-Meter-Bungeesprung (ohne Seil) beobachten ...

Auch Yoshi ist in „Super Mario 64“ versteckt, aber, so Miyamoto, „wer



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 !

SNES-Fans aufgepaßt!

Holt Euch die Super-Sonderangebote!



NBA Give'N Go dt.



Mega Man X² dt.



Blackhawk dt.



International Super Star Soccer Deluxe dt.



Street Racer dt.



Lothar Matthäus Soccer dt.



Syndicate dt.



Mechwarrior 3050 dt.



Nr. 5

Nr. 6



Nr. 7



Nr. 1



Nr. 4



Nr. 3



Nr. 2

je nur DM 10,-
Batmänner und Robins

Batman und Robin im Superpack

Die beiden Superhelden von Gotham City gibt es auch im Doppelpack.

nur DM 15,-

nur DM 15,-

Robin Deluxe



nur DM 15,-

Batman Deluxe



Überraschungspaket
nur DM 25,-

Das PWS-Überraschungspaket beinhaltet: Drei Figuren nach unserer Wahl.

Batmobil



nur DM 65,-

Batcave



DM 100,-

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)
Lieferbedingungen: Alle Preise inkl. MwSt. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderung vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Ab 300,- DM versandkostenfrei. Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen. Das Angebot ist freibleibend und gilt nur solange der Vorrat reicht.

Tips & Tricks

Secret of Evermore

Super Nintendo

Die Zwanzigpunkteallelachemamarkt-platzeinkaufskomplettlösung:

Diese Aufstellung stammt von Philipp Vielberth aus München: Mit ca. 800 Juwelen könnt Ihr, wenn Ihr Euch an die folgende Einkaufslösung haltet, die Rennerei sparen. Das nötige Kleingeld bekommt Ihr vom Prediger oder mit folgendem Einkaufstip: Geht an Stand 3 und kauft so viel Reis, wie Ihr tragen könnt. Den verkauft Ihr dann bei der Pfandleiherin an Stand 28 wieder. Bei 95 Reissäcken verdient Ihr jedesmal 90 Juwelen. Okay? Dann zum Tauschen:

Tun	Was	Bei
Kaufen	80 Reissäcke	Stand 3
Tauschen	20 Gewürzfässer	Stand 2
Kaufen	80 Reissäcke	Stand 3
Tauschen	20 Gewürzfässer	Stand 2
Kaufen	80 Reissäcke	Stand 3
Tauschen	11 Gewürzfässer	Stand 2
Tauschen	4 Rosenwasser	Stand 15
Tauschen	10 Perlen	Stand 19
Tauschen	7 Hühner	Stand 17
Tauschen	1 Seide	Stand 14
Tauschen (gg. Huhn)	1 Schakalfigur	Stand 7
Tauschen	2 Kalksteine	Stand 24
Tauschen	2 Juwelenskarabäen	Stand 23
Tauschen	Amulett des Karon	Stand 8*
Tauschen	Jadereif	Stand 25
Tauschen	Rubinherz	Stand 21**
Tauschen	Moxastab	Stand 27
Tauschen	Sonnenstein	Stand 26
Tauschen	Schleifstein	Stand 29***
Verkaufen	Restliche Reissäcke	Stand 28

* Handelt ihn auf einen Sack für drei Amulette herunter.

** Nicht gegen Moxa-Stab tauschen.

*** Nicht gegen Sonnenstein tauschen.

Die Nummerierung entspricht der Karte in NFV 1/96.

Separation Anxiety

Super Nintendo

Ultra-Hart

Euch ist das Spiel zu einfach? Dem können wir abhelfen. Gebt doch einfach mal MRRYPN als Paßwort ein. Ihr werdet schon sehen, was Ihr davon habt.

NBA Live '96

Super Nintendo

Noch mehr Geheimspieler

In der Ausgabe 4+5/96 haben wir Euch ja schon ein paar Geheimspieler gezeigt. Das waren aber noch lange nicht alle. Probiert doch mal diese hier im Edit-Menü aus:

Air Dyck	Allen J.	Banks	B. Barry	C. Carr
Daddy-O	Daniel NG	Declercq	Enzo	Garry L.
Havlicek	Ice	Ilgauskas	Ivan A.	F. King
J. King	Maravich	McDonald	McKibbin	Mikan
Norvell	Pelle	Rammer	A. Reid	Rencher
Sab	Smith	Tarlack	Ted M.	K. Thomas
Thursty	Traz	Trent	Williams	Zidek

Diddy's Kong Quest

Super Nintendo

Abkürzungen für „Gallionsplanken“

Regina Zuse aus Leverkusen schickte uns diese drei Abkürzungen für Stages aus der Gallionsplanke:

„Schiff ahoi“:	Steigt mit Dixie auf den Schultern auf das mittlere Faß der Fässer, die zum Bonus führen. Schleudert sie jetzt nach oben und schon seid Ihr fast am Ziel.
„Schlotter Mast“:	Gleitet mit Dixie in der unteren Ebene einfach nach links. Dort ist ein unsichtbares Faß, das Euch direkt zum Ende führt.
„Segel Trauma“:	Auch hier gleitet Ihr mit Dixie, doch diesmal nach rechts unten. Dort wartet nämlich das unsichtbare Faß und bringt Euch schnell zum Ziel.

Mega Man X³

Super Nintendo

Mega-Paßwort und Spezialsuperchip

Aus dem Labor erreichte uns folgendes Paßwort, mit dem Ihr alle Waffen, Herzkanister, Unterkanister, Anzüge und Chips habt:

7 3 5 7 - 5 1 6 3 - 6 4 6 2 - 7 8 4 7.

Mit diesem Paßwort könnt Ihr dann unseren Spezialsuperchip-Tip ausprobieren. Das soll so funktionieren: Betretet mit voller Ausstattung (volle Energie, volle Tanks, aber keine Spezialkapsel) die erste Dr. Doppler-Runde. Dort besiegt Ihr den ersten Miniboss und lauft weiter, bis Ihr danach zum ersten Abgrund kommt. Dort ist eine Röhre an der Decke, aus der Stachel-Kugeln fallen. Rutscht nun an der linken Wand hinab in diesen ersten Abgrund, bis Ihr in einen Geheimraum hineinkommt. Jetzt braucht Ihr wirklich volle Energie auf allen Anzeigen, sonst ist dieser Raum einfach leer. Mit voller Energie zurückkommen ist hier nicht. Ist die Voraussetzung erfüllt, erscheint eine Kapsel und Dr. Light erlaubt Euch, hineinzugehen. Jetzt bekommt Ihr einen Spezialchip, der alle vier Fähigkeiten der normalen Chips in sich vereint: Ihr heilt Euch, bekommt eine stärkere Rüstung, habt eine energiesammelnde Waffe und den Doppel-Dash. Mit der neuen goldenen Rüstung macht Ihr außerdem noch was her. Viel Erfolg!

Izzy's Quest

Super Nintendo

Geht in jede Gegend

Auch im Spiel um die Olympischen Ringe gibt es eine Level-Anwahl. Pausiert dazu das Spiel und drückt $\leftarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$. Resetet jetzt Euer Super Nintendo und geht in Options. Dort könnt Ihr nun jedes Level anwählen.

NBA Give'n Go

Super Nintendo

Neuer Level

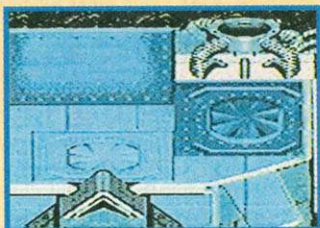
Sobald „Press Start“ auf dem Bildschirm erscheint, solltet Ihr $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, B, A drücken. Geht danach ins Option-Menü und wählt das neue Level aus.

Secret of Evermore

Super Nintendo

Komplettlösung, letzter Teil

Der letzte Teil der Komplettlösung ist wieder eine Zusammenarbeit von Ute Böttcher (Bremerhaven), Pietro Sancassani (CH-Winterhur), Leon Nutzinger (Berlin), Mario Fritz (Bergen), Eduard Neufeld und Dirk Taubert (Bramsche), Stefan Senden (Alsdorf), Philipp Vielberth (München) sowie der Fun Vision-Redaktion. Assitopia ruft, und Ihr sollt nun den großen Edgar besiegen. Auf dem Weg zum absoluten Endgegner solltet Ihr die letzten Möglichkeiten nutzen, Geld zu scheffeln (besiegt die Gegner auf dem Foto rechts) und Erfahrungspunkte aufzubauen. Wenn Ihr erst einmal in den Teleporter steigt, gibt es kein Zurück mehr.



Der spendable Wachroboter

Gleich nach der Landung findet Ihr Euch auf einem Abfallhaufen wieder. Oben rechts in der Ecke ist ein Wachroboter, der auf seinen Kollegen wartet. Der befindet sich eingesperrt im Raum darunter. Oben links seht Ihr die Schalter, die die Türen öffnen. Seid vorsichtig, denn auch ein Raptor wartet auf seine Freiheit. Wenn Ihr den Wachroboter befreit, bekommt Ihr ein Laserschwert.



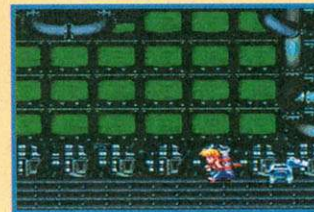
Die Energieeinheit

Prof. Seltsam öffnet für Euch bei A 4 den zweiten Eingang in die Schachbrett-Ebene. Dort könnt Ihr die Energieeinheit holen und zwei weitere, wichtige Formeln abstauben.



Showdown

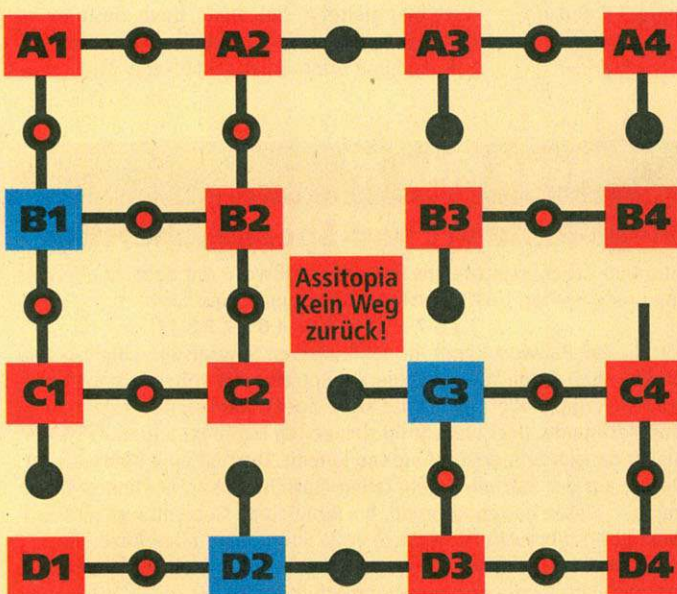
Speichert im Hotel ab, bevor Ihr zum Endgegner geht, nicht am Teleporter selbst. Wenn Ihr beim



Endkampf feststellt, daß Ihr zu wenig Energie oder Zutaten habt, gibt es sonst kein Zurück mehr, da Ihr vom Speichern aus sofort zum Teleporter geschickt werdet. Deckt Euch vorher mit Munition, Zauberezutaten und Lebensspendern ein und verkauft alles, was Ihr nicht benötigt!

Ihr stellt Euch vor dem absoluten Endgegner drei Raptoren, Euren Doppelgängern, den blauen Scheiben und dem Lavarex, bevor Edgar mit seinen 30.000

Trefferpunkten auftaucht. Viel Glück, und benutzt regelmäßig Heilzauber und Honigtöpfe!



Die unterirdischen Wege:

- | | | |
|-----|---|-------|
| A 1 | ◀ Knast / Gallensteins Rakete / Teleporter | |
| A 2 | ◀ Läden / Hotel / Sicherheitscode | ▶ B 2 |
| C 1 | ◀ Heizraum A / Lampenschirm | ▶ D 1 |
| C 2 | ◀ Heizraum B (Lüftung umschalten) | |
| D 3 | ◀ Beleuchtung Lagerhalle (Aus!), Treibhaus (Aus!) / Alarmanlage (Sicherheitscode benötigt) | |
| D 4 | ◀ Lagerhalle (Falle, wenn Licht angeschaltet): Karma-Ring, 30 Plasma- und 30 Donnerraketen | |
| C 4 | ◀ Titanium-Weste (Falle wenn der Alarm nicht ausgeschaltet ist) | ▶ B 4 |
| B 3 | ◀ Treibhaus (Falle, wenn Licht angeschaltet!) / 30 Cyberbomben | ▶ A 3 |
| A 4 | ◀ Labor von Prof. Seltsam (er öffnet die Schachbrett-Ebene) / Neutronenspeer (50 Trefferpunkte) | |

D1 Raum mit Tor in den Untergrund

● Verbindung mit Wächtereinheit

D2 Raum ohne Tor in den Untergrund

● Verbindung ohne Wächtereinheit



Addams Family Values (Komplettlösung - 1. Teil)

Super Nintendo

- 1 Sprecht mit Granny, Morticia und Gomez. Ihr bekommt dann einige Kekse und ein Buch.
- 2 Betretet die Höhle des Torwächters. Bezwingt ihn so: Geht nach vorne und schießt. Rennt schnell zurück und weicht seinen Fangarmen aus. Geht wieder nach vorne, usw. Ist der Wächter besiegt, könnt Ihr den Knopf an der Wand drücken und öffnet somit das Tor im Norden.
- 3 Redet mit Crusha, der grossen Pflanze jenseits des Tores. Er gibt Euch den Skull-Schlüssel und bittet Euch, die schwarze Rose zu holen.
- 4 Geht in die rechte untere Ecke des unteren Gartens. Dort ist der Eingang zu einer Höhle.
- 5 Nachdem Ihr die schwarze Rose und den Gewächshaus-Schlüssel eingesammelt habt, verläßt Ihr die Höhle. Die Rose gebt Ihr entweder Morticia, die Euch ein Lebenssegment gibt, oder Crusha, der Euch später im Gewächshaus angreift.
- 6 Kehrt zu Crusha zurück. Er läßt Euch jetzt vorbei.
- 7 Im Gewächshaus redet Ihr mit Rasp. Bietet ihm Eure Hilfe an, dies ist die einzige Möglichkeit das Gewächshaus unter die Lupe zu nehmen.
- 8 Durchsucht das Gewächshaus und findet den Knochenlöffel, den Kürbis und den grünen Schlüssel (letztere beiden Sachen findet Ihr im Keller). Der grüne Schlüssel paßt in die rechte Tür in einem der Räume.
- 9 In einem Raum werdet Ihr direkt zum Endboss Rasp gebeamt. Wenn Ihr ihn besiegt, bekommt Ihr ein weiteres Extra-Energie-Feld und eine Flasche Dr. Jibes Dünger. Dieser setzt die „Fütter-Mich“-Pflanzen um den Spielplatz in Bewegung.
- 10 Kehrt in den Garten zurück und haltet Euch in östlicher Richtung. Passiert die Gargoyles. Geht von dort aus nach Norden über die Treppen und dann wieder nach Osten. Schreitet durch den Wald bis Ihr in den Sumpf kommt.
- 11 Haltet Euch im Sumpf nach Norden und folgt dem Weg, bis Ihr eine „Fütter-Mich“-Pflanze seht. Sie heißt übrigens Yorgle. Gebt ihr etwas von dem Pflanzendünger aus dem Gewächshaus. Die Pflanze gibt Euch dafür magische Samenkörner.
- 12 Folgt dem Sumpf und trifft Vetter It. Er hat ein Paßwort für Euch.
- 13 Verläßt jetzt den Sumpf und kehrt zum unteren Garten zurück. Gebt Granny den Knochenlöffel, dann füllt sie Euren Keks-vorrat auf.
- 14 Lauft zum Schild mit der Aufschrift „Hier geht es zum Gewächshaus“. Geht von hier aus nach Westen. So betretet Ihr den Wald von einer anderen Seite.
- 15 Geht im Wald immer nach links, bis Ihr eine „Fütter-Mich“-Pflanze seht, die den Eingang zu einer Höhle blockiert. Füttert sie, und betretet die Höhle. (Ihr kommt so in den Sumpf-Raum 000.)
- 16 Schaut Euch die Karte an (drückt im Spiel die Y-Taste) und versucht den unteren linken Raum (Wald-Raum 000) zu erreichen.
- 17 Wednesday und Pugsley spielen hier (Wald-Raum 000). Gebt ihnen den Kürbis. Jetzt fragen Euch die beiden nach einer Lichtquelle.
- 18 Verläßt den Wald und kehrt in den Sumpf zurück (zu Eurer rechten). Haltet Euch im Sumpf nach Norden, bis Ihr eine Brücke seht. Diese Brücke bringt Euch in den Wald (Wald-Raum 001).
- 19 Im Wald geht Ihr dann nach Norden. Dort findet Ihr eine Treppe. Diese ist das Tor zur Wüste (Wüste 005).
- 20 Hier geht Ihr weiter nach Norden, bis zu einer zweiten Treppe. Diese führt Euch in die Berge (Berg 000), Phweeps Heimat.
- 21 Redet mit Phweep. Er klagt über seine verlorene Stimme. Helft ihm und als Dank gibt er Euch eine Totenkopf-Rassel. Verläßt jetzt die Berge.
- 22 Zurück in der Wüste lauft Ihr dann nach Osten und, wenn der Bildschirm einmal gescrollt hat, schließlich nach Norden. Dort befindet sich eine Höhle, in der Ihr Ulch trifft (Ulch 000). Redet mit ihm und er erzählt Euch von seiner Magenverstimmung. Laßt Ulch jetzt wieder alleine.
- 23 Wieder in der Wüste, haltet Ihr Euch weiter nach rechts, bis Ihr an eine Brücke kommt. Die Brücke bringt Euch in die Berge (Berg 001). In diesen Bergen warten große steinartige Monster auf Euch. Besiegt sie und Ihr bekommt kleine Steine für Euer Inventar. Ihr könnt dann auch bei Grindle die Steine gegen Murmeln tauschen. Bezwingt solange diese Steinwesen, bis Ihr sowohl alle Murmeln, als auch eine volle Steinschleuder habt. Grindles Geschäft befindet sich nämlich auch in dieses Bergen (Berg 001).
- 24 Kehrt nun in den Wald (Wald 000, wo sich Wednesday und Pugsley befinden) zurück. Rechts neben den beiden befindet sich eine Treppe zu den Sümpfen (Sumpf 001).
- 25 In den Sümpfen folgt Ihr dann einfach dem Rundgang, bis Ihr zu einem Baum kommt, in dem ein Mann feststeckt. Phweep wird auch hier zu finden sein. Ihr müßt ihn schrumpfen, denn er versperrt den Eingang zum Transmission Express (einer Serie von Teleportern, die Euch schnell weiterbringt). Phweep verabschiedet sich und will Euch im Gewächshaus treffen.
- 26 Folgt Phweep ins Gewächshaus und trifft dort Granny. Sie gibt Euch ein paar Kekse (diese machen Euch unverwundbar, wenn Ihr sie eßt). Außerdem will sie Euch ein Diätgetränk brauen. Dazu braucht sie aber Zeit. Derweilen bittet Euch Phweep in Hoarders Lager nach seiner Stimme zu schauen.
- 26 Geht zu den zwei Kindern (Wald 000). Gegenüber von den beiden ist eine Brücke, die zu Hoarders Lager führt.
- 28 Nachdem Ihr Ma Hench besiegt habt, könnt Ihr den Raum durch den Teleporter verlassen. Dieser beamt Euch in einen Raum, in dem Ihr eine Kerze und Phweeps Stimme findet. Phweep hat seine Stimme wieder, wenn Ihr Grindler in den Bergen besucht. Jetzt erweckt Phweep mit seiner Stimme die Gargoyles im Garten.
- 29 Wenn Ihr durch den Teleporter in Ma Henschs Behausung geht, kommt Ihr bei einer Treppe wieder heraus. Steigt sie nach oben und Ihr befindet Euch wieder im Sumpf. Versucht in die untere linke Ecke zu kommen, dort geht es nämlich weiter bei Wednesday und Pugsley.
- 30 Gebt den Kindern die Kerze und Ihr bekommt dafür ein Lebenssegment und eine Musikbox. Verläßt jetzt den Wald zu Eurer rechten.
- 31 Zurück in den Sümpfen geht Ihr erst nach Osten und die nächste Möglichkeit nach Norden. Haltet Euch immer nach Norden, bis der Bildschirm ein Mal scrollt. Dann findet Ihr zu Eurer rechten eine Treppe. Diese führt in den Wald zurück.
- 32 Haltet Euch jetzt nach Osten und Ihr kommt eventuell wieder in den Garten.
- 33 Wenn Ihr richtig gelaufen seid, befindet Ihr Euch jetzt am Schild mit der Aufschrift „Zum Gewächshaus“. Geht von hier aus weiter nach rechts. Auf der oberen Plattform seht ihr nun Morticia. Lauft weiter nach rechts und nehmt den ersten Weg nach oben. Dann nach links und redet mit Morticia. Sie tauscht Euch die Rassel gegen ein Lebenssegment um. Verläßt jetzt die hohe Plattform und geht weiter nach rechts.
- 34 Geht zu den Gargoyles. Phweep wartet dort schon auf Euch. Redet mit ihm und er weckt für Euch die Gargoyles. Diese bauen einen Eingang zu einer Höhle.
- 35 Durchsucht die Höhle nach dem Steinschlüssel. Kehrt dann zum Höhleneingang zurück.

Addams Family Values (Fortsetzung Teil 1)

Super Nintendo

36 Nachdem Ihr den Irrgarten gut überstanden habt und wieder bei den Gargoyles angekommen seid, müßt Ihr nach oben über die Treppe gehen, danach nach rechts unten in den Wald.

37 Geht gerade durch den Wald (nach Osten), bis Ihr wieder im Sumpf seid.

38 Granny ist jetzt irgendwo im Sumpf zu finden. Wenn Ihr sie findet, gebt sie dem fetten Mann einen Diättrink und läßt ihn somit schrumpfen. So könnt Ihr Granny finden: Geht nach rechts und folgt dem Pfad nach unten. Nehmt die erste Gelegenheit wahr, um wieder nach rechts zu gehen. Lauft dann nach Norden, sobald es die Möglichkeit dazu gibt. Jetzt seht Ihr eine Brücke, die von zwei Monstern bewacht wird. Bezwingt diese und schreitet über die Brücke. Richtet Euch jetzt nach Westen und später nach Süden, so werdet Ihr Granny finden. Nehmt den Diättrink an Euch und verlaßt den Sumpf.

39 Geht zu dem Ort an dem die Kinder spielen. Weiter rechts von ihrer Höhle ist eine Treppe. Steigt diese nach unten und sucht den fetten Mann, der in der Teleporterstation festsetzt.

40 Gebt ihm den Diättrink. Er schrumpft und gibt somit die Teleporterstation frei. Jetzt könnt Ihr mit dem Transporter zu drei Stationen gebeamt werden:
A. Sumpf zum Steingarten
B. Sumpf zur Höhle 4.
C. Sumpf mit Vetter It (Paßwort).

41 Benutzt den Transmitter und geht in die Höhle 4. Die Tore in der Höhle sind defekt und so landet Ihr in einem kleinen Teil der Wetlands. Dort befindet sich das „Auge der Spinne“. Findet es und kehrt von dort zurück in die Höhle 4. Sucht von dort aus einen zweiten Weg in die Wetlands.

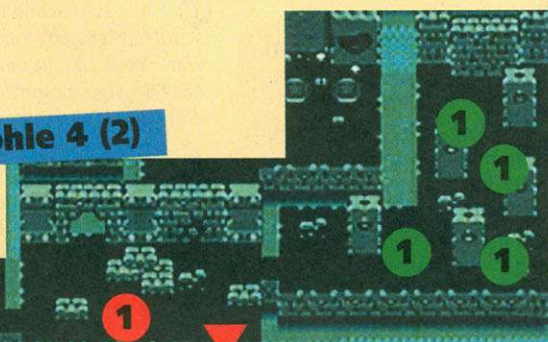
42 Geht in den Wetlands nach Süden, dort befindet sich eine Brücke. Wenn Ihr diese überquert kommt Ihr zu Yorgl (im Sumpf von Vetter It). Dort könnt Ihr Euren magischen Samen auffüllen. Geht jetzt zu den Gargoyles. Von dort aus lauft Ihr über die Brücke im Norden. So kommt Ihr in den Friedhof. Steckt das Auge der Spinne in die Statue und sucht die lebendige Spinne (sie befindet sich weiter rechts). Sie füllt Euch aus lauter Dank Eure Energie wieder auf. Das tut sie ab jetzt immer, wenn Ihr sie anspricht.

43 Kehrt in den Sumpf zu Vetter It zurück und laßt Euch ein Paßwort geben. Weiter geht es dann über die Brücke.

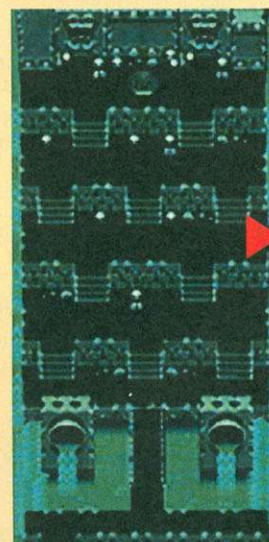
44 Zurück in den Wetlands, lauft Ihr nach Westen und unterhaltet Euch mit Jip, einem Dieb, Entfesselungskünstler und Ausbrecherkönig. Er gibt Euch ein Schlamm-Gewehr.

