

10+11/96

Okt./Nov. • DM 6,80
Ausgabe Nr. 28 • 65 55,-/sfr 6,80

Das ultimative Nintendo-Magazin
für Nintendo 64 • Super Nintendo • Game Boy

Nintendo®

fun vision



Im Interview:
Mario-Erfinder
Shigeru
Miyamoto

NINTENDO 64



Nintendo 64:
Wir sagen Euch,
wann Ihr es
kaufen könnt!
Außerdem:
Pilotwings 64
und Super Mario 64!

**Messen: ECTS London
und Tokyo Game Show**

**Gewinnt drei deutsche
Nintendo 64-Konsolen
und eine Reise ins
Disneyland Paris!**

Topaktuelle Spiele: Spirou, Terranigma, Lufia,
Schlumpfe 2, Dragon Heart, Mohawk & Headphone Jack



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



Deutscher Bildschirmtext
für Super Nintendo™



NEU



Erhältlich ab 2. Hälfte Juni/
Anfang Juli 1996



Sofort erhältlich!

Exklusiv für Super Nintendo™ und Game Boy™.

32-Mbit computergerenderte Grafik, atemberaubend animierte Charaktere, eine Wahnsinns-Story: Das ist Toy Story, das Videospiel für Super Nintendo™ und neu für Deinen Game Boy™. Faszinierend wie der computeranimierte Kino-film 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

Aufbruch ins neue Zeitalter

Die Nintendo Fun Vision wird mit der nächsten Ausgabe **drei Jahre** alt. (Gratulationen dazu nehmen wir gerne entgegen!) Und da unser dritter Ehrentag mit der Geburt der PAL-Version von Nintendos Super-Konsole Nintendo 64 zusammenfällt, liegt nichts näher, als unser **Layout der dritten Dimension** anzupassen. Dazu hören wir gerne Eure Meinung! ● Das Jahr Null nach N64: In Japan ist die Konsole ein Hit ohne gleichen. Innerhalb kurzer Zeit wurden