45 Wie es weiter geht, lest Ihr im nächsten Heft!

Höhle 4 (2)

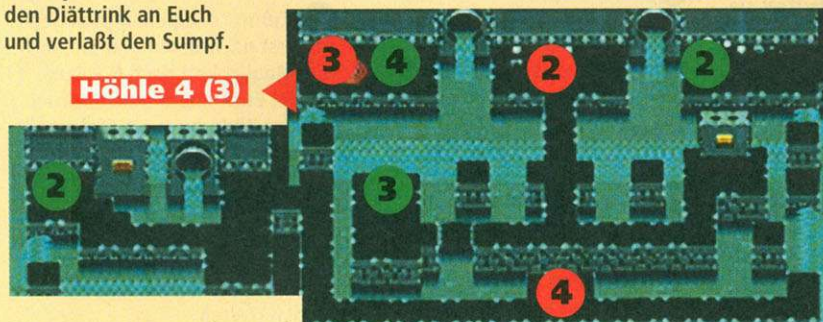


Höhle 4 (Raum 2)

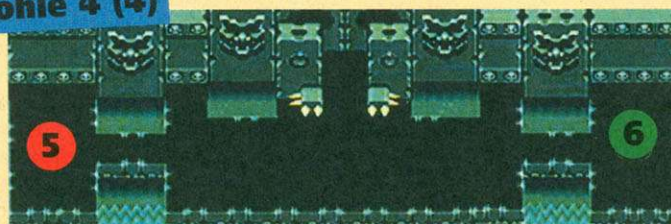


Höhle 4 (2)

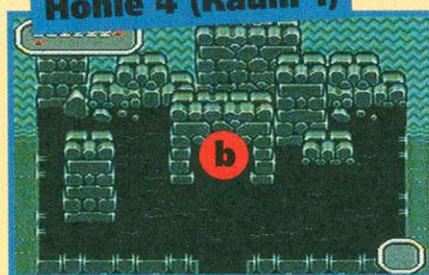
Höhle 4 (3)



Höhle 4 (4)

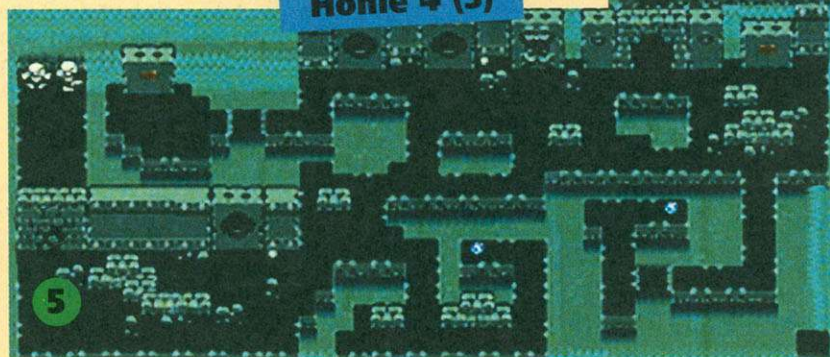


Höhle 4 (Raum 1)

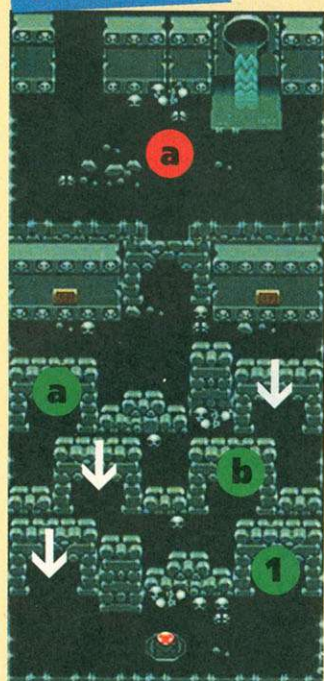


Höhle 4 (1)

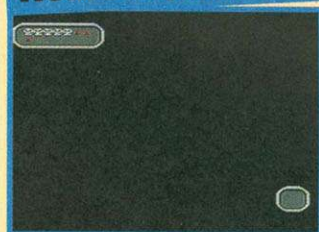
Höhle 4 (3)



Höhle 4 (1)



Höhle 4 (Raum 2)



Wetland B

Wetlands

Höhle 4

Sumpf



Wetland A



E

Höhle 5

Höhle 5



Phantom 2040

Super Nintendo

Paßwörter

Chapter 2: JVB9TWGZTLDG
GGB8LNDGCFW
KBGDY79KHYQQ
5NCZ72B9FDD4
Chapter 3: DVH1Y1G97LDF
8JBXQ6CHH2FW
KBGDY79QJYS8
5N1Z411P-ZY?
Chapter 4: BBJM51PB3KXF
8J8DJ71HN3YW
KBQDY917JYS8
5M1746FV23QT

Chapter 5: JGBH33PH8LXF
8X8DJ711J6DW
KCQDY1W3JYS7
5M276VC7K54S
Chapter 6: JBBH33PNHSWF
8X7DJ71JB2JT
YCQDY1X3JYS7
5M29ZD2-RNW6
Chapter 7: JDB195PS6SYF
8X9WJ71HH9JQ
2CQDYHT4GZS7
5C29VJMRHWJK

Frantic Flea

Super Nintendo

Paßwort-Sammlung

Zone 1-1: CLQCK	Zone 1-2: ZMTHT	Zone 1-3: GPPQW
Zone 2-1: DJXCT	Zone 2-2: WLCSN	Zone 2-3: RLHQZ
Zone 3-1: JMGVB	Zone 3-2: NRWPC	Zone 3-3: MDWQL
Zone 4-1: MJDSX	Zone 4-2: HFLNT	Zone 4-3: SPQNG
Zone 5-1: DTNZZ	Zone 5-2: KQRXH	Zone 5-3: JBVMF
Zone 6-1: VSNXD	Zone 6-2: GRXBS	Zone 6-3: WNHPJ

Wario Blast

Game Boy

Starke Ausrüstung

Um in diesem Bombenspiel mit voller Ausrüstung (d. h. mit allen Specials, die Ihr normalerweise erst im Laufe des Spiels lernt) starten zu können, müßt Ihr nur den Code 2264 für Wario oder 6422 für Bomberman eingeben. Viel Spaß!

Judge Dredd

Game Boy

Level-Auswahl

Wenn Ihr einige Hilfe in Mega-City One benötigt, solltet Ihr im Titelbild A, ←, →, ←, →, B drücken. Startet jetzt das Spiel und der Level-Auswahl-Bildschirm erscheint.

Tetris Blast

Game Boy

Bomben-Codes

Direkt aus unserem Spiellabor erreichten uns folgende Paßwörter:

1: WCCDDDDJ	2: KSCDDCC	3: //BBBBLM	4: MLRBBBLF
5: VMTDGGCK	6: MX.LJJDM	7: VW.LJJCM	8: LJCPDDKG
9: YBJVDDJB	10: K/HTBBFM	11: XTLXJMF	12: BKXTBBDD
13: ZJXTBBCK	14: B!.XJJB	15: Y!/NBMMJ	16: HJKLWHGF
17: TMBRCRBG	18: KVGHPMKM	19: XYLMYBGF	20: KBVGYKKG
21: TJ/BPMJD	22: FTWHPMJH	23: !Z/BPMJD	24: MMFSYKFM
25: TGLYYKFB			



Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Axel Hammerschmidt (Oberhausen) hängt bei „Final Fantasy Legend II“ (SNES) fest. Er kommt nur bis zum Schloß, wo er immer nur „Can not enter“ hört. Wie geht es weiter?
- Wer findet die geheimen Moves und die versteckten Charaktere in „Battlearena Toshinden“ und „King of Fighter '95“ (GB)?

Mega Man X³

Super Nintendo

Paßwörter

Neon Tiger:	3723, 1283, 1751, 1456
Volt Catfish:	5768, 1267, 4758, 5488
Gravity Beetle:	7743, 5256, 1441, 5486
Toxic Sea Horse:	1774, 1255, 4448, 3458
Blast Hornest:	7745, 5253, 1441, 5486
Toxic Sea Horse (2. Besuch):	2376, 2163, 6258, 7841
Blizzard Buffalo:	5725, 1266, 1751, 5458
Crush Crawfish:	8216, 4156, 6742, 3821
Tunnel Rhino:	5765, 1263, 1756, 5488
Dr. Doppler's Lab:	8317, 1683, 6772, 2876

Speedy Gonzales

Super Nintendo

Paßwörter aus Berlin

Thorsten Kohl schickte uns seine Paßwörter für die schnellste Maus von Mexico:

Level 2 – Mexico: 500999	Level 3 – Forest: 343003
Level 4 – Desert: 830637	Level 5 – Country: 812171
Level 6 – Cheese Island: 522472	

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Eduard Neufeld und Dirk Taubert, Bramsche; Leo Nutzinger, Berlin; Mario Fritz, Bergen; Philipp Vielberth, München; Pietro Sancassani, Winterhur (Schweiz); Stefan Senden, Alsdorf; Thorsten Kohl, Berlin und Ute Böttcher, Bremerhaven. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Regina Zuse, Leverkusen. 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 nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.



Hotlines



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

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

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)



N64-Tips

ZUM AUSSCHNEIDEN



Killer Instinct 2

Nintendo 64 Arcade

Jago

Endokuken	↓↘→ QK
Red Endokuken	FP (2S.) ↓↘→
Fake Endokuken	↓↘→ QK
Shindokuken	→↓↘ P
Ninja Slide	↙↘ K
Laser Sword	↙↘ FP
Wind Kick	↙↘ K
Jago's Ghost	↓↙↘→ QK
Tiger's Fury	→↓↘ P (K)
Super Tiger's Fury	↓↙↘↘→ FP
Super Red Endokuken	→↓↘↘→ QP
Ninja Slide	↙↘↘↘→ FK
Wind Kick	→↓↘↘→ MK
Ultra	↘↓↘ QK
Ultimate 1	→↓↘↘↘→ MP
Ultimate 2	→↓↘ FK
Shadow Move	→↓↘ P
Combo Breaker	→↓↘
Assault	↙↘ QK
Spirit	→↓↘→ QK
Juce Uppercut	↓↙↘→ FP
Multi Wind Kick	→↓↘ MK
Meteor Fireball	↙↘ QP
Slide Kick	↙↘↘↘→ FK

Einfache Combo: 1. (sehr nahe) → FK
2. ↙↘ FP

Normale Combo: 1. ↙↘ MK QK
2. ↙↘ MP QP
3. ↙↘ FP

Schwere Combo: 1. ↙↘ FK MK
2. ↙↘ MP QP
3. QP →↘↘↘→ MK
4. ↓↙↘↘→ FP

Ultra Schwere Combo: 1. ↙↘ MK QP
2. →↘↘↘↘→ MK
3. → (h) + FK
4. →↘↘↘↘→ MK
5. → (h) + FK
6. →↘↘↘↘→ MK
7. → (h) + FK
8. →↘↘↘↘→ MK
9. ↙↘ QK

Fulgore

Electro-flect	↓↙↘ QK
Electro-flect	→↘↘↘↘→ QK
Cyberdash	↙↘↘↘→ MK/FK
Chest Spark	→↓↘→ QK
Super Claw Spin	↙↘↘→ FK
Plasma Slice	→↓↘ P
Assault	→↓↘ QP
Ultra	→↓↘ QK
Ultimate 1	→↙↘→ MK
Ultimate 2	↙↘↘↘→ MK
No Mercy	↙↘↘→ MP
Cyber Dash	↙↘↘→ K
Cyber Dash	↙↘↘↘→ FK
Plasma Shield	↓↙↘ QK
Super Plasma Slice	↓↙↘↘↘→ FP
Eye Spark	↙↘ FP/MP
Laser Storm	↓↙↘ P
Fake Laser Storm	↓↙↘ QP
Teleport	↙↘↘↘→ P/K



Invisibility	↙↘ FK
Super Charge	↙↘ MK
Lock on - Feuerb.	↙↘ QK
Uppercut	↓↙↘→ FP

Einfache Combo: 1. ← (2S.) → FK MK
2. →↘↘ FP

Normale Combo: 1. MK ↙↘ FP
2. MK ↙↘ MP QP
3. →↘↘ QP

Schwere Combo: 1. ↙↘↘→ MK/FK
2. ← (2S.) → FK MP
3. →↘↘↘→ QK
4. ↓↙↘↘↘→ FP

Ultra Schwere Combo: 1. ↙↘↘→ MK/FK
2. ← (2S.) → FK MK
3. →↘↘↘→ QK ← FP
4. →↘↘↘→ QK ← FP
5. →↘↘↘→ QK ← FP
6. →↘↘↘→ QK
7. →↘↘ QP

Glacius

Reverse Uppercut	↓↙↘ FK
Super Uppercut Rush	↙↘↘↘→ FK
Recovery	↓↘↘ FK
Assault	↙↘↘ QK
Ultra	↓↘↘ QK
Ultimate 1	↙↘↘↘↘→ QK
Ultimate 2	→↓↘ FK
No Mercy	↙↘↘↘→ QK
Could Shoulder	↓↘↘ MP
Liquidize	↓↘↘ K
Ice Lance	↓↘↘ FP
Ice Lance	↓↘↘ P/K
Ice Grip	↓↘↘ QP
Arctic Blast	↓↙↘ P
Arctic Slam	↙↘↘↘↘→ QP
Snow Bomb	↙↘↘↘↘→ FP
Bladed Hands	↙↘↘↘↘→ MP
Puddle Pummel	↙↘↘↘↘→ FK
Ice Pick	↙↘↘ FP
Energy Gain	↓↘↘ h QK
Beating	↙↘↘ MP
Fireball	→↓↘→ FP
Quad Throw	↙↘↘→ QP

Einfache Combo: 1. ↓↘↘ MK QP
2. ↓↘↘ FP

Normale Combo: 1. FK ↓↘↘ MP QP
2. ↓↘↘ FK

Schwere Combo: 1. ↓↘↘ MP QP
2. ↓↘↘ MP FP MK
3. ↓↘↘ QK

Ultra Schwere Combo: 1. ↓↘↘ MP QP
2. ↙↘↘↘→ FK
3. → (h) + FK
4. ↙↘↘↘→ FK
5. → (h) + FK
6. ↙↘↘↘→ FK
7. → (h) + FK
8. ↙↘↘↘→ FK
9. ↓↘↘ QK

TJ Combo

Super Beating	→↓↘↘→ QP
Shadow Roll	→↓↘↘→ MP
Shadow Move	→↙↘→ MP
Recovery	→ MK/FK
Knee K.O.	↙↘ P/K
Dash Frenzy	→↘↘↘↘→ FP
Back Fist	→↘↘↘↘→ QP
Back Fist	↙↘ (2S.) → QP
Reverse Back Fist	→ (2S.) ↙↘ QP
Role Reversal	↙↘ (2S.) → QK
T. J. Terror	↙↘ (2S.) → MK
Powerline	↙↘ (2S.) → FP
Roller Coaster	→↘↘↘↘→ MP
Roller Coaster	↙↘ (2S.) → MP
Triple Roller Coaster	↙↘ (2S.) ↙↘↘→ MP
Skull Crusher	↙↘ (2S.) → FK
Wind Up	FP (2S.) FP
Assault	→ FK
Ultra	→↙↘ FP
Ultimate 1	QK (2S.)
Ultimate 2	→↘↘↘↘→ FK
No Mercy	c →↘↘→ FK
TJ Tremor	→↙↘ MK
Spinning Fist	↙↘↘ QP
Double Spin Fist	c →↙↘ P
Double Rol. Coaster	→↙↘ MP
Triple Rir. Coaster	↙↘↘ MP
Powerline	↙↘↘ FP
Skull Crusher	→↙↘ FK
Cyclone	↘ (3 S.)
Fake Dizzy	→↓↘ QK
Run Past	↙↘↘ QK
Combo of Pain	→↓↘↘ FP
Air Shocker	→↓↘↘ MK

Einfache Combo: 1. ← (2S.) → FK FK
2. ↙↘→ FP

Normale Combo: 1. ← (2S.) ↙↘↘→ MP QP
2. ↙↘→ MP QK
3. ↙↘→ QK

Schwere Combo: 1. →↘↘↘↘→ QP
2. →↘↘↘↘→ FP

Ultra Schwere Combo: 1. ← (2S.) → MP QP
2. →↘↘↘↘→ MP FK
3. →↘↘↘↘→ MP FK
4. →↘↘↘↘→ MP FK
5. →↘↘↘↘→ MP
6. ↙↘→ FP

Maya

Assault	→↙↘ FP
Ultra	→↙↘ FK
Ultimate 1	↙↘↘↘↘↘→ QP
Ultimate 2	→↘↘↘↘→ QK
Uppercut	→ (2S.) → QP
Double Slice	↙↘ (2S.) → MP
Dagger Drop	↙↘ (2S.) → FP
Slash Kick	↙↘ (2S.) → MK
Spring-a-ma-jig	↙↘ (2S.) → QK/FK
Spring-a-ma-jig	↙↘ P/K
Tree Cutter	→↘↘↘↘→ FK
Super Slash	→↘↘↘↘→ MK
Super Slice	→↘↘↘↘→ MP
Super Dagger Drop	→↘↘↘↘→ FP





Killer Instinct 2 (Fortsetzung)

Nintendo 64 Arcade

No Mercy
Flip Kick
Savage Blade
Mantis
Jungle Leap
Cobra Bite
Air Dive
Three Cutter
Lawnmower
Flip Kicks
S. Jungle Leap

←↓↔ QP
↔↔ MK
↔↔ MP
↔↔ FP
↔↔ FK
↔↔ QP
→↓↔ FP
→↓↔ FP
→↓↔ MP
→↓↔ MK
→↓↔ FK

Einfache Combo: 1. ← (2S.) → MP QP
2. ↔ FK

Normale Combo: 1. FP ↔ MP QP
2. ↔ FK

Schwere Combo: 1. ← (2S.) → MK QK
2. ↔ MP FP MK
3. →↓↔ FK

Ultra Schwere Combo: 1. ← (2S.) → MP QP
2. →↓↔ MK QP
3. →↓↔ MP QK
4. →↓↔ MP QK
5. →↓↔ MK
6. →↔ FP

Spinal

Skele-port
Skele-port
Skele-swipe
Skele-swipe
Searing Skull
Ultra
Ultimate
No Mercy
Skeleto Screw
Flame Blade
Skull Scape
Skele-charge
Scimitar Scape
Spinal Chop
Soul Drain
Power Devour
Multi-Skulls
Dart Kick
Skull Replenish
Flame Sword
Grim Reaper
Sword Smash
Skull Assault

↓↔ K
↓↔ P/K
↓↔ FP
↔↔↔↔ MP
↓↔ P
→↓↔ FP
↔↔↔ MP
↔↔↔ QP
↓↔ MP
↓↔ K
↓↔ FK
→↓↔ MP/FP
↔↔↔ FK
↓↔↔ FP
↓↔ QP
↔ QP
↓↔↔ FK
↓ FK
↓↔ FP
↓↔ FP
↓↔↔ MP
↔↔ FK

Einfache Combo: 1. ↓↔ MP QP FP

Normale Combo: 1. ↓↔ FK MK
2. ↓↔ QP

Schwere Combo: 1. ↓↔ MP QP
2. ↓↔ MP FP MK
3. ↓↔ FK

Ultra Schwere Combo: 1. ↓↔ MP QP
2. ↔↔↔ MP FP
3. ↔↔↔ MP FP
4. ↔↔↔ MP FP
5. ↓↔↔ FP
6. →↓↔ FP

Kim Wu

Shadow Move
Recovery
Assault
Ultra
Ultimate
No Mercy
Tornado Kick
Firecracker
Split Kick

→↓↔ FK
↔↔ P
↓↔ QK
↔↔ QK
↔↔↔↔ MK
↔↔↔ MK
↓↔ K
↓↔ MP/FP
↓↔ K

Fire Flower
Fireball
Raining Fire
Uppercut
Rolling Dragon
Flame Flurry
Tornado Kick
Snp. Dragon
Spin Slash
S. Air Fireball

↓↔ QP
↓↔ MP/FP
Sprung ↔↔↔ MP
↓↔ P/K
↓↔↔↔ FP
→↓↔↔ FP
→↓↔↔ FK
↓↔ P
→↓↔ FP
↔↔ MP

Einfache Combo: 1. → FK
2. ↔↔ FK

Normale Combo: 1. ↔↔ FK MK
2. ↔↔ MP QP
3. ↔↔ FK

Ultra Schwere Combo: 1. ↔↔ FK MK
2. →↓↔ FK
3. → (h) + FK
4. →↓↔ FK
5. → (h) + FK
6. →↓↔ FK
7. → (h) + FK
8. →↓↔ FK
9. ↓↔ QK

Tusk

The Conqueror
The Conqueror
Super Conqueror
Ground Flame
Assault
Ultra
Ultimate 1
Ultimate 2
No Mercy
Boot Kick
Web of Fury
Web of Death
Double Swing Web of Death
Flame Chop
Barbarian's Boot
Barbarian's Boot
Jungle Tumble
Trading Places
Skull Splitter
High/Low Sword
Dest.
Flame Sword
Vicious
Rushing Kick
R. Clmre

↔↔ P
↔↔ P/K
↓↔↔↔ FP
↔↔↔ QK
↔↔ P
↓↔ MP
→↓↔ MK
↔↔↔↔↔ MP
↓↔ MP
↓↔ P
↔↔↔↔ FP
↓↔ FP
↔↔↔↔↔ MP
↓↔ FK
↓↔ K
→↓↔↔ FK
↔↔↔↔ FK
→↓↔ QP
↓↔ K
→ FP
↓↔↔↔ FP
↔↔↔ QK
↔↔↔ FK
→↓↔ FK
→↓↔ FK

Einfache Combo: 1. ↔↔ FP MP
2. →↓↔ FP

Normale Combo: 1. →↓↔ QP FP
2. ↔↔ FK MK
3. ↔↔ FK

Schwere Combo: 1. Sprung FP
2. MK
3. ↔↔↔↔ FP

Ultra Schwere Combo: 1. ↔↔ MK QP
2. ↔↔↔↔ FP FP MP
3. ↔↔↔↔ FP FP MP
4. ↔↔↔↔ FP FP MP
5. ↔↔↔↔ FP
6. ↔↔ MK

Sabrewolf

Rock'n'Roll
Whirly Wulf
Howl
Fake Howl
Sabre Cartwheel
Sabre Cartwheel

→↓↔ MP
→↓↔ MK
↔ (2S.) → QP
↔ (2S.) → QK
↔ (2S.) → MP
→↓↔↔ MP

Sabre Spin
Sabre Spin
Sabre Pounce
Sabre Flip
Sabre Flip
Sabre Stomp
Lupus Loopy
Assault
Ultra
Super Fireball
Ultimate
No Mercy
Sabre Spin
Double Spin
Sabre Pounce
Sabre Claw
Double Claw
Sabre Flip
Power Howl
Fake Howl
Loopy
Dizzy
Fireball

↔ (2S.) → MK
→↓↔↔ MK
↔ (2S.) → FP
↔ (2S.) → FK
↔↔ P/K
Sprung →↓↔↔↔ FP
→↓↔↔ FK
↔↔ QK
↔↔ QK
→↓↔↔ FP
FK (3S.)
QP (3S.)
↔↔ MP
→↔↔ MP
↔↔ FP
↔↔ MK
→↔↔ MK
↔↔ FK
↔↔ QP
↔↔ QK
→↓↔ FK
→↓↔ FP
→↓↔ FP

Einfache Combo: 1. ← (2S.) → FP MK
2. ↔ FP

Normale Combo: 1. FK ↔ MP QP
2. ↔ FK
3. ↔ FP

Schwere Combo: 1. ← (2S.) → MP FK MP
2. →↓↔↔ FK

Ultra Schwere Combo: 1. ← (2S.) → MP QP
2. →↓↔↔ MP
3. → (h) + FK
4. →↓↔↔ MP
5. → (h) + FK
6. →↓↔↔ MP
7. → (h) + FK
8. →↓↔↔ MP
9. ↔ QK

Orchid

Ichi-Ni-San
Ichi-Ni-San
Cat Slide
Lunging Knee
Tonfa San
Helicopter Kick
Panther
Assault
Ultra
Ultimate
No Mercy
Flik Flak
San
Air Buster
Tonfa Fire
Slide
Baton Dash
Fake Fireball
Boot Kick
Heli Kick
Tiger
Super Tnfa. Rush

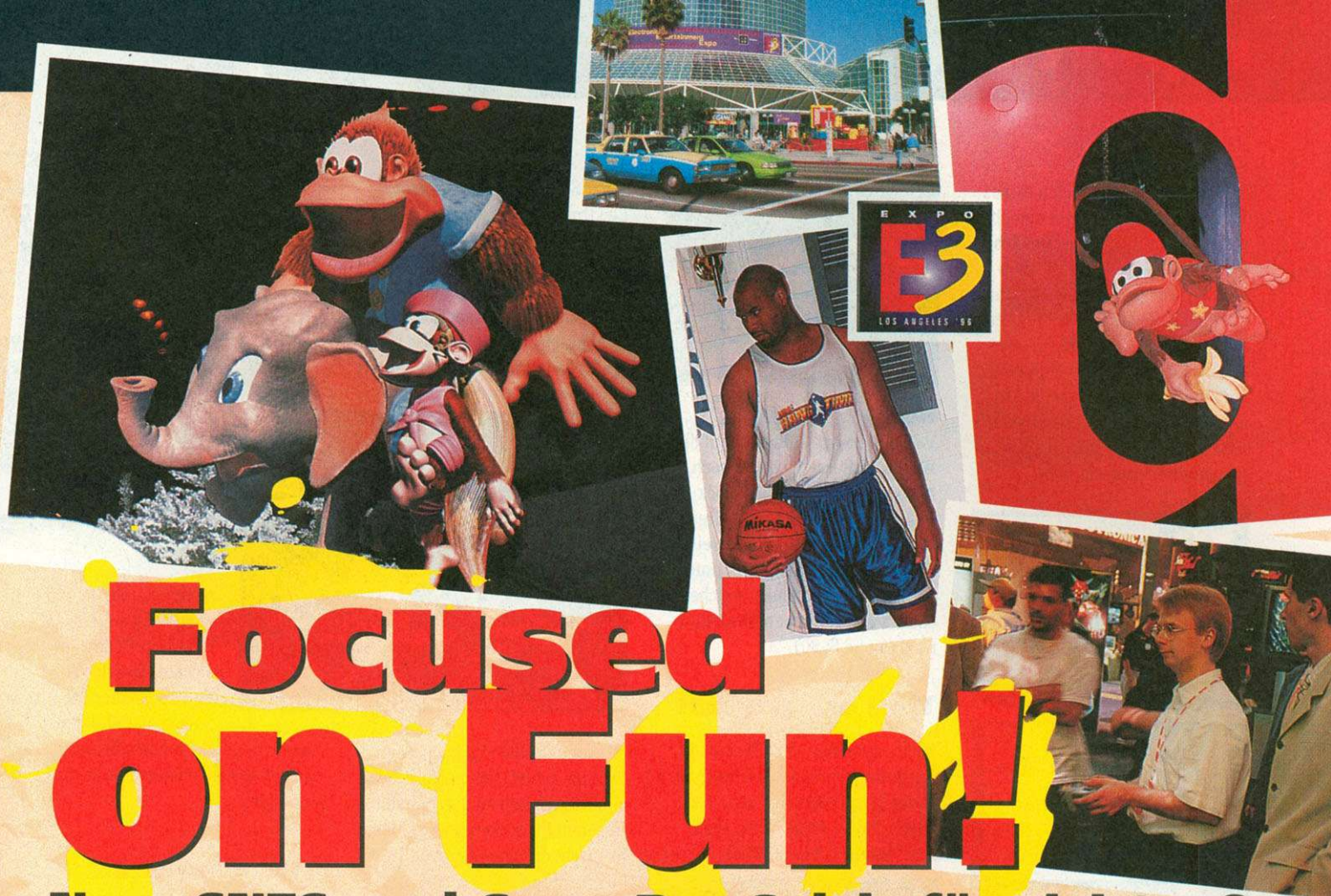
↔↔↔↔ MP ↔↔↔ K
↔↔↔↔ FP
↓↔ K
→↓↔ P/K
↔↔ MP/FP
↓↔↔↔ FK
→↓↔↔ MK
↓↔ FP
↔↔ QP
↔↔↔↔ QK
↔↔↔↔ MK
↔↔ K
↔↔ FP
→↓↔ K
↓↔ P
↔↔ FK
↓↔ MP
↓↔ QK
→↓↔ P
↓↔↔ FK
→↓↔ MK
↔↔↔ FP

Einfache Combo: 1. ↔↔ MK QP
2. →↓↔ FK

Normale Combo: 1. MK ↔↔ MK MP
2. ↔↔ MK QK
3. ↓↔ QP

Ultra Schwere Combo: 1. ↔↔ FK MP
2. →↓↔↔ MK → FK
3. →↓↔↔ MK → FK
4. →↓↔↔ MK → FK
5. →↓↔↔ MK
6. ↔↔ QP





Focused on Fun!

Neue SNES- und Game Boy-Spiele für viel Spaß

Auch wenn derzeit weniger Leute für den Game Boy und das SNES entwickeln – Ebbe ist noch lange nicht. Der neue Pocket Game Boy von Nintendo soll dem Handheld-Markt neue Energie geben. Dafür haben auch Entwickler, die bisher nichts mehr für das Gerät programmierten, neue Spiele versprochen. Die werden wir hoffentlich bald vorstellen können.

Game Boy Pocket

Zuerst zur Handheld-Szene: Dort überraschte Nintendo mit einem neuen, flachen Game Boy. In seinem Silberdress mit grauen Knöpfen sieht der „Game Boy Pocket“ auch wirklich schick aus. Es ist ca. 30 Prozent kleiner als das Original und bringt einen neuen, verbesserten LCD-Bildschirm mit. Ab dem 03. September kommt er nach Amerika (für \$ 59,95, also ca. 90 Mark), und kann



auf die komplette Game Boy-Spielepalette zurückgreifen. Das Gerät paßt in jede Hemdtasche und wiegt halb so viel wie sein Vorfahre. Der Taschen-Game Boy wird mit nur zwei Batterien betrieben, die ihn rund zehn Stunden spielbereit halten. Für den deutschen Markt könnte sich die Farbe des Gerätes ändern.

Nintendo Power!

Traurig für Mario-Fans: „Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars“ (SNES) ist zwar wider Erwarten



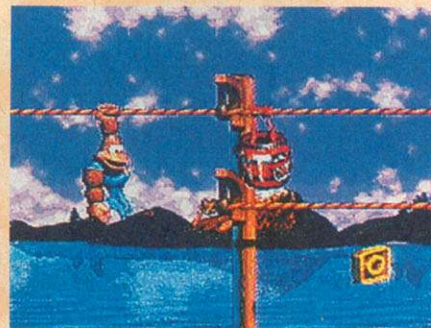
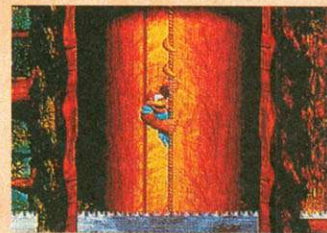
doch in Amerika erschienen und könnte auch nach England kommen, wird aber nicht offiziell in Deutschland vertrieben. Warnung für Import-Freunde: Dank eines Spezialchips funktioniert die US-Version mit keinem bisher in Deutschland erhältlichen Adapter! „Kirby Super Star“ (SNES, US-Titel) bietet einen neuen Kick für Kirby-Fans. Acht verschiedene



Spiele sind in die 32 Megabit-Cartridge integriert. Es handelt sich um drei Abenteuer, ein Rennen,

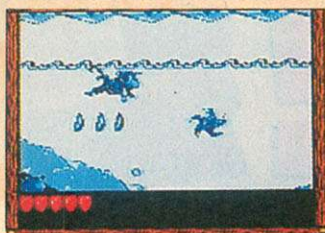
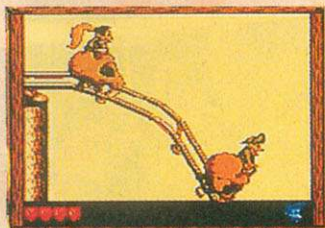
zwei Mini- und zwei geheime Spiele. Dabei könnt Ihr die Fähigkeiten von 24 verschiedenen Charakteren erwerben.

„Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble“ (SNES) bringt die Co-Heldin von „Diddy's



Kong Quest“ in schöne Schwierigkeiten. In diesem 32 Bit-Spiel werden Diddy und Donkey entführt, und Dixie hat einen neuen, schwergewichtigen Partner: Kiddy Kong. Der kleine Windelsch ...,

äh, -träger ist ein ziemlich dickes Baby und läßt den Boden manchmal unter seinem reinen Gewicht brechen. Außerdem kann Dixie auf ihm wie auf einem Faß balancieren. Es gibt auch einen neuen Endgegner und Kreming-Führer: Kaos. Rund 100 Spielstunden setzt Nintendo für „DCK 3“ an, bis Ihr alle Geheimräume, Items, Spezialattacken und neuen Fortbewegungsmittel entdeckt habt.



„Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest“ (Game Boy) ist eine 4 Megabit-Umsetzung des SNES-Vorbildes. Es gibt neue Gegner (King Zing Sting, Kreepy Krow, Kudgel und Kleefer) und die beiden Helden aus dem 16 Bit-Spiel, Diddy und Dixie.

„Tetris Attack“ (SNES) ist ein 8 Megabit-Puzzlespiel für bis zu



zwei Spieler. Die Game Boy-Variante bringt 4 Megabit auf die Waage. Außerdem gibt es noch das 4 Megabit-Spiel „Kirby's Block Ball“, das das „Arkanoid“-/„Break Out“-Prinzip mit Kirby aufgreift. Zusätzlich zum „Schläger“ unten habt Ihr jetzt auch noch welche am oberen und seitlichen Bildschirmrand (siehe S. 80).

Titus bringt SNES!

Pech mit seiner SNES-Reihe hat Titus. Erst wurden die Titel nicht fertig, jetzt findet sich kein Vertrieb. „Power Pigs of the Dark Age“ ist ein schweinisches



Jump'n' Run, in dem es um die Rettung der Donut-Bar der „Power Pigs“ geht. (Donuts sind amerikanische Mini-Kuchen.) Die soll von der „Terrible Wind Machine™“ zerstört werden. Ihr sollt in der Rolle eines der Schweine im besten Zeichentrick-Stil das

Schlimmste verhindern. „Prince of Persia II – The Shadow and the Flame“ ist die Fortsetzung eines Klassikers. Durch 15 Level jump'n'runnt Ihr, um eine liebeliche Prinzessin aus den Händen eines gemeinen persischen Despoten zu retten.

Statt mit Schwert und verliebten Herzen seid Ihr in „Realm“ im Jahre 5069 als bioni-

scher Soldat unterwegs. Laser, Elektrowaffen, Missiles und Plasma-Bumerangs stehen in fünf actionreichen Leveln bereit. Und wer es mehr auf die „süße“ Art liebt, der spielt „Incanation“. Das Königreich des Kessels wird vom Bösen bedroht. Retten könnt Ihr



es, wenn Ihr die vier magischen Sprüche findet. Dementsprechend sind vier Welten zu durchforsten, in denen Ihr Euch mit jeder Menge magischer Gegner anlegt.

Williams Klassiker

Auch Williams hat seine Classic Collection: die „Williams Arcade's Greatest Hits“. „Defender I + II“, „Joust“, „Robotron 2084“ und „Sinistar“ sind auf diesem SNES-Modul vertreten. Das wird möglich, weil Williams auch Rechte an Programmen von Atari Games hat, die vor kurzem übernommen wurden. Über „Ultimate Mortal Kombat 3“ braucht man nicht mehr viel zu sagen, genauso wenig wie über „Ms. Pac-Man“ (1:1-Umsetzung vom 15 Jahre alten Original; beide für das SNES). In Amerika ist noch ein Game Boy-Titel namens „The Get-away“ erhältlich, über den uns leider nichts weiter bekannt ist. „NBA Hangtime“ (SNES), das gleichzeitig auf dem N64 erscheint, bringt Euch 29 NBA-Teams in 2-gegen-2-Matches. Es gibt die beliebten Spezialmoves, jede



Menge Akrobatik und über 900 geheime Power-up-Codes, versteckte Charaktere und die Spieler der Saison '96/97. Wem

das nicht reicht, der schafft sich seine eigenen Ballkünstler. Jam, Jam, Jam!

THQ überrascht!

Eine tolle Überraschung hat THQ für Euch bereit: „Sim City 2000“ wird mit 90 %er Sicherheit nach Deutschland kommen. Die von vielen Lesern sehnsüchtig erwartete Städtebausimulation bringt den Klassiker „Sim City“ (von Nintendo) in die dritte Dimension. „Mohawk & Headphone Jack“ gibt es exklusiv nur für das SNES: Durch 14 riesige Level führt Euch dieses von Black Pearl programmierte Mode-7-Spiel. Mehr dazu auf den Super Preview-Seiten!

Definitiv über Konami wird übrigens „Olympic Summer Games“ vertrieben.

Andere Hersteller

● Für Deutschland noch unklar sind die „Marvel Heroes in War of the Gems“.

Es ist ein „Final Fight 3“-ähnliches Prügelspiel mit Spider-Man, Hulk, Captain America, Iron Man und Wolverine. Je einen davon steuert Ihr durch die Level, in denen



Ohne Stand: Shinichi Suzuki erzählte uns in einer ruhigen Ecke von Takaras Deutschland- und Nintendo 64-Plänen.



Michele Jacobsen von Philips präsentierte „Gearheads“. Die SNES-Version kommt bald.

Live-Action-Kämpfe beinhaltet, aber sonst viel fürs Hirn bietet. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Film mit Dennis Quaid („Reise ins Ich“) und kommt (im Amerikanischen) mit der Stimme von Sean „James Bond“ Connery als Drache.

● Wo wir gerade von Schwertern reden: „Sword of Hope 2“ von Kemco kommt außerhalb Japans fünf Jahre nach dem Original heraus. Dieses Rollenspiel basiert auf genau demselben System wie der Vorgänger, bietet aber einiges



mehr an Knochelei. Lest dazu S. 74.

● Auch Infogrames meldet sich zurück, und zwar mit einer Sammlung klassischer Spiele, die über Konami vertrieben wird (Siehe Erscheinungs-Liste). Zusätzlich sind noch „Spirou“ und „Die Schlümpfe 2“ (über NOE, siehe Seite 80) geplant. Ihr seht, es ist einiges los auf dem SNES- und Game Boy-Markt. Wir

werden Euch auf jeden Fall über die Entwicklung auf dem Laufenden halten!

og

u. a. Dr. Doom, Blackheart und The Brood lauern. Wenn es Euch nicht gelingt, sechs Edelsteine („Gems“) zu finden, wird das Universum zerstört.

● Takara ist für Prügelspiele bekannt, und zwei neue kommen in dieser Zeit auf den Game Boy. „Toshinden“ (Test auf Seite 78) verkaufte sich in Japan 50.000fach – ein Erfolg! Außerdem ist „King of Fighters“ fertig. Im Moment überlegt Takara, ob man nicht „Samurai Streets 3“ (Japanischer Titel, die Serie ist in Deutschland unter dem Namen „Samurai Showdown“ bekannt) nach Europa bringt. 14 Charaktere (inklusive der geheimen) stehen in diesem 8 Megabit-Modul bereit: Diese Größe ist für ein Game Boy-Spiel eine Sensation!

● Oceans Beat'em Up „Lobo“ (SNES) wird nicht nach Deutschland kommen.

● Ubi Soft hat „Street Racer“ für den Game Boy programmiert und sucht derzeit einen deutschen Vertrieb. Das Autorennen entspricht der SNES-Version.

● Philips Interactive Media machte den „Schritt zum Multimedia-Publisher“ und entwickelt gerade ein eigenes SNES-Spiel: „Gearheads“! Es kämpfen zwei Spieler darum, wer die meisten Aufziehspielzeuge über ein Schachbrett auf die andere Seiten schicken kann. Klingt verwirrend? Wartet ab, es sieht ganz schön schwierig aus!

● Da staunt der Fachmann: Das soll ein Acclaim-Spiel sein? „Dragonheart“ für den Game Boy ist ein reinrassiges Abenteuerspiel à la „Sword of Hope“, das zwar

Release Schedule

SNES

Asterix („Classic“) (Infogrames/Konami) ... D Juni
Arcade Greatest Hits
 (Williams Entertainment/???) ... A Sept.
Big-Bad Bee-Fighter (Bandai/Konami) ... D Nov.
College Football USA '97 (THQ/???) ... E Winter
Donald in Maui Mallard (Disney/NOE) ... D Juni
DKC 3: Dixie's Double Trouble
 (Rare/NOE) ... D Weihn.
Dragon Ball Z (Bandai/Konami) ... D Sommer
Gearheads (Philips Media/Laguna) ... D Winter
Generation 2 (Kemco/???) ... D ???
Incanation (Titus/???) ... A Juni
Ken Griffey Jr's Winning Run
 (Rare/Nintendo of America) ... A Juni
Kirby's Dreamcourse (Hal/NOE) ... D Juni
Kirby Super Star (Hal/NOE) ... A Sept.
Lobo (Ocean) ... nur A
Lost Vikings 2 (Interplay/Acclaim) ... D Sept.
Lufia (Taito/NOE) ... D Nov.
Marvel Super Heroes (Capcom/Laguna) ... A Sept.
Mohawk & Headphone Jack (THQ/???) ... E Juli
Mr. Do! (THQ/???) ... E Sept.
Ms. Pac Man (Williams/???) ... A Sept.
NBA Hang Time (Williams/???) ... D ???
NHL '97 (THQ/???) ... E Winter
Olympic Summer Games (THQ/Konami) ... D Juni
Oscar (Titus/???) ... A Sept.
PGA European Tour (THQ/???) ... E Sept.
Power Pigs of the Dark Age (Titus/???) ... A Juni
Power Rangers ZEO (Bandai/Konami) ... D Okt.
Pinocchio (Disney/NOE) ... D Mai
Prince of Persia II – The Shadow and the Flame (Titus/???) ... A Sept.
Realm (Titus/???) ... A Sept.
Schlümpfe 2 (Infogrames/NOE) ... D Februar '97
Sim City 2000 (Imagineer + THQ/???) ... E Winter
Spirou (Infogrames/Konami) ... D Juli
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
 (Square/Nintendo of America) ... D nicht
Stone Protectors (Kemco/???) ... D ???
Terranigma (= „Tenchi Sōzō“) (Enix/NOE) ... D Sept.
Tetris Attack (BPS/NOE) ... D Okt.
Tetris + Dr. Mario (Classics) (Nintendo/NOE) ... D Juli
Toy Story (Disney/NOE) ... D April
Ultimate Mortal Kombat 3 (Williams/???) ... A Okt.

Videokid (Kemco/???) ... D ???
Wayne Gretzky Ice Hockey (TWI/Konami) ... D Mai
Whizz (Titus/???) ... A Sept.
Winter Gold (FX-Chip!) (Nintendo/NOE) ... D Okt.
Worms (Ocean/Konami) ... D Juli
X-Men 2 (Acclaim/Acclaim) ... D ???
Zelda III: A Link to the Past (Classics)
 (Nintendo/NOE) ... D Juli

Game Boy

Asterix („Classic“) (Infogrames/Konami) ... D Juni
Adventures of Lolo (Hal/NOE) ... D April
Battlezone / Super Breakout (THQ/Konami) ... D ???
Blaster Master jr („Classic“)
 (Sunsoft/Laguna) ... D ???
Blues Brothers Jukebox Adventure
 („Classic“) (Titus/Laguna) ... D ???
Bombjack („Classic“) (Infogrames/Konami) ... D Juli
Donkey Kong (Classics) (Nintendo/NOE) ... D Juli
Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest
 (Rare/NOE) ... D Okt.
Dragon Heart (Acclaim/Acclaim) ... D Juni
FIFA Soccer '97 (THQ/???) ... E Winter
Iron Man (Acclaim/Acclaim) ... D Okt.
John Madden '97 (THQ/???) ... E Winter
Kirby's Blockball (Hal/NOE) ... D Juni
Lamborghini („Classic“) (Titus/Laguna) ... D ???
Max („Classic“) (Infogrames/Konami) ... D Juli
Olympic Summer Games (THQ/Konami) ... D Juni
Pinocchio (Disney/NOE) ... D Mai
Pocahontas (THQ/Konami) ... D ???
Pomp Up („Classic“) (Infogrames/Konami) ... D Juli
Spy Vs. Spy 2 (Kemco/Laguna) ... D ???
Street Racer (Ubi Soft/???) ... D ???
Super Mario Land 2 (Classics)
 (Nintendo/NOE) ... D Juli
Super Mario Land 3 (Classics)
 (Nintendo/NOE) ... D Juli
Tetris Attack (???) (Nintendo of America) ... D Okt.
Tetris Blast (BPS/NOE) ... D April
The Getaway (Williams/???) ... A ???
Titus the Fox („Classic“) (Titus/Laguna) ... D ???
Toy Story (Disney/NOE) ... D Mai
Urban Strike (THQ/???) ... E Winter

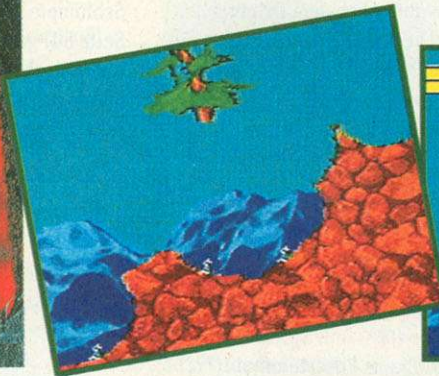
D = Deutschland, A = Amerika, E = England, NOE = Nintendo of Europe. Alle Daten ohne Gewähr.

WORMS



Auf dem PC ist „Worms“ fast schon ein Klassiker, und für den Game Boy gibt es das Modul ebenfalls. Jetzt bringt Ocean über Konami das Strategiespiel mit Regenwürmern für das Super Nintendo heraus. Wollen wir doch mal sehen, wie es sich in unserem Test macht!

Ziel des Spiels ist es, das eigene Team von Regenwürmern über die Runden zu retten und anderen Würmchen den Garaus zu machen. Dazu stehen zahlreiche Waffen und Wundermittel zur Verfügung. Natürlich wird an lustigen Schauplätzen, wie im Wald, auf der Schneepiste oder gar im Weltall, gekämpft.



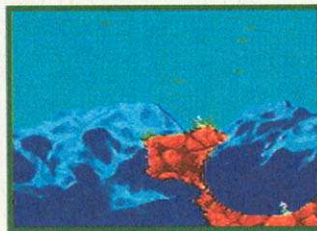
Friendly

Im „Friendly“-Modus könnt Ihr das Spiel erst einmal ausprobieren. Testet die Waffen und die anderen speziellen Tätigkeiten.



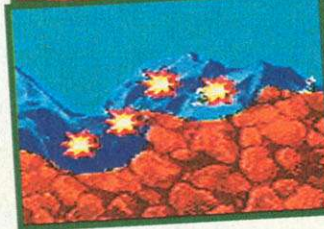
League

Im „League“-Modus geht es gleich richtig zur Sache. Bis zu vier Teams stehen sich hier gegenüber. Jetzt heißt es „Jeder gegen Jeden“. Es gibt keine Verbündeten. In diesem Modus habt Ihr auch die Chance, mit vier Kameraden gegeneinander anzutreten.



Luftangriff

Der Luftangriff ist heimtückisch. Aus jeder Höhle könnt Ihr Eure Flugzeuge anweisen, Euren Gegner anzugreifen. Markiert einfach das Ziel mit einem Pfeil und laßt den Rest die Jungs von der Luftwaffe erledigen. Die verstehen ihren Job.



Granate



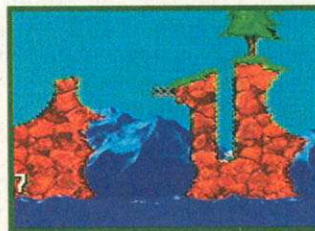
Die Granate explodiert und setzt dabei weitere Sprengladungen frei, die durch die Luft fliegen und beim Aufprall eine neue Explosion verursachen.

Dynamit

Drückt Eurem Gegner einfach eine Dynamitstange in die Hand und verduftet. Und da er sich nicht wehren kann: Booom!

Graben

In manchen Fällen ist es besser, sich einzugraben. Ob nach unten oder zur Seite spielt dabei keine Rolle. Beides ist möglich.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Konami
Termin: Juli
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Strategie

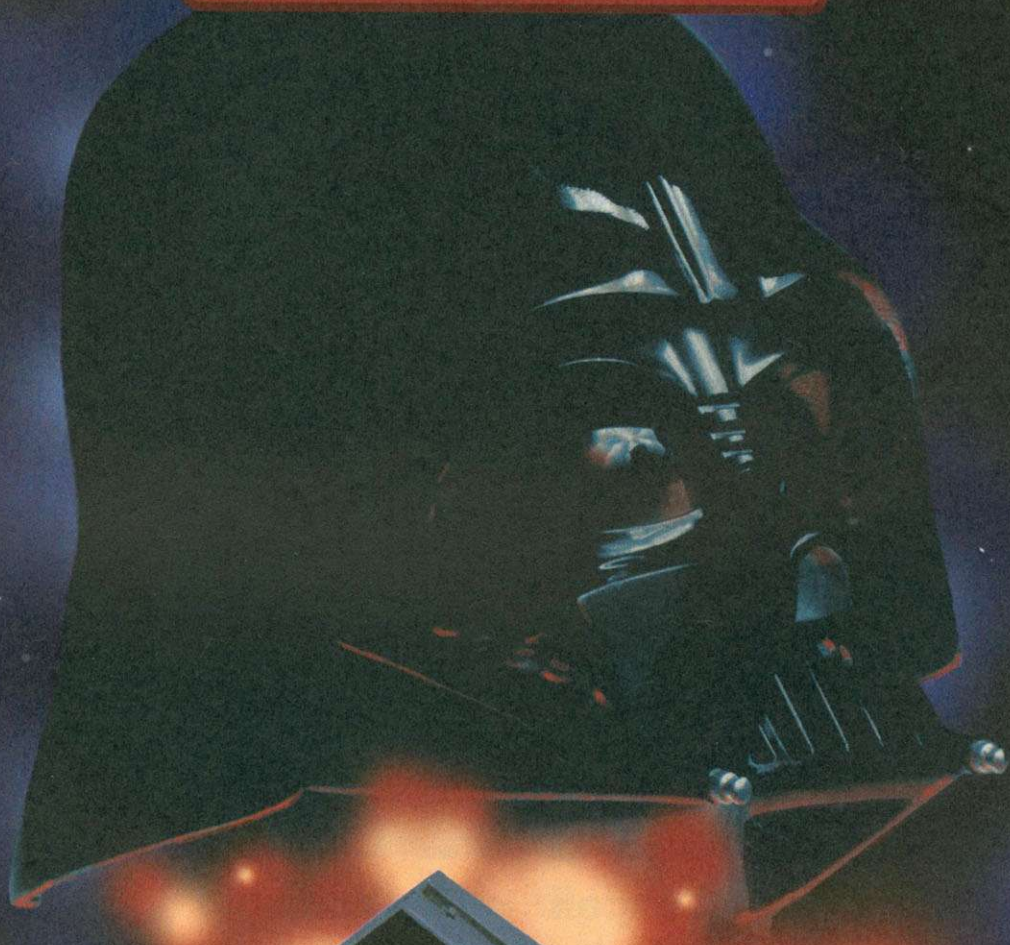
Fazit

„Worms“ ist eine 1:1-Umsetzung der PC-Variante. Im großen und ganzen ist es ein lustiges Strategiespiel, das man jedem empfehlen kann, der mehr auf Spaß und Schadenfreude als auf Grafik abfährt.

jvn

STAR WARS™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



**AB JETZT
IN DIESER GALAXIS**

OZ VERLAG

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



ENTWE
ABONNIE
NINT
FUN VI
ODER DU
DRA

16 Aug./Sept.
DM 6,80
ALLES NINTEND
ALLES OHN
ALLES HIE

fu
VISION

Plotwings 64:
Paradigm
ftet die
Geheimnisse

GAME GUIDES

DKC 2, Sword of
Hope 2, DS9:
roads of

Schickt die ausgefüllten
Coupons einfach an:



ABO FAX

Für ganz eilige gibt es wi

(0 69) 5

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 27

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.



**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 Ninten-do 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 27

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:

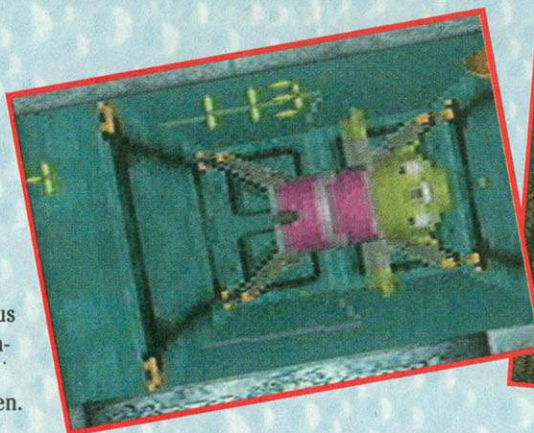
Datum/2. Unterschrift

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



Im Kino schlug „Toy Story“ ein wie eine Bombe. Das Super Nintendo-Modul ist ebenfalls etwas besonderes, wurde es doch von Disney Interactive mit den Original-Filmgrafiken gefüttert. Für alle Fans dieses grafischen Leckerbissens kommt hier der zweite Teil unseres Game Guides.

Die Ankunft des neuen Spielzeughelden Buzz Lightyear bringt jede Menge Wirbel mit sich. Denn der Raumfahrer verdrängt den Spielzeugcowboy Woody von seinem ursprünglichen Platz. Woody war bislang das Lieblingsspielzeug des kleinen Andy. Eben, bis Buzz kam. Jetzt ist der Cowboy schwer enttäuscht und macht sich auf einen außergewöhnlichen Rachefeldzug. Woody schubst Buzz einfach aus dem Fenster. Jetzt aber plagt ihn sein schlechtes Gewissen, und so macht sich der stolze Cowboy auf den Weg, seinen Erzfeind zu retten.



DIE RACHE DER SPIELSACHEN

SAMMELN

Auch in dieser Stage heißt es wieder Sterne sammeln, denn dafür gibt es am Ende immer eine schöne Kleinigkeit. Springt auf das erste Regal, klettert dort nach oben und hüpfet auf die Truhe nach links. Dort findet Ihr zwei Sterne.



Hindernisse stoppen Euren einzigen Freund.



Befreit ihn, und er wird sich später bei Euch bedanken.

T-REX

Alle Spielsachen haben sich gegen Euch gestellt. Ihr müßt so schnell wie möglich aus dem Spielzimmer fliehen. Das ist gar nicht so einfach. Rex ist der einzige, der Euch noch zur Seite steht. Doch auch er wird von den anderen Spielsachen blockiert. Beseitigt die Blockade, denn nur so kommt Ihr bis ans Ziel.



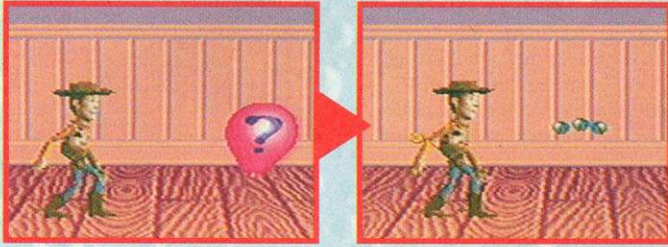
Auch die anderen Spielzeuge haben sich jetzt gegen Euch ...



... verschworen. Es hilft nichts, Ihr müßt sie auspeitschen.

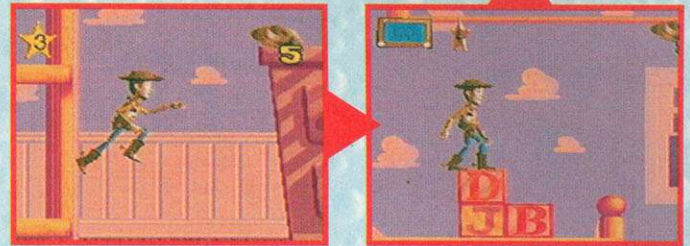
1 BALLONS

Die Ballons sind ganz schön heimtückisch. Denn wenn Ihr ihnen zu nahe kommt, explodieren sie. Der Inhalt, drei Murmeln, wird dann durch die Luft geschleudert. Jeder Kontakt mit diesen Kugeln kostet Euch einen Energiepunkt. Seid also vorsichtig!



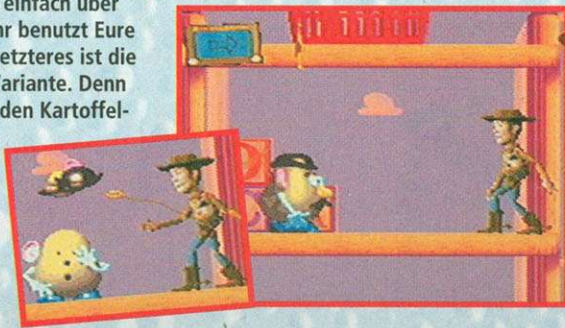
2 SEILE

An manchen Stellen scheint es nicht weiterzugehen. Springt hier auf den Schrank, von dort aus weiter auf die Truhe. Klettert auf die obere Seite der Truhe und springt zurück zum Schrank. Von dort aus dürfte es Euch leicht fallen, ganz nach oben zu gelangen. Dort befindet sich dann ein Seil, an dem Ihr weiterhangeln müßt.



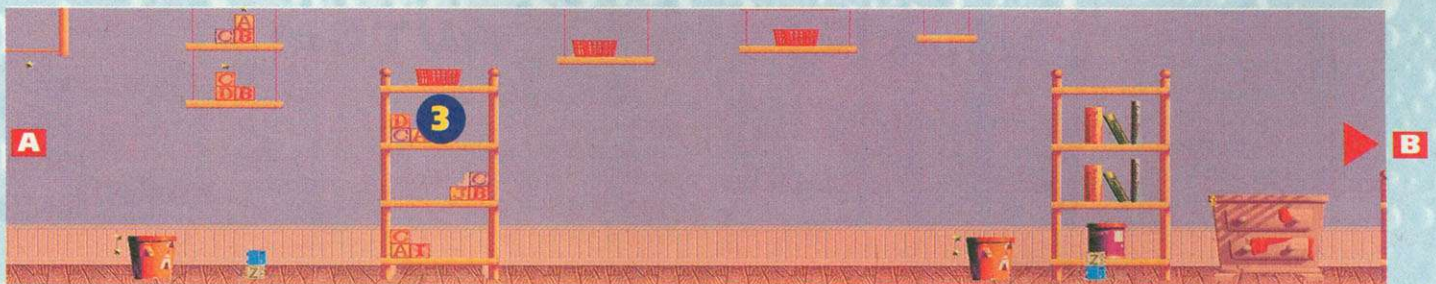
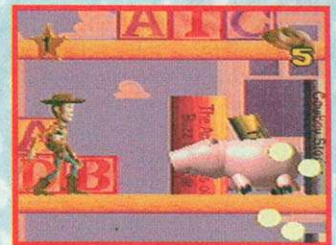
3 KARTOFFEL

Mr. Potato Head ist nicht gerade gut auf Euch zu sprechen. Er läuft zwar nur hin und her, doch jede Berührung kostet Euch einen Energiepunkt. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Kartoffel zu besiegen. Entweder springt Ihr einfach über sie, oder Ihr benutzt Eure Peitsche. Letzteres ist die lustigere Variante. Denn sobald Ihr den Kartoffelkopf getroffen habt, fällt er auseinander.



4 SPARSCHWEIN

Sparwutz Specky hat es auf Euch abgesehen. Auch sie ist sauer, daß Ihr Buzz aus dem Fenster geschubst habt. Wie wild wirft sie mit Münzen um sich und rennt hin und her. Springt über sie und weicht den fallenden Münzen aus.



REX-RENNEN

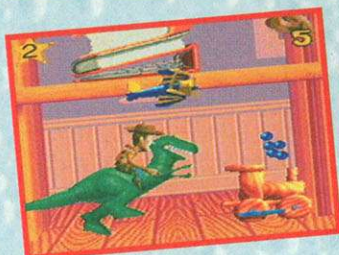
AUTO + ZUG

In dieser Stage gibt es jede Menge Spielsachen zu überwinden. Springt mit Rex über sämtliche Hindernisse. Die Eisenbahn ist ganz einfach zu schaffen. Beim ferngesteuerten Auto wird es etwas schwieriger. Denn es fährt dauernd nach vorne und wieder zurück.



FLUGZEUG

Besonders auf den Luftverkehr solltet ihr achten. Denn ab und zu kommt von hinten ein Flugzeug angeflogen. Wenn ihr jetzt springt, um z. B. dem Zug auszuweichen, knallt ihr direkt in das Flugzeug. Geht besser ein Stück zurück und springt dann erst.



BOSS

Woody wird erneut mit Buzz Lightyear konfrontiert, und diesmal ist es kein Traum. Buzz läuft immer hin und her. Ihr solltet mit Eurer Peitsche den Reifen treffen, damit er hochspringt. Wenn er in der Luft ist, müßt ihr ihn nochmal schlagen, und er fliegt durch die Gegend. Jetzt muß nur noch exaktes Timing entwickelt werden, damit der Reifen auf Buzz fällt und ihn blockiert. Nach einiger Zeit fängt Buzz auch an zu fliegen. Rennt unter ihm durch, um ihm auszuweichen.

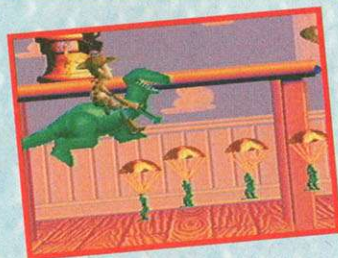


Jetzt dreht Buzz ganz durch. Bringt Euch schnell in Sicherheit.



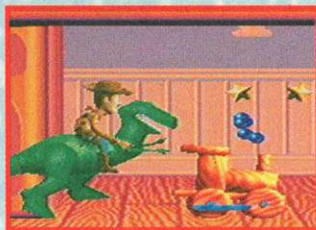
SOLDATEN

Die roten Flugzeuge sind heimtückisch. Sie dienen nämlich den Soldaten als Transportflugzeug. Kaum haben sie Euch erspäht, springen sie mit ihren Fallschirmen ab, um Euch im Nahkampf zu bezwingen. Nehmt Anlauf und hüpf schnell über die Fallschirmspringer hinweg.



STERNE + CONTINUE

Natürlich solltet ihr die Sterne nicht vergessen, denn am Ende der Stage wartet doch eine Belohnung auf Euch. Außerdem solltet ihr auf keinen Fall die einzige Continueflagge übersehen. Sie befindet sich direkt hinter den ersten Fallschirmspringern.

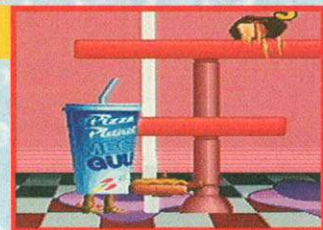


PIZZA PLANET

ESSEN & TRINKEN

MAMPF

Auf dem Tisch liegen Pommes Frites, Hot Dogs und andere Fressalien rum. Wenn ihr Euch mit der Tarnung nähert, fallen sie herunter. Stoppt vorher, damit ihr in nichts reinlauft.



AUTOMAT

Die Automaten sind total durchgeknallt. Sie spucken in gewissen Abständen Cola-Dosen. Wartet ab, bis der Automat wieder einmal eine Dose ausgeworfen hat und springt dann drüber.

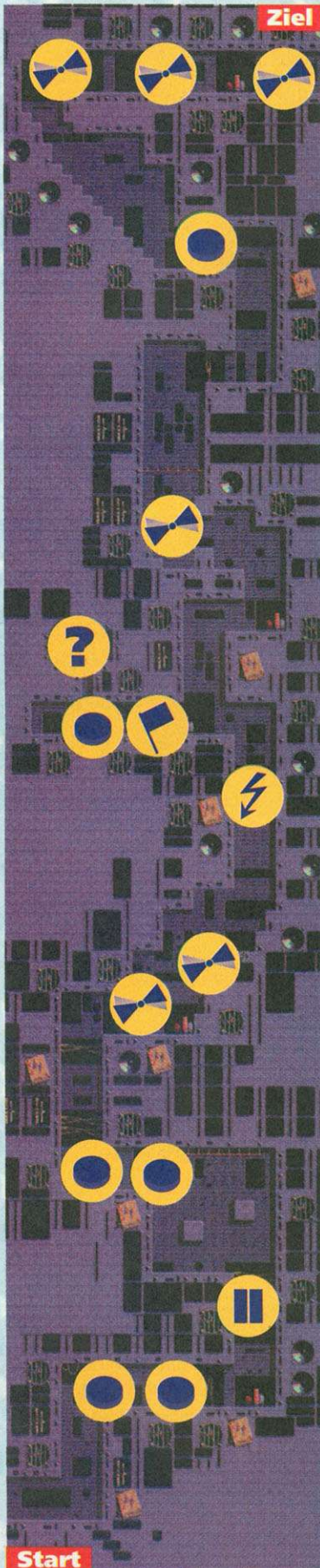


KIDDIES

Den Kiddies, die im Pizza Planet herumlaufen, könnt ihr leicht ausweichen. Sie kündigen sich vorher immer mit einem Papierflieger an. Jetzt solltet ihr Euch darauf einstellen, gleich in Deckung gehen zu müssen.



MITTEN IM MÜNZAUTOMATEN



ZAHNRÄDER

Die Zahnräder fahren durch die Gegend. Hüpf auf sie, um mitzufahren. Springt auf das nächste Zahnrad.



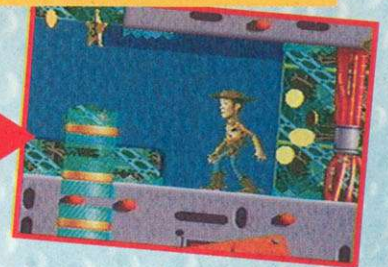
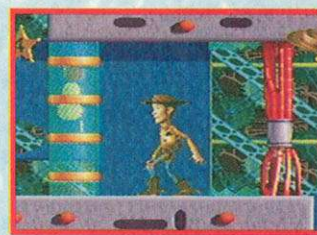
LIFT

Nur über die Lifte kommt Ihr weiter. Fahrt mit ihnen nach oben und springt in letzter Minute einen Lift höher.



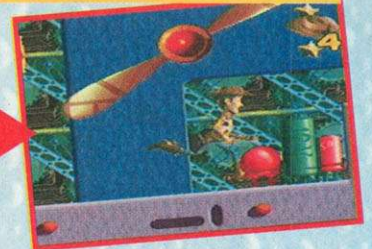
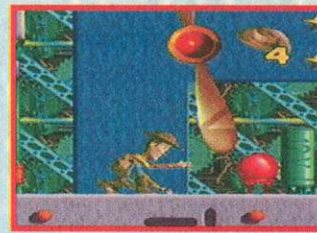
MÜNZSCHLÄUCHE

Ein Spielautomat wird natürlich mit Münzen betrieben. Diese werden in Schläuchen in einen Tresor geleitet. Leider könnt Ihr an diesen Schläuchen nicht vorbei. Peitscht Euch den Weg frei.



VENTILATOR

Das Ventilationssystem macht Woody arg zu schaffen. Kniet Euch vor einen Ventilator hin, so kann er Euch nichts anhaben. Wenn das Rotorblatt vorbeigezogen ist, solltet Ihr schnell aufstehen und rennen.



SICHERUNGEN

Die Sicherungen haben nicht gerade den neusten Sicherheitsstandard. Sobald Woody in ihre Nähe kommt, fliegen sie ihm buchstäblich um die Ohren. Dieses könnt



Ihr vermeiden, indem Ihr schnell an ihnen vorbeirennet. Natürlich kann Woody die Sicherungen auch anders austricksen: Geht in ihre Nähe, bis sie zerplatzen, rennt jetzt schnell zurück, um ihnen auszuweichen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Disney Interactive Entertainment
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext
Genre: Jump'n'Run

GEHEIMRAUM

In dieser Stage gibt es einen Geheimraum, in dem Ihr einen Cowboyhut und einen Stern finden könnt. Geht an der Stelle, die wir auf der Karte mit einem X markiert haben, ganz nach links. Springt dort in die Höhe und haltet Euch dabei weiter nach links. So kommt Ihr ein kleines Stückchen höher. Dann geht es weiter nach rechts, bis Ihr den Stern und den Hut seht.



Fazit

„Toy Story“ ist nicht nur ein einfaches Jump'n'Run, sondern beinhaltet neben Autorennen auch andere Spielkonzepte. Außerdem ist das Modul eine spitzensmäßige Filmumsetzung, die sehr viel Spaß bereitet.

jvn

Paradigm lehrt Euch das Fliegen

Paradigm (engl. „Musterbeispiel“) begann mit Militärsimulationen, bevor Nintendo dank eines Tips von Silicon Graphics auf sie aufmerksam wurde. Das Ergebnis der Kooperation zwischen Paradigm und Nintendo sind „Pilotwings 64“ und das Entwicklersystem „Fusion64“. Uns gelang es, Paradigms Marketing Vize-Präsident Bruce Caridi für ein Interview zu gewinnen.

Paradigm erhielt von Nintendo den Auftrag, europäischen und amerikanischen Lizenznehmern ein Entwicklersystem für Nintendo 64 bereitzustellen. Gemeinsam mit führenden Soft- und Hardware-Herstellern der Silicon Graphics-Welt schuf Paradigm so „Fusion 64“. Training, technische Unterstützung rund um die Uhr und die komplette Soft- und Hardware-Ausstattung kommen nun aus einer Hand. Und was man mit dem Komplettpaket so alles machen kann, zeigt das erste damit entstandene Spiel: „Pilotwings 64“.

Parallel entwickelt

„Als wir in den letzten eineinhalb Jahren »Pilotwings« entwickelten, haben wir gleichzeitig (eigene) Tools dazu gemacht“, erzählt Bruce Caridi. „Wir sprachen mit Nintendo, und sie glaubten, bessere Unterstützung für die Entwickler von N64-Produkten schaffen zu müssen. Darum schlugen wir vor, daß wir gerne diese Unterstützung mit Training, Hard- und Software leisten würden. Und dann haben wir halt »Fusion64« zusammengestellt. Und wir sind die einzigen (Fremd-)Hersteller der Nintendo 64-Emulatorkarte.“

alles was man so möchte. Wir empfehlen auch, daß man nebenbei die Nichimen-, Alias- und MultiGen-Tools genauso benutzt, weil die Fähigkeiten dieser Programme das beste aus den Features und Funktionen der Kiste herausholen. Spezielle Entwicklungen wie Texture-Mapping benötigen komplexe-



Voraussetzungen

Was braucht man, um das System laufen zu lassen? „Das Minimum, das wir vorschlagen, ist eine Indy, das Emulator-Board und unsere Software-Umgebung UltraVision. Die hat 3-D- und Modelling-Tools,



re Datenbankanwendungen. (...) Wir sprechen über ein System im Bereich von mindestens 15.000 Mark.“ Wirklich leistungsfähige Rechner sind im Bereich von gut 50.000 Mark pro Einheit angesiedelt: „Wir empfehlen die Indy R5000-Version, mit 24 Bit Grafik-Subsystem ... – das nennen wir die Imagination-Station.“ Für „Pilotwings“ rechnete ein Verbund von mehr als zehn unterschiedlich leistungsfähigen Rechnern. „Das Hauptteam hat ca. 40 Menschenjahre an dem Spiel gearbeitet.“

Lüftet das Software-Geheimnis!

Das Herz von „Pilotwings“ ist die N64-exklusive 3-D-Softwareumgebung „Vega UltraVision“. Es ist um Paradigms Basissystem Vega gestrickt und bietet das Grundstück, auf dem Ihr Euer (Software-) Haus baut. Vega kann von Grafikern und Programmierern gleich gut bedient werden. Mit dem Audio-Works2-Modul ist komplexe Musik- und Sound-Unterstützung samt



Mindestausstattung für Paradigms Paket: „Indy“ von SGI.

Atmosphären-Effekten möglich. Das „Level of Detail“ (LOD, Detailgenauigkeit) kann frei verändert werden und bringt dank geringer Zugriffszeiten auf umfangreiche Bibliotheken „Realität“ auf den Bildschirm. Natürlich gibt es auch Spezialeffekte wie Explosionen, Rauch, Feuer oder Rotoren

für Hubschrauber. Licht gehört dazu, und es ist UltraVision egal, ob Ihr Landescheinwerfer für Flugzeuge oder Sonnenstrahlen braucht. Mit dem Marine-Module geht es auf hohe See, wo neben Wellen jede Menge Goodies für Wasserfreunde (inklusive Ertrinkendem) vorhanden sind. Mit anderen Programmen geschaffene 3-D-Modelle, Texturen („Tapeten“), Animationen und Audio-Effekte lassen sich ebenfalls problemlos einbinden. Quellen sind z. B. von Alias (Power Animator 7, siehe NFV 4+5), Nichimen (Bericht im nächsten Heft) und MultiGen. Zusätzlich ist eigene Programmierung mit der auf C basierenden Sprache API („Application Programming Interface“) möglich.

„Pilotwings“-Fakts

Doch wie sieht es jetzt in der Praxis aus? Und wie weit war Miyamoto in die Entwicklung eingebunden? „Er war die kreative Kraft hinter »Pilotwings«,“ so Caridi. „Wir haben ihm regelmäßig Versionen des Spiels zum Prüfen

geschickt, und er machte Vorschläge, die wir umsetzten. Unsere kreative Rolle in dem Spiel war minimal. Nintendo sagte, was sie wollten, und wir haben unser Bestes getan, nutzten die Technik aus, um das umzusetzen. Gerade in den letzten Monaten kamen einige Nintendo-Leute zu uns (nach Dallas), und sie beaufsichtigten jeden Schritt im Entwicklungsprozess.“

Das Areal von „Pilotwings 64“ ist 30 x 50 Meilen groß (48 km x 80 km). Die Freiheit im Spiel ist unbeschränkt: „Es ist eine komplette 3-D-Welt, man kann überall hin.“

Es gibt drei Fahrzeuge (Gyrocopter, Ultraleichtgleiter und Jetpack), acht Charaktere, drei Level und drei Bonuslevel. Die Aufgaben sind nicht gerade einfach zu lösen, glaubt uns das. Neue Spezialeffekte gibt es natürlich auch: Wasserfälle, Wellen, die

sich am Strand brechen, Rauch, Missiles, Wechsel zwischen Tag und Nacht und Schnee. Wagt Ihr Euch in die Wolken, müßt Ihr mit Luftlöchern rechnen. Und wer mit dem Gleiter unterwegs ist, sollte nicht vergessen, hin und wieder Auftrieb in Warmluftströmen zu suchen.

Neue Pläne?

„Pilotwings“ war auf der E3 in der „Bug-Phase“ (Letzte Fehlerkorrektur) und wird rechtzeitig fertig. „Wir würden sicherlich gerne weitere Titel machen, aber im Moment können wir dazu nichts sagen. Verhandlungen mit Nintendo laufen“, sagt Bruce Caridi. Auf die Ergebnisse sind wir jetzt schon gespannt!

og

Von Militärsoftware zu Spielen

„Unsere Geschichte beginnt mit der Entwicklung von visuellen Echtzeit-Simulationen für den militärischen Markt in den USA. Flugsimulationen, Bodenfahrzeugsimulationen, und auch Anwendungen für den Weltraum.“ Auch die Kundenliste von Paradigm liest sich wie ein Who-is-who: Ford, Chrysler, Volvo, BMW, Boeing und natürlich die verschiedenen Arme der amerikanischen Streitkräfte. Wer das Einparken mit einem Tanker üben will, kann in Rotterdam oder San Diego im Schiffsbrückensimulator üben. (Ausbildung zum Kapitän vorausgesetzt.) „Von dort aus wechselten wir: Die Tools eigneten sich auch für die Spielentwicklung. Die Spiele, die heute entwickelt werden, sind dreidimensional. Die Programme, die wir auf den Silicon Graphics-Rechnern benutzt haben, sind übertragbar auf die aktuellen Spielekonsolen. Als Nintendo sich mit Silicon Graphics zusammenschloß, um das Chipset für N64 zu entwickeln, wollten sie auch »Pilotwings« umsetzen. Und sie fragten, wen SGI mit genug Erfahrung im Bereich der Echtzeit-Flugsimulationen empfehlen könnte ...“



Paradigm-Animation (auf SGI-Basis).



„Vega Marine“-Animation, die die Wirkungsweise von Dynamic Ocean zeigt (auf SGI-Basis).



Mit dem Jetpack durch die Stadt düsen macht Spaß!



Wo Licht ist, ist auch Schatten: Shadows of the Empire

Auf den neuen Star Wars-Kinofilm muß man noch einige Zeit warten. Auf ein neues Star Wars-Spielerlebnis allerdings nicht. „Shadows of the Empire“ deckt ein neues Kapitel der erfolgreichen Saga auf, exklusiv für Euer Nintendo 64.

San Rafael, Kalifornien – hier programmiert LucasArts neue Hit-Spiele. Eines davon tritt jetzt aus dem Schatten: „Star Wars: Shadows of the Empire“.

Wie alles begann

Die Geschichte von „Shadows of the Empire“ ist wesentlich komplizierter, als dies beim Spielen zu erkennen ist. Die Programmierer von LucasArts arbeiteten seit Januar 1995 an dem Projekt, zeitgleich mit dem Buchautor, den Comic-Zeichnern und den Soundtrack-Komponisten. „Shadows“ wird ein Multimedia-Spektakel sein, als ob es dazu wirklich einen Kinofilm gäbe. Problematisch war nur, daß die Verspätungen in der Nintendo 64-Entwicklung selbst dafür sorgten, daß erst im späten Juli eine fertige Konsole zur Verfügung stand. „Es ist eine sehr interessante Herausforderung, ein

Spiel für eine Maschine zu entwickeln, die noch nicht existiert“, so der technische Entwicklungsleiter Eric Johnson. „Das ist in der Spieleindustrie unüblich. Im Fall des Nintendo 64 wußten wir, daß die Daten der Maschine bemerkenswert sein würden. So wollten wir eines der ersten Echtzeit 3-D-Spiele für das System programmieren. Der Grund, warum wir die Onyx(-Rechner von Silicon Graphics, SGI) benutzten, eine sehr



Die Schlacht um Hoth: Angst kann man bekommen, wenn man später einem solchen Läufer zu Fuß gegenübersteht ...

große und schwere Maschine, die wie ein Aktenschrank aussieht, war, daß es der einzige Computer war, der ähnliches leisten konnte, wie es das N64 zeigen wird. Auch unsere kleineren SGI-Maschinen kamen da nicht heran.“

Das Konzept

Mark Haigh-Hutchinson erklärt, worum es in den fünf Spielprinzipien von „Shadows of the Empire“ geht: „Wir haben die Schlacht um Hoth, welche einen Flug über die Landschaft in geringer Höhe und mit hoher Geschwindigkeit zeigt. Das Areal in dieser Schlachtszene ist etwa zwei mal zwei Meilen groß. Wenn Ihr es verlaßt, werdet Ihr N64 »zurückgepfiffen«: »Kehren Sie zur Schlacht zurück«. Wir haben auch First-Person-Action im Stil von <indiziert>. Da sind verschiedene Raumschlacht-Szenen, sowohl als Schütze als auch als Pilot. Zusätzlich dazu gibt es eine Echtzeit-Speed Racer-Jagd. Und ich kann nicht den Zweikampf gegen »Star Wars«-Legende Boba Fett vergessen, bei dem Ihr mit Jetpacks fliegt.“ Ihr bedient auch die Laserwaffen des „Outriders“, ohne daß Ihr auf seinen Flug Einfluß nehmen könnt, und erkundet eigenständig Mos Eisley.



Boba Fett greift an!

„Shadows“ wartet mit zwölf grossen Leveln auf, die mit tollen Fahrzeugen und intelligenten Gegnern bestückt sind. Die Gegner beinhalten die Sturmtruppen, TIE-Jäger, Kampfläufer und die zahlreichen Ekelpakete, die für Xizor arbeiten.

Fast intelligent

„Sobald die Charaktere und Objekte gebaut, mit Texture Mapping bezogen und in den Leveln platziert sind, müssen sie mit »Künstlicher Intelligenz« (AI, »Artificial Intelligence«) ausgestattet werden, die ihnen etwas zu tun gibt“, so Spiel-designer Jon Knoles. Die AI-Pro-

grammierung basiert auf den aus den Filmen bekannten Verhaltensmustern der Charaktere (AT-AT, Roboter, Sturmtruppen). Natürlich wird dabei versucht, die Gegner möglichst gefährlich für den Spieler zu gestalten. Es gibt dafür zahlreiche Animationen: Stehen, laufen, rennen, umdrehen, von



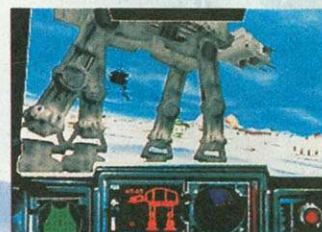
Dash's Outrider greift an!



Schüssen getroffen werden ... Sie alle nehmen auf die Handlung des Spielers Rücksicht. Wenn Ihr beispielsweise eine Bar voller Sturmtruppen betretet, werden sie überrascht sein, ihre Köpfe nach Euch drehen – und dann schnellstmöglich angreifen. Anders als in <indiziert>, wo sie Euch schon durch die geschlossene Tür „riechen“.

Spielablauf

Nachdem der Held Dash Rendar die „historische“ Schlacht auf Hoth überstanden hat, flieht er mit seinem „Outrider“ vor den TIE-Jägern in ein Asteroidenfeld. Es folgt eine Flucht vor den Kopfgeldjägern in einem Raumschiffschrottplatz auf Ord Mantell, der



„Return of the Jedi“-Foto:
© 1995 Twentieth Century Fox Home
Entertainment, Inc. © Lucasfilm Ltd.

Jetpack-Kampf mit Boba Fett, ein Flugmotorradrennen mit „Swoop Bikes“ durch den Bettlercañon auf Tatooine, sowie ein Angriff auf Xizors Festung und der Abschlußkampf hoch über einer imperialen Stadt. Die Aufgabe der Designer war es, diese komplexen Umgebungen zu schaffen. Alles entstand mit Drahtmodellen oder dreidimensional gezeichneten Bildern (wie ein Matte Painting, das aus „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ herausfiel). Das Arbeitsmittel dazu war „AutoCAD“, ein von PCs bekanntes CAD-Programm. Für „Shadows“ war es dank der N64-Fähigkeiten erstmals

möglich, komplexe Städte mit Erkern, Brücken und komplexen 3-D-Konstruktionen zu bauen, die selbst ein Pentium-PC nicht in Echtzeit berechnen könnte. Wenn die Drahtmodelle geschaffen sind, wird ihnen die „Tapete“ angeklebt: Texture Mapping. Während für <indiziert> auf dem PC noch Tausende von Tapeten benötigt wurden, existiert bei „Shadows“ nur noch eine riesige.



Gefährlich ...

... geht es in der Schlacht von Hoth zu. „Shadows of the Empire“ ermöglicht erstmals eine in Echtzeit ablaufende, interaktive 3-D-Außereinandersetzung auf dem Eisplaneten. Die AT-ATs reagieren dank AI auf die Aktionen der Snowspeeder. Er kann seinen Kopf drehen, um nach den Rebellen-Quälgeistern zu schießen. „Die Läufer sind dazu programmiert, gewisse Dinge über ihre Umgebung zu wissen, so wie daß da gegnerische Snowspeeder in ihrer Welt herumfliegen, auf die sie feuern wollen. Ohne zu tief in die 3-D-Trigonometrie zu gehen, weiß ich, in welchen Winkel die gegnerischen Snowspeeder sich bewegen, schätze ihre Geschwindigkeit, wie lange ein Schuß für eine gewisse Entfernung benötigt, und wo die Speeder zu diesem



Zeitpunkt sein werden.“ (Mike Haigh-Hutchinson.) Darauf müßt Ihr Rücksicht nehmen, wenn Ihr Eure Aktionen plant: Euer Gegner hat sozusagen einen eigenen Kopf. Das hat bei N64 einen Namen: „Z Buffering“. Die Spielwelt erscheint so real und logisch wie die echte. Und die Dinge im Hinter-



grund sind da zu sehen, wo sie in Wirklichkeit auch zu sehen wären. Der Reality Coprozessor sorgt dafür, daß die Rechenzeit nicht vom Hauptprozessor selbst abgeht.



Der „First Person“-Modus: Am
Leveldesign wirkten Architektur-
Studenten mit.

Techno-gebabbel

Mark über das Anti-Aliasing-System: „Es ist besonders beeindruckend in Runden wie Euer Rennen auf Speeder Bikes über Tatooine. Es ist eine der meistbevölkerten Gegenden, die ich je in einem Videospiel gesehen habe, und Ihr habt da kein »Popping« (Plötzliches Auftauchen von Objekten). Jedes Gebäude und Objekt ist in der Ferne zu sehen und langsam wird größer, wenn Ihr Euch ihm nähert.“

„Star Wars: Shadows of the Empire“ wird eines der ersten – und wahrscheinlich erfolgreichsten – Nintendo 64-Spiele sein. Wir sind gespannt darauf, eine End-Version davon in die Finger zu bekommen!

Die Story der Imperialen Schatten

LucasArts Multimedia-Spektakel „Star Wars: Shadows of the Empire“ beginnt noch während der Handlungsphase des Kinofilms „The Empire Strikes Back“ („Das Imperium schlägt zurück“). Ihr steuert Dash Rendar, einen alten Freund und Fliegerkollegen von Han Solo. Dash landet auf dem Eisplaneten Hoth, um geschmuggelte Waffen bei den Rebellen abzuliefern. Und da platzt er genau in die Schlacht um Hoth hinein. Wenn Ihr diese Runde überstanden habt, geht die Handlung nach „Empire“ weiter: Ein kriminelles Syndikat namens Black Sun (Schwarze Sonne) verfügt über so viel Macht, daß selbst das Imperium auf seinen guten Willen angewiesen ist. Der Mann im Hintergrund heißt Xizor, und er hetzt einen Kader von Verbrechern gegen die Rebellenallianz und sogar gegen Darth Vader selbst, um „Nummer 2“ unter Imperator Palpatine zu werden. Prinzessin Leia bittet Euch um Hilfe, als Han Solo in Carbonit eingefroren ist, und wer kann einer so netten Dame schon etwas abschlagen ...





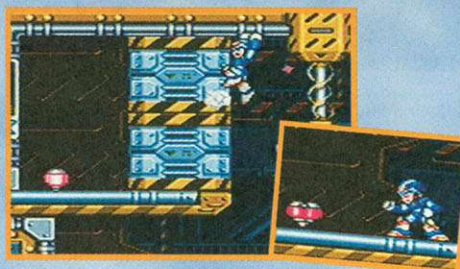
Willkommen, Ihr Mega Männer! Roboter-Verbrecher sind wieder dabei, die Erde zu verwüsten. Das können wir nicht zulassen. Darum dürft Ihr „Mega Man X“ und Zero steuern und die Gefahr aus der Welt schaffen. Im Gegensatz zur letzten Game Guide beschreiben wir diesmal nicht die Strategie, sondern nur die Punkte, an denen Ihr etwas beachten müßt.

GRAVITY

Kapitel 1: Die Lagerhalle

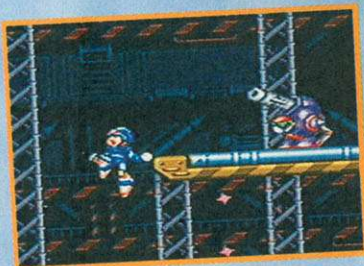
1 Der Herzcontainer

Bevor der Endgegner besiegt ist, gibt es in der großen Lagerhalle zahlreiche Container, die den Weg erschweren. Am einfachsten überwindet Ihr sie mit den Air Dash-Stiefeln. Ist der Endgegner besiegt, verschwinden die Container (bis auf zwei im dritten Kapitel), und Ihr könnt problemlos den Herzcontainer erreichen. Vorher braucht Ihr Euch die Mühe gar nicht zu machen.



2 Links herum

Nicht immer ist der offensichtliche Weg der beste. Diesem Kanonenheini geht Ihr mit dem Air Dash am ungefährlichsten von der linken Seite an den Kraken. Ohne Air Dash ist das allerdings nicht möglich.



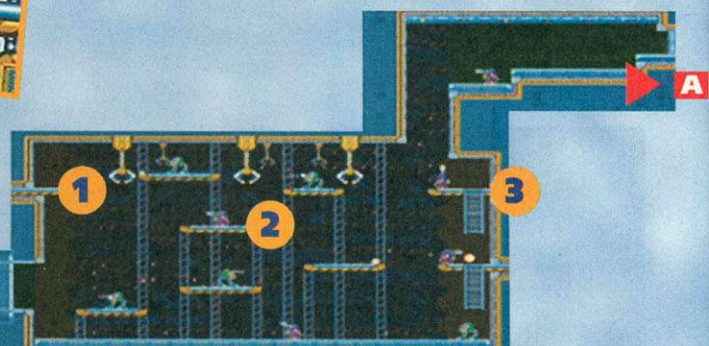
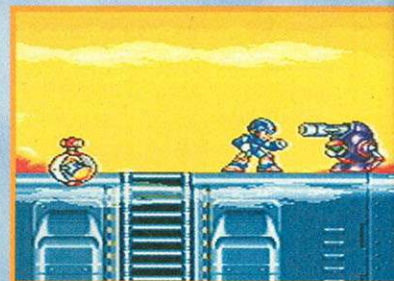
3 Keinen Schritt zu weit

Wenn Ihr Euch in der richtigen Entfernung vor die Kanonenheinis stellt, treffen Euch ihre Kugeln nicht. Das ist wichtig, wenn Ihr leere Energietanks füllen wollt.



1 Extra holen

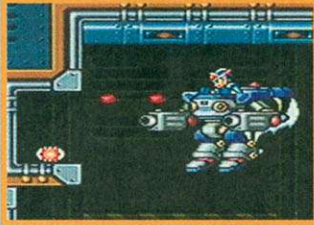
Dieses Extra rechts solltet Ihr nur holen, wenn Ihr einen Energietank und volle Lebensenergie habt. Dann könnt Ihr damit einen Tank füllen. Wenn Ihr unvorsichtigerweise Energie verloren habt, solltet Ihr zu den Rädern gehen.



NÜTZLICHE DINGE

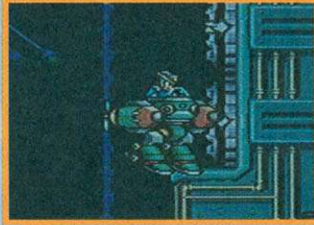
Roboter H

Ein flotter Renner, ein guter Schweber, ein starker Kämpfer: Das alles ist dieser Roboter.



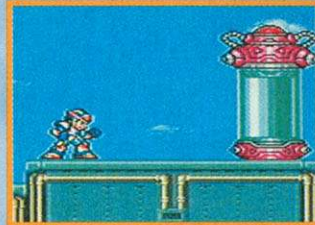
Roboter F

An Land eine Schnecke, im Wasser aber flink, kraftvoll und mit Lenkraketen bewaffnet.



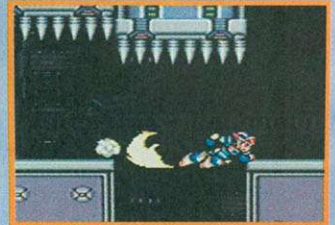
Dr. Light

Immer, wenn Ihr eine solche Kapsel entdeckt, solltet Ihr nahe heran treten. Dr. Light schenkt Euch dort z. B. den Doppel-Dash!



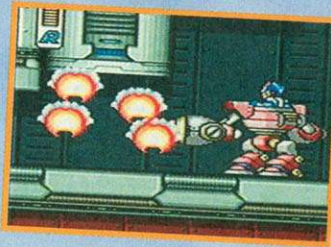
Doppel-Dash

Der Doppelsprung zur Seite ist leicht erlernbar, aber nach oben zu springen ist eine Kunst! (Findet Ihr beim „Toxic Seahorse“.)



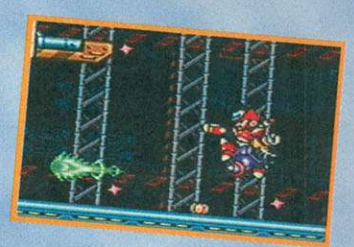
Roboter K

Mit starkem Schlag und langem Arm könnt Ihr Euch hiermit durch die Gegend prügeln.



Zero rufen

Ihr könnt Zero rufen, die mit Super-Waffen vorgeht. Bei wichtigen Gegnern kneift sie aber.

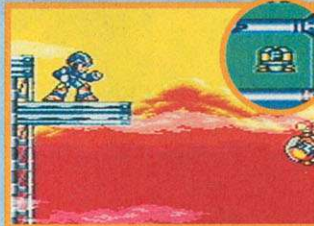
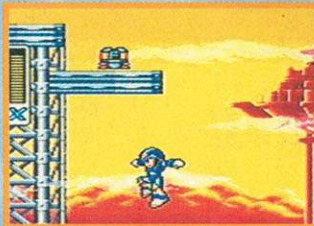


BEETLE

Kapitel 2: Der Aufstieg

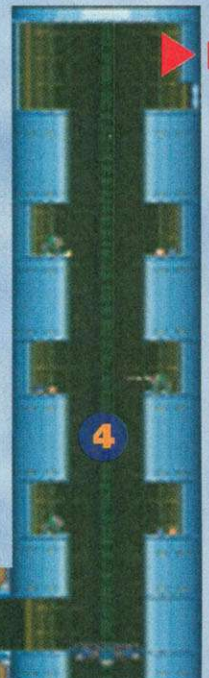
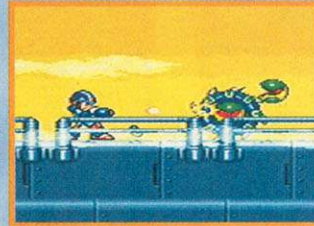
2 Der Air Dash

In einigen Leveln sind die Roboter-Auswahlcontainer versteckt, die Ihr unbedingt mitnehmen solltet. Erreichen könnt Ihr diesen hier nur mit dem Air Dash, wenn der Endgegner besiegt ist.



3 Das Rutschsystem

Wenn Gegner nicht schießen, dann ist das ein Grund, genauer hinzusehen. Diese Räder kommen auf Euch zugerollt. Wenn sie von einem Schuß getroffen werden, fahren sie gefährliche Messer aus. Aber an dieser Stelle hinterlassen die beiden Räder endlos viele Extras!



4 Kletterpartie

Wer auf dem Aufzug steht, braucht länger und lebt gefährlich. Springt besser eigenfüßig nach oben. Ladet dabei die Waffe auf und beseitigt den Gegner, während Ihr die Extras einsammelt.



MEGA GRAVITY [2. TEIL]

Kapitel 3: Von Robotern und Endgegnern

Diesen Teil des Kapitel zu überwinden ist größtenteils recht einfach, jedoch könnt Ihr erst mit einem Spezialroboter die letzten Geheimnisse lösen.

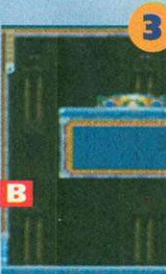
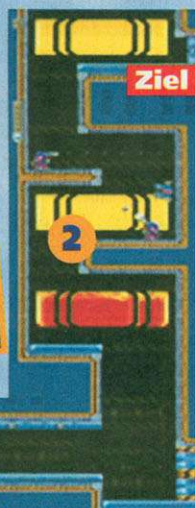
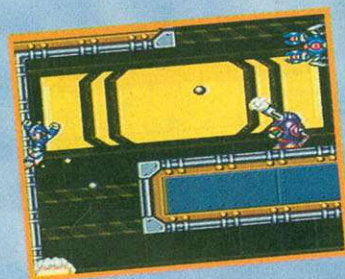
1 Beine in die Hand

Die Steine brechen unter Euren Füßen weg, also solltet Ihr Euch beeilen. Ladet dabei den Laser auf, damit die beiden Gegner jeweils am Ende der Strecke kein Problem darstellen. Mit dem Roboter solltet Ihr später mit Schmackes darübergleiten, sonst brecht Ihr weg.



2 Doppelte Gefahr

Etwas schwierig ist diese Szene zu meistern. Ihr müßt aufpassen, daß Ihr nicht in die Strahlen der Wandkrabbe und an die Kanonenkugeln kommt. Mit aufgeladener Waffe springen!



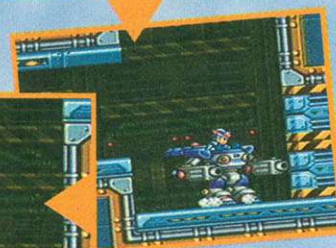
3 RoboCop im Einsatz

Die Plattform zu betreten bringt nur etwas, wenn Ihr bereits das Level durchgestanden habt und im Besitz eines Kanonenmechs seid. Mit dem Wasser- (Bild unten, Buchstabe F) oder Kampfmech kommt Ihr nicht an die Stelle, an der er benötigt wird.



4 Waffenarm

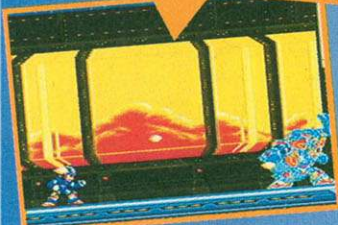
Mit dem Kanonenmech (H) schwebt Ihr im Zickzack von Stufe zu Stufe zur oberen Plattform. Jetzt könnt Ihr die beiden übrigen Container beseitigen. Dem H-Mech machen die Nadeln am Boden nichts aus, und so erreicht Ihr den Waffenarm.



BOSS Gravity Beetle

Der Schwerkraft-Käfer setzt das gefährliche schwarze Loch ein, daß Euch als Lohn dieser Runde winkt. Leicht besiegt ist er mit dem Ray-

Strahler, aber mit etwas Glück bekommt Ihr ihn auch mit einem normalen Schuß klein. Paßt auf, daß Ihr nicht in den Bereich des schwarzen Loches kommt, denn eine Berührung damit kostet sehr viel Energie. Wenn er anfängt zu blinken, bereitet er sich auf eine Rutschattacke vor.

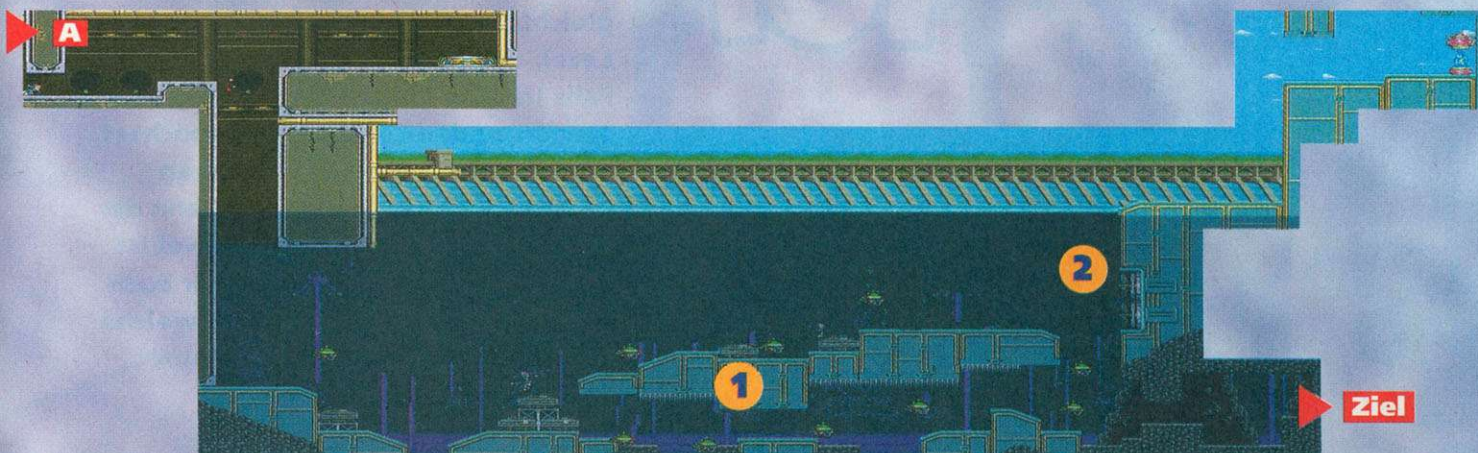


SEAHORSE [1. TEIL]

Start



SEAHORSE [2. TEIL]



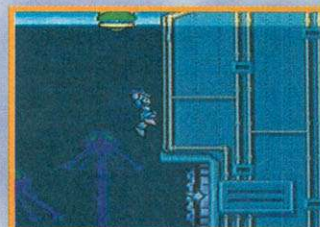
1 Schildkrötenexplosion

Die Schildkröten schlafen, bis Ihr in ihre Nähe kommt. Dann bekommen sie einen aggressiven Gesichtsausdruck und greifen an. Trefft Ihr sie, verstecken die Tiere sich in ihren Panzern und treiben an die Oberfläche oder platzen an den Nadeln.



2 Schwimmroboter

Ohne den Tauchroboter erreicht Ihr den Doppel Dash oben rechts nicht. Holt Euch den Robo-Buchstaben F und schwimmt gegen den Strom. Schaltet die Turbinen mit dem Roboter aus und benutzt seinen Rückstoß, um nach oben zu kommen.



MITTELBOSS



Er kann nerven, ist aber eigentlich nicht schwer zu besiegen. Jedoch verliert man schon einiges an Energie, wenn man ihn angreift. Weicht den Bomben aus und ballert auf seinen Kopf. Die Füße sind nicht gefährlich.

GEFAHRENZONE

Der Raketenwerfer ist nicht schwer zu besiegen, jedoch ist der Spike-Boden ohne Air Dash unüberwindbar. Springt mit Anlauf und benutzt auf halber Strecke den Dash. Jetzt könnt Ihr Euch an der Wand nach oben hangeln.



BOSS Toxic Seahorse



Wirkungsvoll gegen ein Wasseresen ist Eis. Also benutzt Ihr die Waffe des Blizzard Buffalo gegen das Seepferdchen. Es springt von selbst in die Eisklumpen. Aber bedenkt, daß sich die Energieleiste nach einem Ableben nicht wieder füllt.

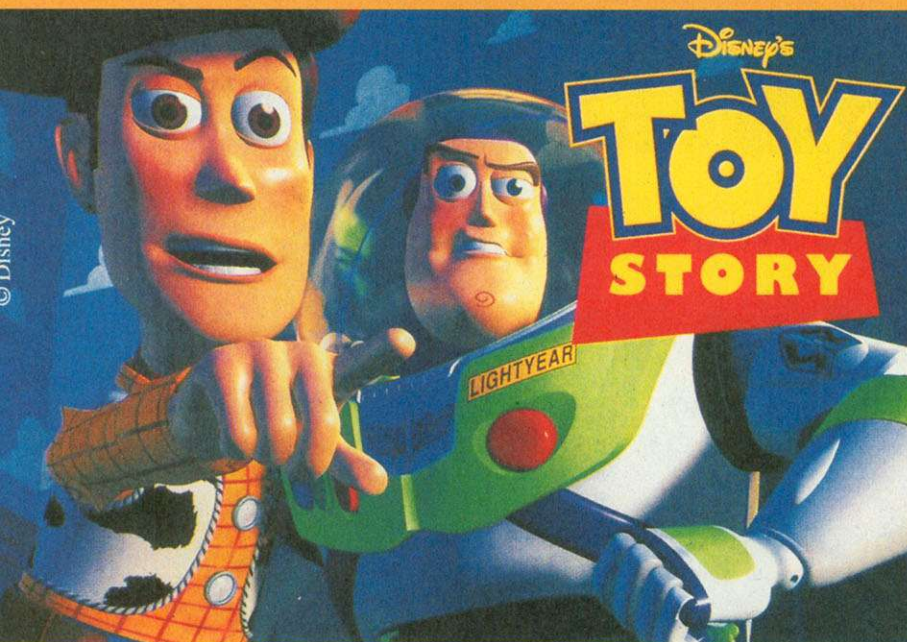
Auf einen Blick

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

Fazit

„Blutigen“ Anfängern kann man „Mega Man X“ nicht ans Herz legen, denn der Schwierigkeitsgrad ist 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.

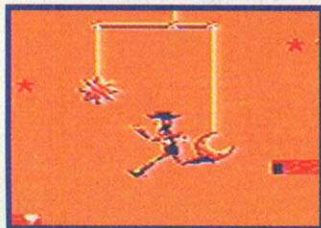
og



Für die Game Boy-Anhänger unter Euch bringt Nintendo eine passende Version von „Toy Story“ heraus. Diese gleicht, bis auf ein paar fehlende Level, der Super Nintendo-Version. Falls Ihr also Fragen habt oder gerne Karten zu den Leveln haben möchtet, schaut doch einfach in unseren SNES-Game Guide rein. Denn der Aufbau der einzelnen Level ist identisch. Hier geben wir Euch einen kurzen Überblick, welche der Level Ihr in diesem Game Boy-Modul finden könnt.

Old Army Game

Andy hat Geburtstag, und die Toys sind total aufgeregt. Woody macht sich auf den Weg, die Armee als Spähtrupp auszusenden.



Red Alert!

Alarm, Andy kommt ins Zimmer. Alle Toys müssen auf ihren Platz zurück. Eine Arbeit, die nur Woody erledigen kann.



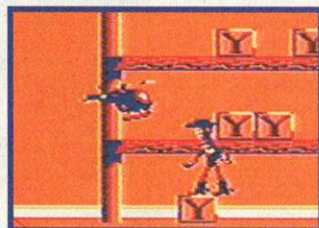
Ego Check

Woody will es dem Neuankömmling Buzz zeigen. Dazu veranstalten die beiden ein Wettrennen quer durchs Kinderzimmer.



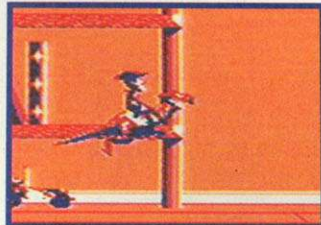
Revenge o. t. Toys

Die Toys sind auf Woody sauer: Er hat Buzz aus Eifersucht aus dem Fenster gestoßen. Nun ist eine Rettungsaktion angesagt.



Run, Rex, Run

Rex, Euer einziger Verbündeter, hilft Euch, aus dem Kinderzimmer zu fliehen. Steigt auf seinen Rücken und reitet quer durchs Spielzimmer.



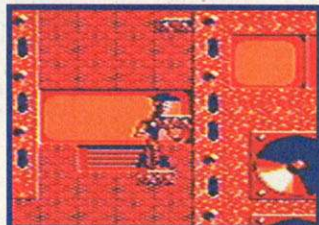
Food and Drink

Ihr landet im „Pizza Planet“, einem Restaurant. Als Becher getarnt, versucht Ihr, herunterfallenden Essensresten (Hot Dogs u. ä.) auszuweichen.



The Claw Machine

In einem Spielautomaten macht Ihr Euch auf die Suche nach Buzz Lightyear. Er steckt in Schwierigkeiten, und nur Ihr könnt ihn aus der Maschine befreien.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Disney Interactive
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Fazit

„Toy Story“ für den Game Boy ist eine gute Umsetzung, die bestimmt nicht nur Disney-Freunde begeistern wird. Besonders geeignet ist dieses Spiel für Anfänger und Fortgeschrittene.

jvn

Sid's Work Bench

Auf Sids Werkbank ist der Teufel los. Überall wimmelt es nur so von Sprengkörpern, Spinnen, Skorpionen und Wurf Pfeilen. Seid hier besonders vorsichtig.



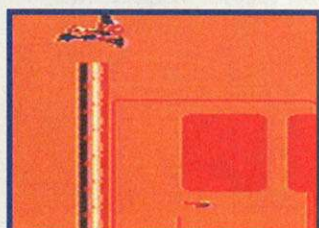
Battle o. t. M-Toys

Jetzt gilt es erneut, Buzz aus der Patsche zu helfen. Er ist in Sids Hände gefallen und kann kaum noch gehen. Woody muß ihn finden und in Sicherheit bringen.



Rocket Man

Mit Buzz' Düsenantrieb fliegt Ihr über Autos und LKWs hinweg. Weicht den Fahrzeugen und der Decke aus und vergeßt dabei nicht, alle Sterne einzusammeln.



Dino COMICS PRÄSENTIERT:

NEU

DER KAMPF DES JAHRHUNDERTS!



GEGEN MARVEL COMICS



WER IST STÄRKER? WER IST HÄRTER? WER IST COOLER?
WER WIRD GEWINNEN?

RUNDE ZWEI AB 17. JULI IM HANDEL!

Eines der besten Kampfsportspiele geht fremd. Denn „Battle Arena Toshinden“, das bislang noch nie auf einem Nintendo-System erschien, gibt es jetzt für den Game Boy. Bedanken können wir uns dafür bei Laguna, die den Takara-Titel nach Deutschland bringen.



Toshin Daibukai ist eines der gefährlichsten Turniere, die auf der Welt stattfinden. Kein Wunder, denn es wird von der Unterwelt organisiert. Hier treffen sich alle paar Jahre die stärksten und tapfersten Kämpfer, um den besten unter ihnen zu finden.



Steigt in den Ring!

Werfen



Jeder Kämpfer kann seine Waffe werfen. Dazu drückt Ihr ←, → und B / A. So haltet Ihr den Gegner auf Distanz.

Zurückweichen



Auch an eine Verteidigungsstrategie wurde gedacht. Bei Gefahr geht es mit zwei kleinen Schritten zurück.

Strike



Strike ist ein fester Schlag. Drückt beide Knöpfe (AB) gleichzeitig und macht so Euren Gegner fertig.

Rennen



Angriff ist die beste Verteidigung. Mit zwei Schritten nach vorne rennt Ihr auf Euren Gegner zu.

Ausweichen



Manchmal ist es eben besser, auszuweichen. Denn die Gegner sind stark. Zweimal geduckt, und Ihr seid sicher.

Provozieren



Natürlich könnt Ihr Euren Gegner auch Ärgern. Drückt A und kurz ↓. So bringt Ihr ihn so zur Weisglut.

Specials

Out of the Ring

Der Ring ist von unsichtbaren Seilen umgeben. Jeder Kämpfer darf diese Seile bis zu drei Mal berühren, bevor er „rausfliegt“. Die Seile sind aber auch ausstellbar. Schubst Euren Gegner doch einfach von der Plattform.



Angriff von Hinten

Es ist zwar feige, jemanden von hinten anzugreifen, aber bei sehr starken Gegnern ist es oft die einzige Möglichkeit. Außerdem sind diese Schläge nochmal so stark, als ein ordentlich ausgeführter Angriff von vorne.



Blocktechnik

Um Euren Gegner erst gar nicht mehr zum Zuge kommen zu lassen, ist genaues Timing angesagt. Denn wenn Ihr Euren Special-Move in gewissen Abständen startet, kann Euer Gegenüber nicht mehr reagieren.



Einfacher Special-Move

Es gibt verschiedene Arten von Schlägen: normale Schläge und Tritte, einfache und versteckte Special-Moves. Um einen einfachen Special-Move zu starten, müßt Ihr nur das Steuerkreuz und A und B gleichzeitig drücken.



Die Kämpfer

Eiji



Mit viel Schwung schliddert Ihr mit $\downarrow$ + A zum „Syugekidan“.



Schleudert mit $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ und B Feuerbälle auf den Gegner; „Rekkuzan“.

Kayin



Drückt $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$ + A und fegt Euren Gegner mit dem „Leg Crush“ weg.



Mit dem „Power Thrust“ ($\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$ + B) spießt Ihr alle Gegner auf.

Sofia



Schleudert Eurem Gegner „Thunder Ring“ ($\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, B) um die Ohren.

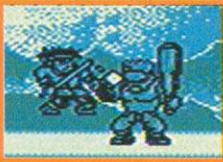


„Call Me Queen“ ($\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, B) und tanzt Euren Gegner vom Rand.

Rungo Iron



Der „Batter Up“ ($\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, B) haut jeden Gegner aus den Socken.



Ein gefährlicher Head-but: „Mega Brutal Stomper“ ($\uparrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, A + B).

Duke



Mit dem „Head Crush“ (Sprung $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, B) stürzt Ihr Euch auf die Gegner.



Der „Orge Slash“ ($\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$ + B) bezwingt den stärksten Gegner.

Fo Fai



Drückt $\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$ und B, um eine „Mystic Sphere“ vor Euch zu bilden.



Schliddert über den Boden und startet die „Claw Attack“ ($\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, B).

Mondo



Mit dem „Shippu Tsuki“ ($\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ plus B) spießt Ihr Euren Gegner auf.



„Choriki Daibutsu Metsu“: ($\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ plus B), ein gefährlicher Feuerball.

Ellis



Der „Tornado“ ($\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, A) ist ein gutes Ausweichmanöver.



Der „Flaming Cresenz“ ($\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$ und B) ist eine spezielle Messerattacke.

Sho

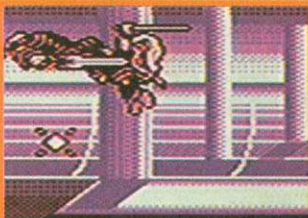
Natürlich gibt es auch geheime Kämpfer in diesem Modul. Sho und Gaia sind zwei von ihnen.



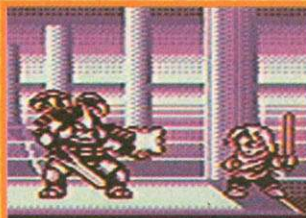
TOP SECRET

Gaia hat ein riesiges Schwert und vier Arme. Drückt im Titelbild (wenn Ellis erscheint) $\rightarrow$, $\leftarrow$ und A + B. So könnt Ihr Gaia und Sho auswählen.

Gaia



Drückt $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ und B, um einen „Rekkuzan“-Angriff zu starten. Um „Hisyozan“ auszuführen, müßt Ihr $\rightarrow$, $\downarrow$, $\downarrow$ plus B drücken.



Drückt $\downarrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ und B für „Red Fire“ oder $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$ plus A für den „Green Wind“. Mehr Moves und Specials in der nächsten NFV.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Laguna
Termin: Ende Juni
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Beat'em Up



Sound

Der Sound ist typisch für Game Boy-Prügelspiele.

Grafik

Grafisch ist „Toshinden“ für den Game Boy sehr gut geworden. Für eine wirklich originalgetreue Umsetzung braucht es aber ein N64 ...

Spielbarkeit

Die Stärke der Gegner kann man in drei Stufen einstellen. So dürft für jeden Beat'em Up-Spieler was dabei sein. Außerdem gibt es ja für Fortgeschrittene noch die Special-Moves. Profis dürfen dann selbst die versteckten Mega-Moves suchen oder gegen die vier geheimen Superkämpfer antreten.

Fazit

„Battlearena Toshinden“ kann man getrost zu den besten Beat'em Ups zählen, die für den Game Boy zu haben sind. Es ist mehr als einen Blick wert!



jvn

Sommer, Sonne, Game Boy-Zeit. Doch weiterhin dreht sich in den meisten Leserbriefen um N64, das neue ultra-coole Maschinchen von Nintendo. Was nicht im großen Messebericht besprochen wird, beantworten wir auf hier. Aber vergeßt nicht, selbst einen Leserbrief für die nächste Ausgabe zu schreiben!



sie es schaffen. Genaues wird im September bekannt gegeben. „Shadows“ wird einer der Titel sein, die ziemlich schnell nach dem Erscheinen der Konsole kommen werden. Ein genaues Datum steht aber auch hier noch nicht fest. Weitere Infos im E3-Bericht!

Info-Verkauf

NES-Neuigkeiten

1. Wird es „Unirally 2“ geben?
2. Könntet Ihr vielleicht mehr News für das NES und den Virtual Boy bringen?

Andreas Wenzel, Mannheim

1. Unwahrscheinlich. Der erste Teil war weltweit gesehen nicht erfolgreich genug.
2. Für das NES gibt es leider nur noch „Altigkeiten“. Wenn Du Fragen zu bestimmten Spielen hast, kannst Du an die Tiptime schreiben. Über den Virtual Boy werden wir umfangreich berichten, wenn er nach Deutschland kommt.

Ein Adapter

Wird es einen Adapter geben, um SNES-Spiele auf dem Nintendo 64 spielen zu können? Oder muß ich meine SNES-Spiele verkaufen, um mir das N64 leisten zu können?

Max Schwemlein, Mannheim

Du solltest mit dem Sparen beginnen, dann kannst Du Deine SNES-Spiele behalten und Dir ein N64 leisten. Einen Adapter wird es von Nintendo auf keinen Fall geben.

Portokosten

Viele Leser haben schon gefragt, warum Ihr nicht alle Briefe beantwortet. Ihr habt geschrieben, daß Ihr dann an den Portokosten Pleite geht. Darum mein Vorschlag: Wenn jeder Rückporto beilegt, müßt Ihr nicht blechen und könnt Briefe beantworten.

Lukas Wilde, Kleinostheim

Okay, Meister Wilde, auf Deine Verantwortung! Wir machen einen Test. Jeder Brief, der mit einem ausreichend frankierten

Rückumschlag bis zum 01.08.96 auf den Postweg geschickt wird (Datum des Poststempels!), wird beantwortet. Wir werden dann sehen, welchen Zeitaufwand die Sache kostet und Euch im nächsten Heft sagen können, ob das zeitmäßig auch in Zukunft zu machen ist. Aber vorerst nur bis zum 01.08.1996!

Englische Texte

Ich bin mit der Nintendo 64-Konsole voll zufrieden. Aber was mich stört, ist, daß die Spiele, die mitgeliefert werden, amerikanische Bildschirmtexte haben. Als ich mein SNES gekauft habe, war das genauso. Nach einigen Wochen kam dann z. B. „Super Mario World“ mit deutschen Bildschirmtexten. Heute ist das fast ganz normal. Und bei Adventures und Rollenspielen macht es mit deutschen Texten doch viel mehr Spaß.

André Mackowiak, Essen

Soweit wir wissen, werden alle offiziell von Nintendo of Europe (NOE) vertriebenen Titel deutsche Bildschirmtexte haben. NOE erwartet von niemandem, daß er Japanisch oder Englisch spricht, nur um ein Nintendo-Spiel zu spielen. Was die Lizenznehmer machen werden, ist uns leider nicht bekannt. Dort sind „europäische“ Versionen mit mehreren Sprachen auf einem Modul möglich.

Der größte Brief ...

... dieser Ausgabe stammt von Christian Rustmeier aus Westerbürg. Sorry, Christian, aber Dein „Donkey Kong“-Entwurf paßt auf keinen Scanner. Trotzdem bedanken wir uns recht herzlich dafür.

Spezialgerät

In Eurem „Terranigma“-Report ist ein Bild, auf dem ein Fernseher abgebildet ist. In ihm steckt oben doch ein SNES-Spiel! Haben die kein SNES, oder kann dieser Fernseher etwas besonderes, was das SNES nicht kann?

Benjamin Frumolt, Rothenburg

Auf dem Bild ist eine TV/SNES-Kombination zu sehen, die es nur in Japan gibt, ähnlich wie hier Video/TV-Kombis.

N64-Fragen

Euer Report über N64 in der letzten Ausgabe war einfach Spitze. Gibt es jetzt schon Neues über den Deutschlandstart des N64? Wann wird „Star Wars: Shadows of the Empire“ fertig werden?

Stefan Hieber, Schorndorf

Danke für das Lob. Wir machen ab sofort in jeder Ausgabe mindestens einen Artikel über N64. Im nächsten Heft stellen wir Euch z. B. die Leute vor, die Mario das Laufen lehrten. In Deutschland strebt Nintendo für N64 noch einen Erscheinungstermin vor Weihnachten an. Wir sind zuversichtlich, daß

Wie ich in Eurer Zeitung lesen konnte, besitzt Ihr Nintendo 64-Testmuster, Spiel-Ausschnitte und Videos. Wenn es irgendwie möglich ist, besorgt mir bitte auch welche. Oder schickt mir Euer Material, wenn Ihr es nicht mehr braucht. Ich übernehme (wenn nötig) alle Kosten!

Jannis

Wir haben auch (noch) kein N64 und Spiele. Für das Turok-Video mußten wir unterschreiben, daß es nicht an Privatpersonen weitergegeben wird, und die Bilder, die wir bekommen, drucken wir im Heft.

Fertiges Spiel

Was die Paßwörter von „Donald in Maui Mallard“ betrifft: Das Spiel erscheint laut Nintendo erst im Juni! Das solltet Ihr uns Leser aber wissen lassen! Die Game Guides habt Ihr jetzt zu früh gemacht und überhaupt, wieso habt Ihr schon das fertige Spiel? Frechheit!

Patrick Kapur, Bad Oldesloe

Ja, Du hast Recht. Die Game Guides zu „Pinocchio“ (Termin: Mai) und „Donald“ (Termin: Juni) kamen zu früh. Das liegt

Fortsetzung auf Seite 72.

Japanisch für Anfänger — 25

„Japanisch für Anfänger“ sollte diesmal „Japan für Anfänger“ heißen, denn wir kümmern uns im heißen Sommer mal um das Land selbst. Im letzten Jahr stieg die Temperatur in Tokio vom 23.7. bis zum 28.8. täglich auf über 30 Grad. Auch in der Nacht wurde es nur selten kühler als 25 Grad – ein neuer Hitzerekord für Tokio. Japans Sommer ist gerade wegen der hohen Luftfeuchtigkeit nicht jedermanns Sache. Aber die Hersteller von Ventilatoren und Klimaanlage freuen sich ... Wenn Ihr Japan im Sommer (also zwischen Juli und Ende September) besucht, solltet Ihr ganz leichte Kleidung mitbringen, und viele Taschentücher für den Schweiß auf der Stirn. Und wählt ja kein Hotel ohne Klimaanlage ...

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!

 Heft 1 Gooft 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 • Schlumpfe (GB)	 Heft 7 Chaos Engine • Super Game Boy • Utopia • Duck Tales 2 (NES) • Cool Spot
 Heft 8 Secret of Mana • Spiderman • Schlumpfe (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 • Prehistoric 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	 Heft 26 Mega Man X' • Turbok-Interview • Breath of Fire 2 • DKC 2 • Terranigma	 Heft 27 E-Bericht (N64) • DS9: Crossroads of Time • Sword of Hope 2 • DKC 2	Survival-Paket für Nintendo-Forscher: Zehn NFV-Ausgaben nach Wahl für traumhafte 50 DM!	

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.

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

Und nicht vergessen: Die Funny-Sammelordner!



nicht (nur) an uns, sondern an den Informationen, die wir bekommen. Die Spiele hätten zu dem Zeitpunkt, an dem die Guides erschienen, auf dem Markt sein sollen. Als wir von einer Verspätung erfuhren, haben wir Euch darüber informiert (NFV 26). Leider war auch diese Information nicht korrekt, denn Nintendo hat den Erscheinungstermin dann wieder vorverlegt. Eine genaue Erscheinungsliste findest Du übrigens in diesem Heft im Messebericht.

Zur Frechheit: Fertige Spiele bekommen wir früher, damit Ihr Hilfe zu Euren Produkten bekommt, wenn Ihr Hilfe benötigt. Wie sollten wir sonst für Euch ein Magazin schreiben, das aktuell ist?

Brieffreundschaft

- Wrestling-Fan (14) sucht eine Brieffreundin. Er ist absoluter HHH-Fan und hört gerne Musik (Bon Jovi). Schreibt an Benedikt Knuppertz, Myllendonkerstraße 99, 41352 Korchenbroich.
- Max Schwemlein sucht Brieffreunde im Alter von elf bis 14 Jahren. Er spielt Gitarre und Handball, surft, betreibt Modellbau und zockt natürlich am SNES. Schreibt ihm in die Stargasse 1-3, 68307 Mannheim.
- Ein fünfzehnjähriger Sunny, Marlena- und Blümchen-Fan sucht Brieffreundinnen. Schreibt an Philipp Schubeck, Am Graben 25, 41352 Korchenbroich.
- Raphael Volz sucht dringend „Mega Man 1“ für den Game Boy. Ruft ihn an (07 641 / 48 495) oder schreibt ihm in die

Mundinger Straße 32 in 79312 Emmendingen.

- David Müller sucht Brieffreunde im Alter von zehn bis elf Jahren. Seine Hobbies sind: Radfahren, Schwimmen, Nintendo spielen und KEIN Fußballspielen. Er ist zehn. Die Adresse: Auf der Heide 100, 27574 Bremerhaven.

Aufschrei

Ich habe wieder einmal in der neuesten NFV gelesen, und ich kam auf die Tips & Tricks-Seiten. Was sehe ich da (oder besser, was sehe ich nicht!), es sind keine Tips für ältere Spiele da, nur Neuheiten! Soll man etwa für jede Ausgabe 100 Mark für ein neues Spiel ausgeben? Ich glaube, daß können nur wenige! Ich glaube, Ihr versteht, was ich sagen will: Mehr Tips für alte Spiele!

Patrick Flisikowski, Hamburg

Was verstehst Du unter „älteren Spielen“? Älter als „Super Turrican 2“ oder „seaQuest DSV“, zu denen wir in NFV 6+7 etwas geschrieben haben? Dann her mit den Fragen und wir kümmern uns darum (so das nicht schon geschehen ist). Unsere Tips beziehen sich auf aktuelle Titel und zu FAQs („frequently asked questions“, häufig gestellte Fragen).

Diebstahl und Co.

Eines ist nicht gut, daß man beim Nachbestellen Eure Hefte nur mit Verrechnungsscheck oder in Briefmarken bestellen kann. Das ist mir zu gefährlich, weil das Geld oft aus den Briefen rausgeklaubt wird.

1. Kann man bei Euch per Nachnahme bestellen, und wenn nein, warum nicht?
2. Könnte die Hoffnung bestehen, daß ein CD-ROM-Laufwerk für das SNES rauskommt?
3. Kommt irgendwann ein Computer von Nintendo heraus?

Jörg Neuner, Pyrbaum

1. Der sicherste Weg ist, uns einen Brief per Einschreiben zu schicken. Wer natürlich Münzen schickt, fordert Diebe heraus. Auf Nachnahme schicken wir nicht mehr, weil einige Sendungen nicht angenommen wurden, und wir dann auf den Kosten saßen.
2. Nein. Alle CD-ROM-Pläne für SNES und N64 sind wurden wegen I-a-n-g-e-r L-a-d-e-z-e-i-t-e-n verworfen.
3. Nein. Nintendo bleibt bei Modulen und den eigenen Systemen.

Square Vs. Nintendo?

Eine Bitte: Vertrag Euch wieder mit Square Soft, denn es soll ja nicht einmal „Nintendo Vs. Square Soft“ heißen!

Peter Hirsch, Zell/Mosel

Es wird keinen Kampf der Giganten geben. Square wird eines nicht mehr fernen Tages sicher wieder Nintendo-Spiele entwickeln. Darauf wetten wir ein Monatsgehalt ...

NFV in Abu Dhabi

Ich wohne jetzt in Abu Dhabi, und möchte mich beklagen.

1. Hier gibt es nur <zensiert>-Spiele!

2. Hier gibt es keine Fun Vision, <hoppla>, ..., sondern nur britische, französische, arabische und japanische Nintendo-Hefte. Manchmal bekomme ich die Fun Vision von einem Kollegen meines Vaters aus Deutschland geschickt.

Fabian Saarloos, Abu Dhabi (Vereinigte Arabische Emirate)

Salem alleikum, Fabian! Fun Vision wird leider nur in Deutschland und im angrenzenden, deutschsprachigen Raum verkauft. Da hilft nur ein Abo, wie wir es auch nach Schweden, Japan, Amerika, Holland und Spanien schicken. Natürlich freuen wir uns, daß Du uns treu bleibst, aber in Abu Dhabi werden wir in naher Zukunft wohl keinen Kiosk beliefern. Darum grüßen wir auf diesem Wege (ausnahmsweise!) freundlich den Kollegen Deines Vaters, auf daß er Dich auch weiterhin regelmäßig mit der NFV versorgt.

Auf ein Neues!

Auch wenn in der Sommerzeit weniger Zeit vor dem SNES verbracht wird: Einen Zettel und einen Stift könnt Ihr auch ins Schwimmbad mitnehmen. Dort läßt sich wunderbar ein Brief an uns schreiben. Versucht es mal!

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team.

Aus der Top-5-Verlosung der Ausgabe 6+7/96 ergeben sich folgende Gewinner:

Axel Groß aus Bremen („Yoshi's Island“, SNES), Manfred Richter aus Mannheim („Tetris 2“, GB) und Sylvia Hinz aus Kassel („Yoshi's Island“, SNES).

Nun zum Inside-Wettbewerb aus der NFV 4+5/96. Je ein „ST: Voyager“-Bausatz von Revell geht an: Denis Willuhn aus Düsseldorf, Dirk von Brouwershaven aus Egelsbach, Michael Hoyer aus Berlin, Philipp Pfletschinger aus Stuttgart, Pierre Knappert aus Euskirchen, Ricardo Schierik aus Kleinersdorf, Sascha Geratz aus Geilenkirchen, Thorsten Heil aus Dortmund und Viktor Lutz aus Biebesheim.

Je eine Hugo-CD bekommen: Alexander Meiner aus Würzburg, Bettina Gehrig aus Hamburg, Gerd Tischler aus München, Monika Reiter aus Zürich (Schweiz) und Ute Friedrich aus Baden Baden.

Das Hugo-CD-ROM-Spiel geht an: Florian Hauf aus Bonn.

Je eines von zehn Internet-Büchern von TV-Movie geht an: Daniel Wicher aus Essen, Günther Kampf aus Harburg, Marion Höffner aus Hamburg, Markus Kreich aus Duisburg, Pascal Müller aus Salzgitter, Peter Meier aus Langen, Sabine Ebers aus Recklinghausen, Sebastian Köth aus Finsterbergen, Steffan Tietz aus Frankenthal und Ulrich Münzer aus Mannheim.

Einen „101 Dalmatiner“-Sonnen-, bzw. -Regen-Schirm bekommen Alexa Köhler aus Jever, Robert Maier aus Wien (Österreich) und Vanessa Zweig aus Erfurt.

Je ein „101 Dalmatiner“-Plüschtier geht an: Claudia Günther aus Saarbrücken, Daniela Kerkermeister aus Stuttgart und Florian Gruber aus Köln.

Einen „101 Dalmatiner“-Koffer bekommen: Daniel Müller aus Herten, Renate Stüber aus Bremen und Thomas Michael aus Kassel.

Die Gewinner der „Dragon Dice“-Würfelspiele haben Ihre Gewinne bereits erhalten.

GEWINNER

Und wieder hat die Glücksfee zugeschlagen! Diesmal werden die tollen Preise aus der Ausgabe 4+5/96 ausgeteilt.

THE KING OF FIGHTERS '95



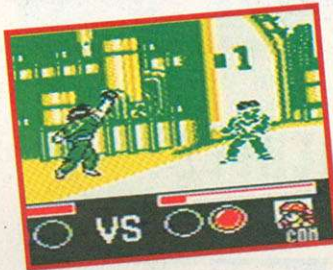
Ein weiteres Takara-Prügelspiel hat den Weg nach Deutschland gefunden. Laguna bringt neben „Battle Arena Toshinden“ auch „King of Fighters '95“, die „Ultimate Fighting Championship“, auf den Markt. Jeder der 15 Wettkampfteilnehmer will die Trophäe des besten Kämpfers an sich reißen.

Denn ein mysteriöser Gastgeber mit dem Namen R. hat an sämtliche Superstars der Kampfsportszene Einladungen verschickt. Jetzt stehen sich die Stars gegenüber!

Spielvarianten: Story-Modus

Einzelturnier

In diesem Modus geht Ihr als Einzelcharakter ins Turnier und besiegt nacheinander alle 15 Gegner. Pro Kampf gibt es zwei Runden, die gewonnen werden müssen. Nach jedem Kampf füllt sich die Energieleiste. Ist der Gegner bezwungen, geht es weiter.



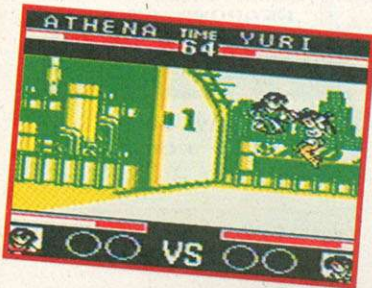
Gruppenzwang

Sucht Euch drei Charaktere aus und beginnt mit ihnen das Turnier. Ihr tretet immer gegen drei Kontrahenten an und müßt sie nacheinander besiegen. Jeder Kämpfer darf nur einmal seine Energie verlieren, dann ist er für diese Runde draußen.



VS-Modus

Im Versus-Modus könnt Ihr mit einem Freund testen, wer der bessere Kämpfer ist. Natürlich dürft Ihr sowohl als Single als auch im Team gegeneinander antreten. Die Regeln sind die gleichen wie im Storymodus, nur daß Ihr immer wieder gegen Euren Mitsstreiter antretet und niemals zum Endgegner kommt.



Bosse

Omega Rugal

Nachdem Ihr alle Gegner besiegt habt, schickt Saishu, der im stillen das Turnier organisiert hat, seinen stärksten Kämpfer ins Rennen. Es heißt aufpassen und schnell zuschlagen, wenn Ihr gegen Omega Rugal antretet.



Saishu

Habt Ihr auch Omega Rugal besiegt, kommt es zum eigentlichen Showdown. Denn Saishu, der Organisator selbst, mißt jetzt seine Kraft mit der Euren. Hier helfen nur noch Mega- und Special-Moves, die schnell hintereinander ausgeführt werden müssen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 50 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Laguna
Termin: Ende Juli
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Beat'em Up

Fazit

„King of Fighters '95“ ist ein solides Takara-Prügelspiel. Besonderen Spaß macht hier, egal ob alleine oder zu zweit, der Team-Modus.

jvn

Sword of Hope II



Hattet Ihr die Hoffnung auf gute Game Boy-Adventures schon aufgegeben? Zu früh geheult, Kemco hat ein neues Menü für Abenteuerspieler. Die Handlung von „Sword of Hope 2“ ereignet sich ein paar Jahre nach dem Ende des ersten Teils. Das Schwert der Hoffnung ist wieder „verlustrig“ gegangen, und Ihr sollt es zurückholen.

Was sind Text-Adventures?

Infocom wurde mit sogenannten Text-Adventures, wie z. B. der Umsetzung des Kultromans „Per Anhalter durch die Galaxis“, berühmt. Die Spiele der Firma beschrieben eine Situation, und durch Eingabe kurzer Sätze konnte man zum Ziel gelangen. Das ist jetzt mehr als zehn Jahre her, und Infocom gibt es schon lange nicht mehr. Das Spielprinzip – mit Grafik und besserer Benutzeroberfläche – aber schon. Obwohl es in Japan selbst schon vier Jahre alt ist, bringt Kemco nun „Sword of Hope 2“ mit englischem Text auf den Markt. Mit weit über 400 Orten habt Ihr reichlich Material zum Grübeln. Ach ja: Karten zu zeichnen ist bei Text- (ohne Bilder) und Grafikadventures (mit Bildern) Pflicht, genauso wie Ausdauer.



Wer Text-Adventures oder Rollenspiele zockt, sollte sich gut mit ...



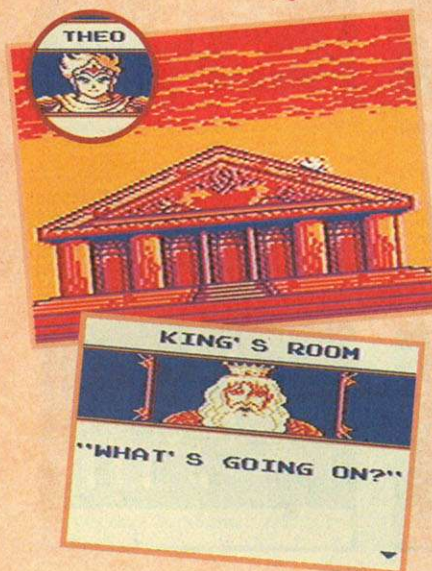
... Märchen auskennen. Wie war das noch mit der Bohnenstange?

Das Abenteuer beginnt

Tief unter der Erde hängt das Wandgemälde eines Drachen. In seinem Körper steckt das Schwert der Hoffnung („Sword of Hope“). Fünf Jahre sind vergangen, seit Theo den Drachen der Finsternis versiegelte. Seitdem hat das Königreich geblüht. Aber nun ... ist das vorbei! Denn die Prophezeiung wurde wahr:

„Ein roter Pfeil,
Er sticht gen Himmel,
Und Dunkelheit erwacht
Aus ewigem Schlaf!“

Königssohn Theo macht sich sofort auf den gefährlichen Weg, zu erkunden, was geschehen ist ...

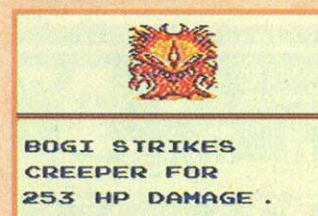


Auf in den Kampf!

Wer clever kämpft, wird bei den zahlreichen Handgemengen überleben. Ihr benötigt dazu jeweils die bestmögliche Ausrüstung und für jeden Abschnitt eine gewisse Erfahrungspunktzahl. Jeder Kampf bringt Punkte und Goldstücke, und jedes neue Level gibt einen besseren Spruch und/oder Lebenspunkte.



Tauscht Goldstücke beim Händler.

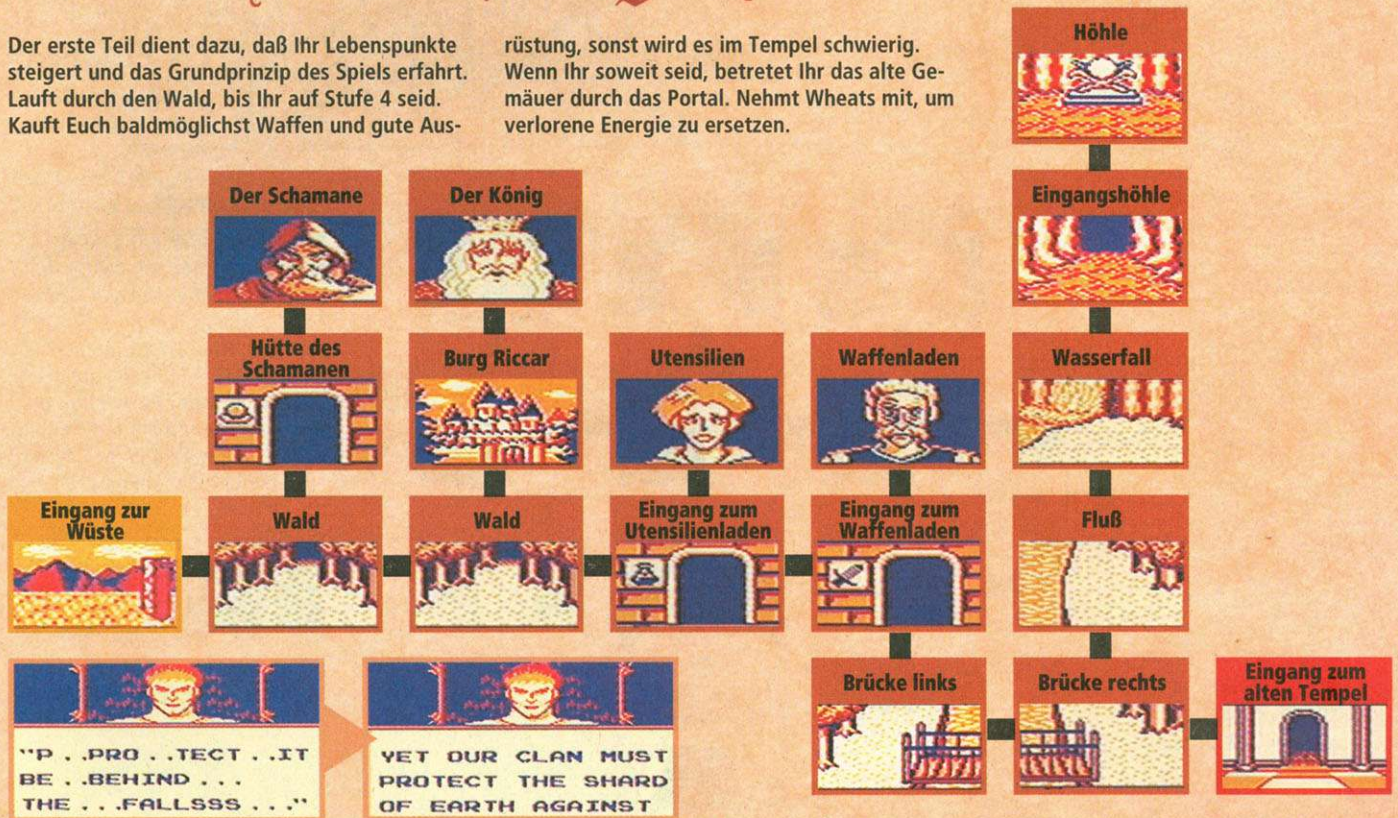


Bosse schlägt man mit System!

Der Wald um Burg Riccar.....

Der erste Teil dient dazu, daß Ihr Lebenspunkte steigert und das Grundprinzip des Spiels erfährt. Lauft durch den Wald, bis Ihr auf Stufe 4 seid. Kauft Euch baldmöglichst Waffen und gute Aus-

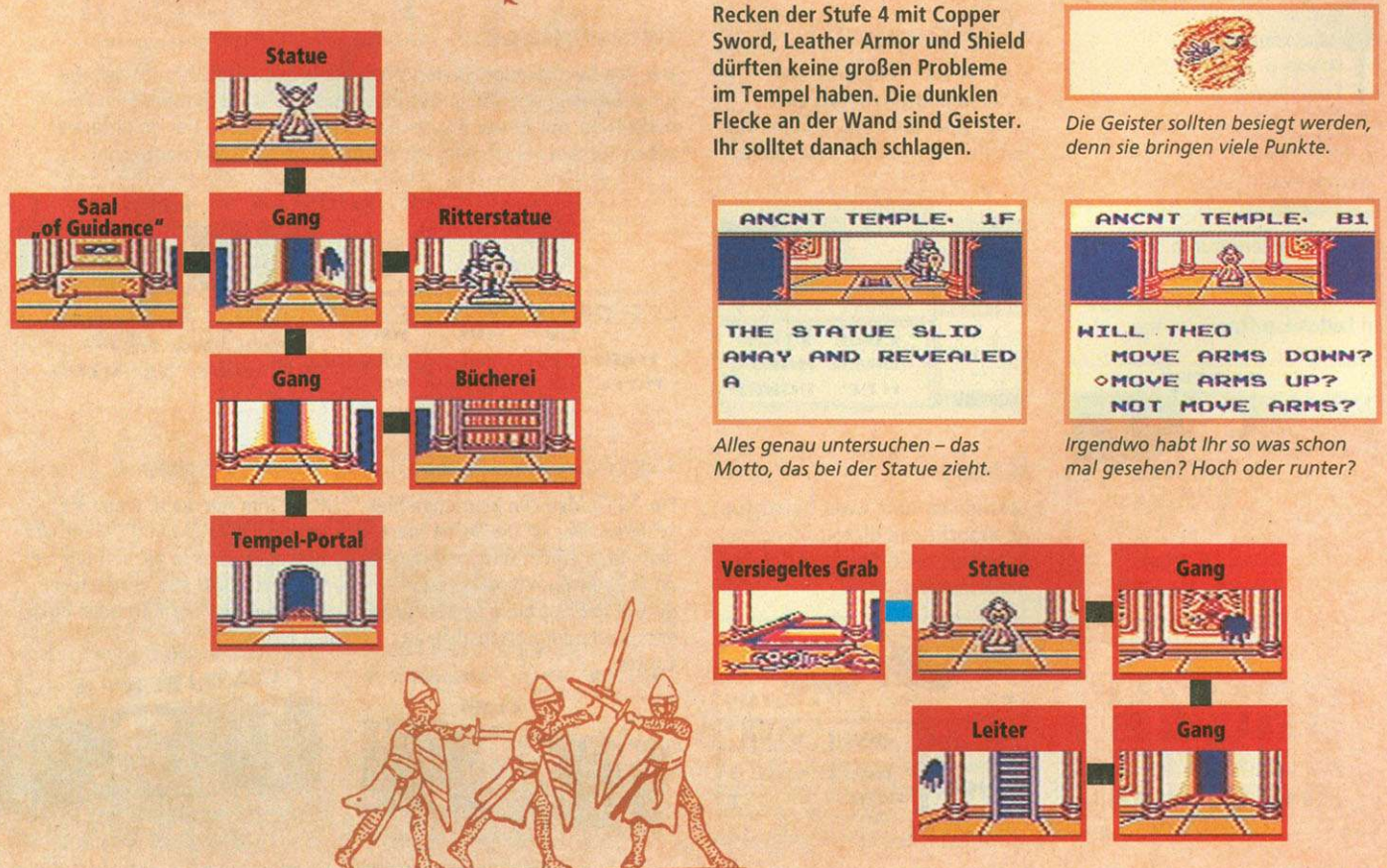
rüstung, sonst wird es im Tempel schwierig. Wenn Ihr soweit seid, betretet Ihr das alte Gemäuer durch das Portal. Nehmt Wheats mit, um verlorene Energie zu ersetzen.



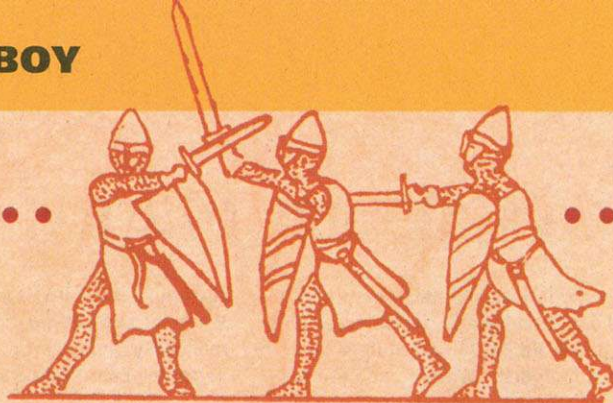
Geht schnell zum Wasserfall, wenn Ihr aus dem Tempel kommt!

Dort trifft Ihr Mute, Euren neuen Begleiter, und seinen Vater (Fotos).

Der Alte Tempel.....



Die Wüste lebt



Shopping!

Der Waffenladen hat eine elegante Kollektion. Ihr solltet ihn baldmöglichst aufsuchen. Stattet Mute und Euch mit dem STL SWD (250 GS), HMP GRMT (250 GS) und CPR SHLD (250 GS) aus. Wenn Nina Eurer Party beigetreten ist, solltet Ihr sie nicht mit neuen, teuren Dingen ausstatten – sie bleibt nicht lange.



Die Waffenkollektion ist Spitze. Stattet Euch mit der bestmöglichen Ausrüstung aus.

Der Tempel

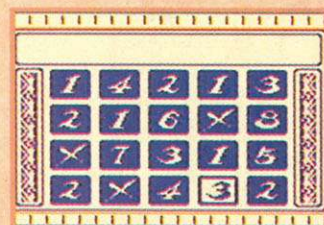
Das Tor zum Tempel ist verschlossen. Ihr benötigt eine Sandträne, um es zu öffnen. Nina hat sie, also schnell zum Wurm.

Wurmplage

Der Sandwurm lauert in der Mitte der Wüste. Er frißt mit Vorliebe junge Damen, und Ihr solltet ihm den Appetit verderben. Sein Opfer heißt Nina. Sie ist auf der Suche nach ihrem Vater, der im unterirdischen Tempel verschollen ist. Natürlich helft Ihr bei der Suche.

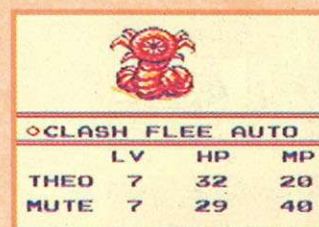
Casino

Nur für Spielernaturen. Ihr setzt ein Goldstück und bekommt etwas dafür, daß Ihr meist billiger im Laden kauft.



Kampf

Solange Ihr noch zwei Durchgänge braucht, um diese Gegner zu besiegen, solltet Ihr erst den Roc niedermachen.



Hotel

Für 30 Goldstücke kann man hier schlafen. Das ist die Sache wert, denn über Nacht werden Magie- und Lebenspunkte wieder auf gefüllt. Das ist billiger, als die entsprechenden Utensilien zu kaufen.



Wahrsager

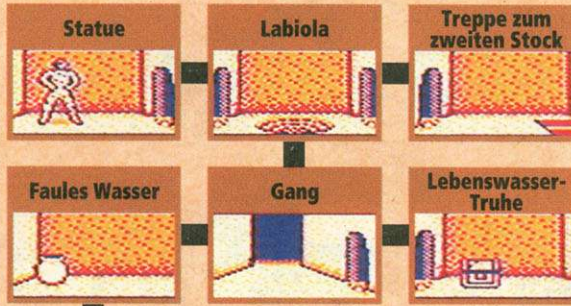
Gebt ihm nur Geld, wenn Ihr wirklich einmal hängt. Seine Vorhersagen sind so aktuell wie der Wetterbericht von vorgestern, und teuer ist der Kerl auch noch.



Unterirdischer Tempel.....

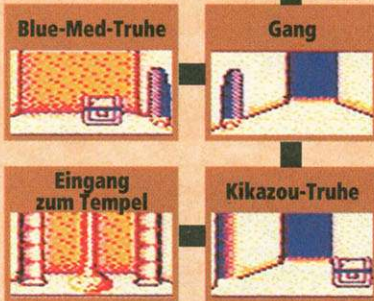
Labiola

Ein Wurm hat sich im Labyrinth festgesetzt. Mit einem Schlag auf den Boden könnt Ihr den Labiola aus der Reserve locken. Mute sollte den Ice-Zauber beherrschen, aber auch mit reiner Waffengewalt ist er zu schaffen.



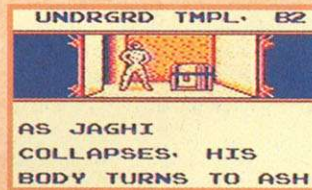
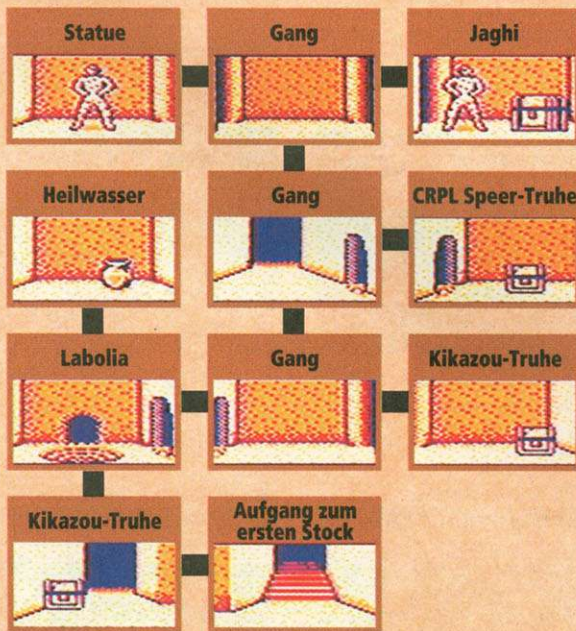
Truhen

Auch wenn ein armer Tropf bei Jaghi dabei draufgegangen ist ... Zerschlägt alle Truhen mit dem Schwert. Das Lebenswasser dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen.



Jaghi

Der Endgegner ist ein gefährlicher Bursche, der auf jeden Fall einen Eiszauber (Ice, Blizzard) benötigt. Behandelt ihn wie den Labiola. Ist Jaghi besiegt, hinterläßt er Asche, die Ihr auf die Statuen streut.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batterie, mittelschwere englische Texte
Genre: Text-Adventure

Sound

Schwankt zwischen kläglichem Gepiepse und flotten Rhythmen.

Grafik

Guter alter Text-Adventure-Stil. Gut erkennbare Bilder mit im japanischen Stil gezeichneten Helden.

Spielbarkeit

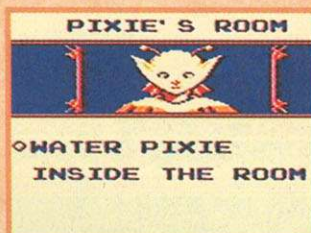
Die erste Scherbe zu bekommen, ist ein Kinderspiel, doch es gilt, vier Stück zu holen. Wir haben bis jetzt über 300 Bildschirme gesehen – und sind gerade mal halb durch. Auch Anfänger der englischen Sprache können sich mit einem Wörterbuch gut durchschlagen: Der Text wartet, bis er weggedrückt wird. Negativ ist, daß der Handel sehr umständlich ist.

Fazit

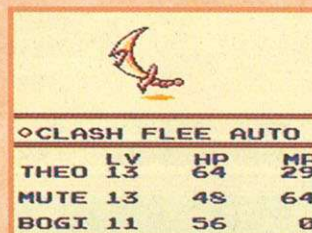
Der Stil ist über zehn Jahre alt, aber der Spielspaß ist gleich geblieben. „Sword of Hope II“ ist eines der Spiele, die beweisen, daß es keine gerenderten Grafiken braucht, um einen Zocker zu fesseln. Wer ruhige Spiele und Schnitzeljagten mag, darf ohne langes Überlegen zugreifen! og

Mehr bis zum Meer.....

Das Abenteuer ist noch lange nicht beendet. Erst eine Scherbe ist in Eurem Besitz, drei andere fehlen noch. Wenn Ihr zum Beispiel in den Wald kommt, solltet Ihr Euch beim dortigen Händler nicht die teuerste Ausrüstung andrehen lassen. Zumindest Theo hat damit (anfangs?) Probleme. Bei der Krabbe am Strand hilft nur durchhalten und draufhauen, und die Dornenfalle im Flur solltet Ihr abschalten lassen.

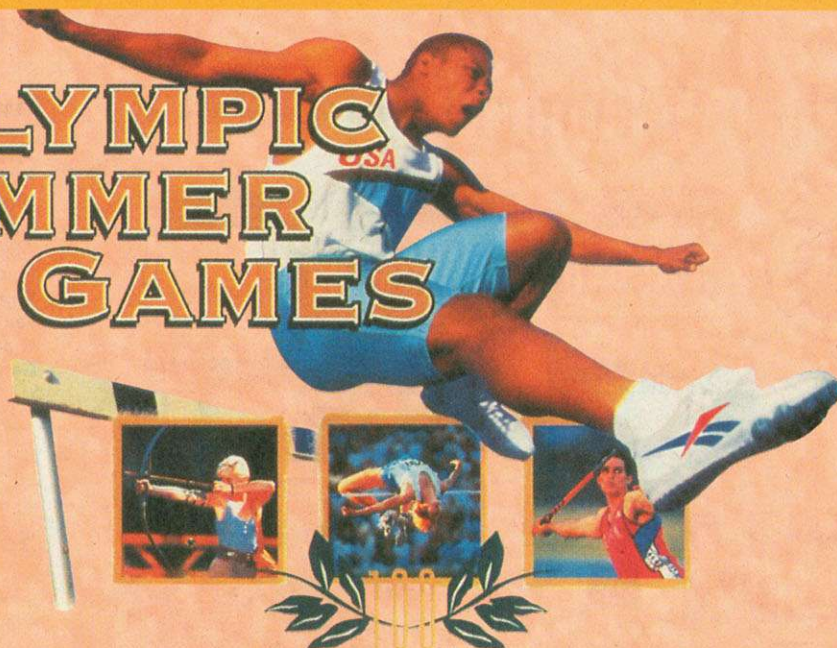


Die Wasserpixies haben ihre eigene, unterseeische Stadt. Helft der Schildkröte und schleppt den schweren Stein. Das lohnt sich.



Der Geist des Schwertes ist ein sehr starker Gegner, der mehrfach im Schloß herumgeistert. Theo ist der einzige, der ihn besiegen kann.

OLYMPIC SUMMER GAMES



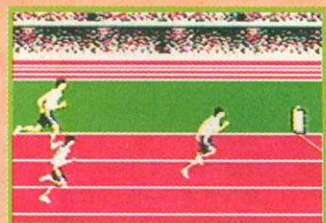
Passend zu den momentan laufenden Olympischen Sommerspielen bringen die Spiele-macher von THQ die „Olympic Summer Games“ auf dem Game Boy heraus. Es werden hier zehn Disziplinen angeboten, und trainieren kann man auch, sofern man in einer Sportart noch nicht so fit ist. Also rein in die Turnschuhe, und ab geht es nach Atlanta!

THQ präsentiert Euch das Sportspiel zu Atlanta! Ihr müßt Euer Können sowohl im Bogen- als auch beim Tontaubenschießen beweisen. Die 100 Meter Sprint-Strecke lauft Ihr in atemberaubender Zeit, und auch beim 110 Meter Hürdenlauf brecht Ihr alle Rekorde. Ihr seid bei diesem Modul der Star der Olympischen Spiele und versucht, möglichst viele Goldmedaillen nach Hause zu bringen.



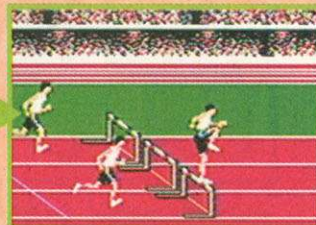
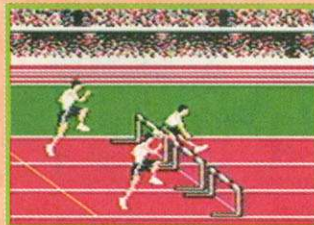
100 Meter

Fast wie beim Hürdenlauf: Legt den Game-Boy einfach auf den Tisch und drückt abwechselnd auf die beiden Tasten, was das Zeug hält. So kommt Ihr bestimmt als Erster ins Ziel.

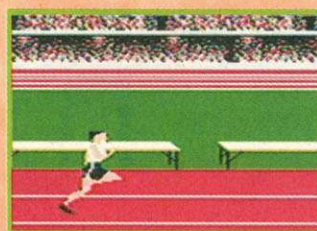


110 Meter Hürden

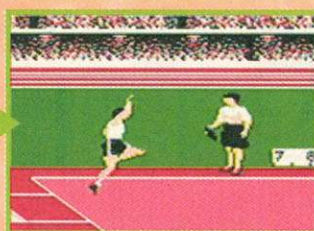
Drückt schnell den A- und B-Knopf, um vorwärts zu kommen. Seid Ihr bei einer Hürde, müßt Ihr das Steuerkreuz zum Springen nach oben drücken. An der Ziellinie das Steuerkreuz rasch nach rechts, wenn Ihr das Zielband schnell durchlaufen wollt.



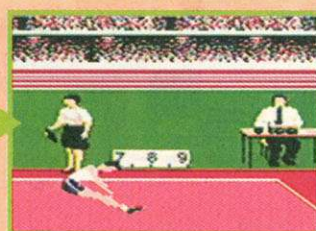
Weitsprung



Fangt mit den A-/B-Tasten an zu rennen ...



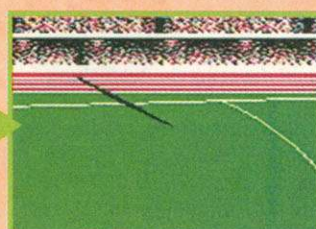
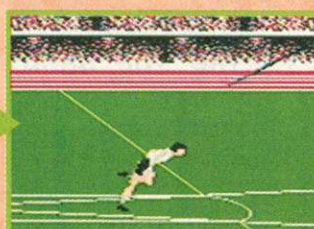
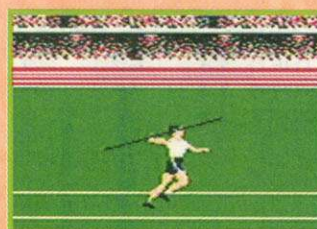
... und wenn Ihr an der Absprung-stelle (weißer Strich) ankommt, ...



... drückt Ihr das Steuerkreuz nach oben, um zu springen.

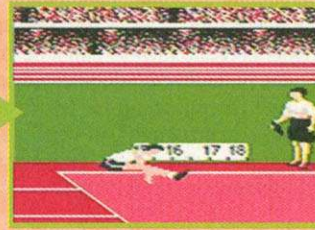
Speerwerfen

Das Anlaufen mit den A-/B-Tasten habt Ihr ja schon genug geübt. Sobald der Werfer den Speer (automatisch) zurücknimmt, stellt Ihr den Wurfwinkel ein: Hierzu Steuerkreuz nach rechts. Drückt Ihr das Steuerkreuz nach links, stoppt der Werfer rechtzeitig.

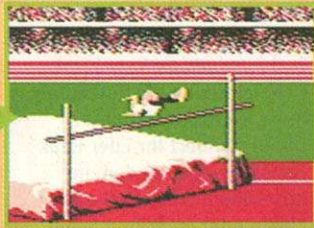
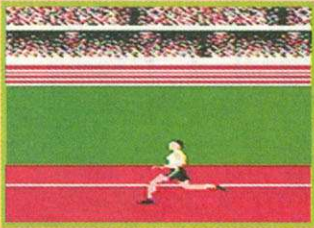


Dreisprung

Ähnlich wie beim Weitspringen geht es auch hier zu. Startet wie üblich und springt an der weißen Linie ab: Steuerkreuz nach oben. Bei Bodenkontakt drückt Ihr sofort wieder ↑. Wiederholt das ein zweites Mal, und Ihr landet im Sand.

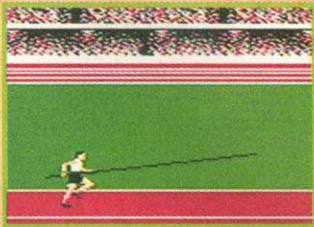


Hochsprung

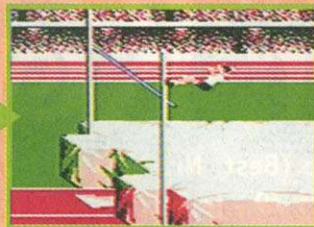
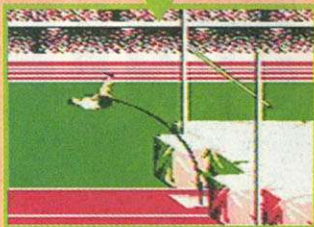


Nehmt Anlauf (A-/B-Knöpfe drücken) und sobald sich der Springer seitlich dreht (etwa an der ersten weißen Stange) müßt Ihr das Steuerkreuz nach oben drücken, um vom Boden abzuspringen. Das Landen geht dann ganz von selbst.

Stabhochsprung

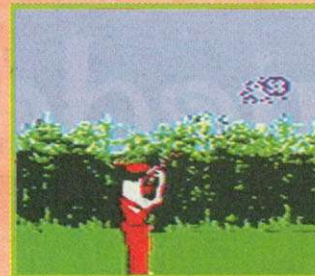


Anlaufen, und wenn das Hindernis sichtbar wird mit Druck auf das Steuerkreuz nach unten den Stab auf den Boden senken. Dann rasch ↑ drücken, um abzuheben. Drückt im richtigen Moment nach rechts, und Ihr schafft die Stange.



Tontauben

Startet eine Tontaube mit dem A- oder dem B-Knopf. Bewegt dann mittels Steuerkreuz das Ziel in die gewünschte Schußrichtung und gebt Feuer mit dem A- oder dem B-Knopf. Tip: Bewegt Euch nur nach links oder rechts.



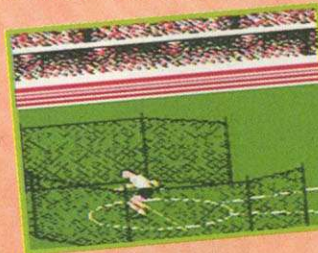
Bogenschießen

Drückt die A- oder die B-Taste und →. So wird die Schußkraft eingestellt. Bewegt das Fadenkreuz in die gewünschte Richtung. Achtet auf den Wind und feuert mit einem der Knöpfe.



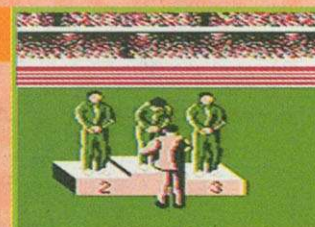
Diskuswerfen

Wieder schnell die A- und die B-Taste drücken und ←. Überschreitet der Werfer die weiße Mittellinie, bewegt Ihr das Steuerkreuz nach oben, um den Wurfinkel einzustellen. Steuerkreuz → und Ihr werft!



Das Ziel

Wenn Ihr Euch jetzt fragt, ob sich das ganze Geplacke denn auch für Euch lohnt, so können wir diese Frage mit „Ja“ beantworten. Solltet Ihr ins Finale kommen, ist Euch schon einmal eine Medaille sicher. Und wenn Ihr mit Eurem Ergebnis alle anderen Sportler übertrifft, gehört auch Ihr zu den Menschen, die ihrem Land eine oder mehrere Goldmedaillen nach Hause bringen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Sport

Sound

Olympic Summer Games hat verschiedene Melodien in den einzelnen Levels und dazu eine gute Schlagzeugbegleitung.

Grafik

Alles, was man auf einem guten Sportplatz braucht, findet sich in der Grafik zu „Olympic Summer Games“ wieder. Sie ist insgesamt gut gelungen.

Spielbarkeit

Wenn das schnelle Knöpfedrücker und ein wenig Reaktionsvermögen zu Euren Talenten gehört, dürfte dieses Spiel kein Problem für Euch sein.

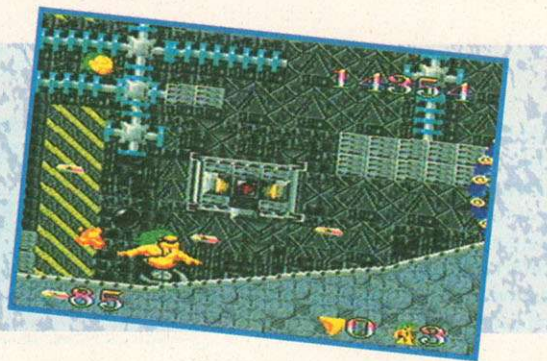
Fazit

„Olympic Summer Games“ von THQ ist eine gelungene Ausführung eines altbekannten Genres. Ihr solltet allerdings immer darauf achten, eine Schüssel mit kaltem Wasser neben den Game-Boy zu stellen, um Eure Finger nach all der Knopfakrobatik rasch abkühlen zu können. Insgesamt nichts neues, aber Spaß macht es trotzdem.

md

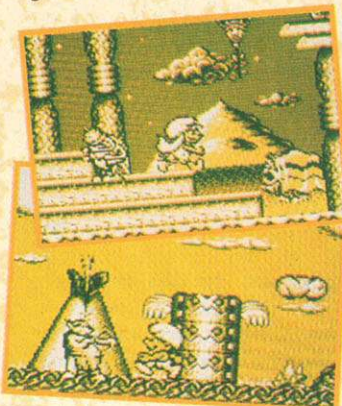
Mohawk & Headphone Jack

Macht Euch auf was gefaßt, denn „Mohawk & Headphone Jack“ von THQ ist los! Ihr steuert entweder alleine oder mit einem Freund jeweils einen der zwei putzigen Indianer mit Kopfhörern. Erkundet die 14 überdimensionalen Level, in denen es mit 360°-Turns und affenscharfem Tempo richtig zur Sache geht. Außerdem gibt es Dutzende Geheimräume, Abkürzungen und versteckte Tunnels. Und nach jedem zweiten Level wartet ein wahnsinniger Endgegner auf Euch, einer stärker als der andere. Mehr darüber in nächsten Heft.



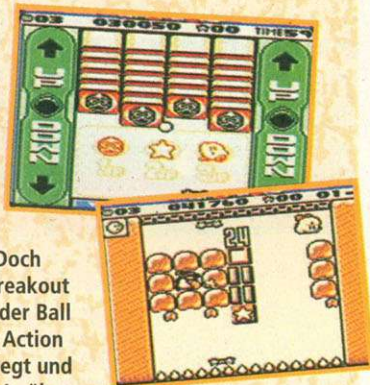
Die Schlümpfe 2

Naseweis Schlumpf und Schlumpfne schleichen sich in Papa Schlumpfs Labor, um mehr über einen magischen Kristall herauszuschlumpfen. Da schlumpft ein tragischer Unfall: der Kristall zerspringt in 21 Teile und schlumpft die zwei Schlümpfe mit auf eine gefährliche und abenteuerliche Reise durch Raum und Zeit. Ihre Aufgabe ist es, alle Teile wiederzufinden und zu einem Stück zusammenzuschlumpfen. Dazu müssen sie viele Kontinente (wie z. B. den Nordpol, Afrika, Asien, Nord und Süd-Amerika und Australien) erschlumpfen und einige knifflige Aufgaben lösen.



Kirby's Blockball

Kirby hat ja schon viel ausprobiert: neben Pinball-, Golf- und Puzzlespielen versucht sich der kleine Wicht jetzt an einer Breakout-Variante. Dabei trainiert Ihr Euer Reaktionsvermögen, indem Ihr blitzschnell einen Ball mit einem oder mehreren Schlägern über die Spielfläche jagt. Doch anders als bei dem einfachen Breakout oder Arkanoid verwandelt sich der Ball in Kirby, und damit beginnt die Action erst richtig. Gegner wollen besiegt und Steine weggeschossen werden. In über 30 Levels trifft Ihr auf bekannte Gegner, wie z. B. König Nickerchen. Verwandelt Euch in Feuer-Kirby, Elektro-Kirby, Igel-Kirby, oder Stein-Kirby und lehrt Euren Gegner das Fürchten.



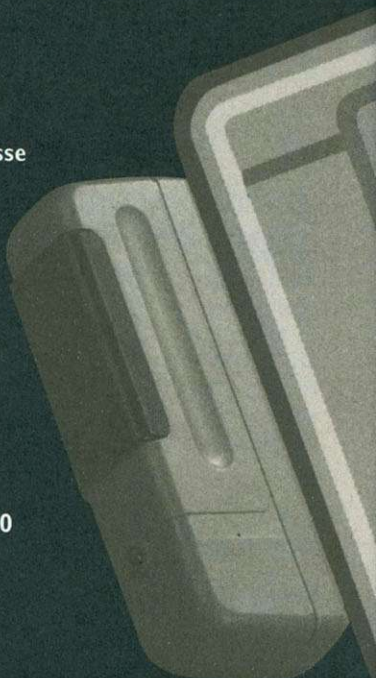
Nie wieder Kabel!

2 Infrarot-Joypads + 1 Empfänger für Super Nintendo (Best. Nr. 320)
oder Sega Mega Drive (Best. Nr. 322) jetzt für nur DM 79,- je Set.



- keine Kabel mehr
- keine Störung durch Hindernisse
- Reichweite über 5 Meter
- Dauerfeuer für alle Tasten
- neueste Infrarottechnik
- Zeitlupentaste

Jetzt bestellen bei:
Trend-Versand
Michael Meyer
Postfach 1131
49436 Steinfeld
Telefon 05492/2350
Fax 05492/3350



Wir liefern Versandkostenfrei per Nachnahme (zzgl. DM 6,-
Nachnahmegebühr).
Händleranfragen bitte nur schriftlich.



SUPER SOCCER!

OKTOBER '95 68 30 str 3,90

ALLES NEU!

DM 3,90



Bundesliga-Fußball

GRATIS!!
24 fantastische
Sticker

Ein Tag mit
Gaudino!

Exklusiv!
Im Gespräch mit
Herzog und
Kohler!

Heiko!
Superstar!

Häßler-
Riesenposter

**8 TOLLE
POSTER**

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

**GO
and
get
it!**

Exklusive Interviews!
Wir sprechen mit den
Topspielern der
Bundesliga

**Massenweise
fantastische Poster!**

Ab sofort im
Zeitschriftenladen
bei Dir um die Ecke!

**Super Soccer - das wahnsinnig
coole Fußballmagazin**

vorschau

Die Vorbereitung läuft, denn schließlich wollt

Ihr im nächsten Heft neben den acht Tiptime-Seiten auch noch jede Menge Spiele- und Infofutter haben! Da wären diesmal **Mohawk & Headphone Jack, Olympic Summer Games und Lost**

Vikings 2 fällig. Wir werfen außerdem einen ersten

Blick auf Nintendos neues RPG **Lufia**. Freut Euch

auch auf **Die Schlümpfe 2, Terranigma und**

Dragon Ball Z (alle SNES). Game Boy-Fans

kommen mit **Kirby's Blockball, Dragon Heart,**

Pinocchio und Donald in Maui Mallard auf ihre

Kosten. Selbstverständlich gibt es im nächsten

Heft weitere hochinteressante Hintergrundberichte zu Nintendo 64.

Z. B. ein Interview mit den

Leuten, die Mario

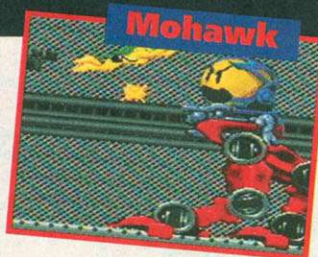
das Laufen lehrten!

Die nächste Fun

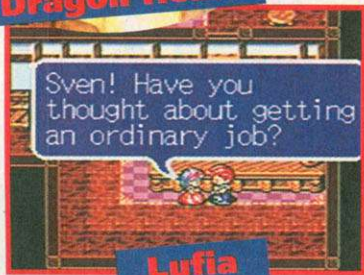
Vision dürft Ihr also

nicht verpassen!

Wir sehen uns am 18. September am Kiosk.



Dragon Heart

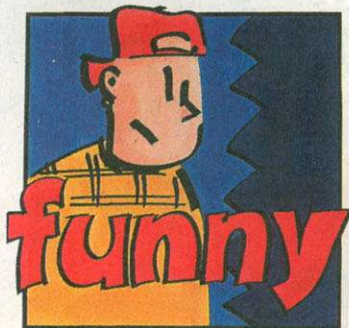


Lufia



Sword of Hope 2

+++ Im nächsten Heft zeigen wir Euch „Super Mario 64“ und „Pilotwings 64“ schon einmal ganz genau, und Ihr lest, wie das Nintendo 64 einen Dauertest übersteht! +++



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)

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

Redaktionsadresse: Nintendo Fun Vision, Berner Straße 38, 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. 38, 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 fünf Doppelausgaben)

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

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 38, 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: „Super Mario 64“ und Game Boy Pocket: © 1996 Nintendo Co., Ltd.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 38, 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.

ZEHN KÄMPFER – EINE ARENA



Jetzt gibt es das hochexplosive Beat'em Up auch für den Game Boy und SuperGame Boy.

„Nicht nur die liebevoll gezeichneten Grafiken, sondern auch die gute Spielbarkeit und die vielen Features machen das Game zu einem Muß für alle Game Boy-User, die handfester Prügelaction im Taschenformat nicht abgeneigt sind.“ – Total 6/96, Note 2+

„Was Takara aus dem Handheld von Nintendo herausgeholt hat, verdient schon Beachtung.“ – Mega Fun 6/96, Wertung 80%

„Battlearena Toshinden kann man getrost zu den besten Beat'em Ups zählen, die für den Game Boy zu haben sind.“ – Nintendo Fun Vision 8+9/96



LAGULA
VIDEO GAMES®

TAKARA®

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

Disney

DONALD



**in MAUI
MALLARD**

Coole Ente –
heiße Action!



Jetzt spielt Donald Duck die Rolle seines Lebens. Als Privatdetektiv Maui Mallard muß er in diesem heißen Jump'n'Run-Thriller Voodoo-Geister, brodelnde Lava, knochige Zombies und vieles mehr überwinden. In 8 spannenden Levels mit fantastischer Grafik und tollen Animationen hilfst Du Donald, die wildesten Abenteuer zu bestehen. Denn nur so heißt es: Ente gut, alles gut!



HAVE MORE FUN

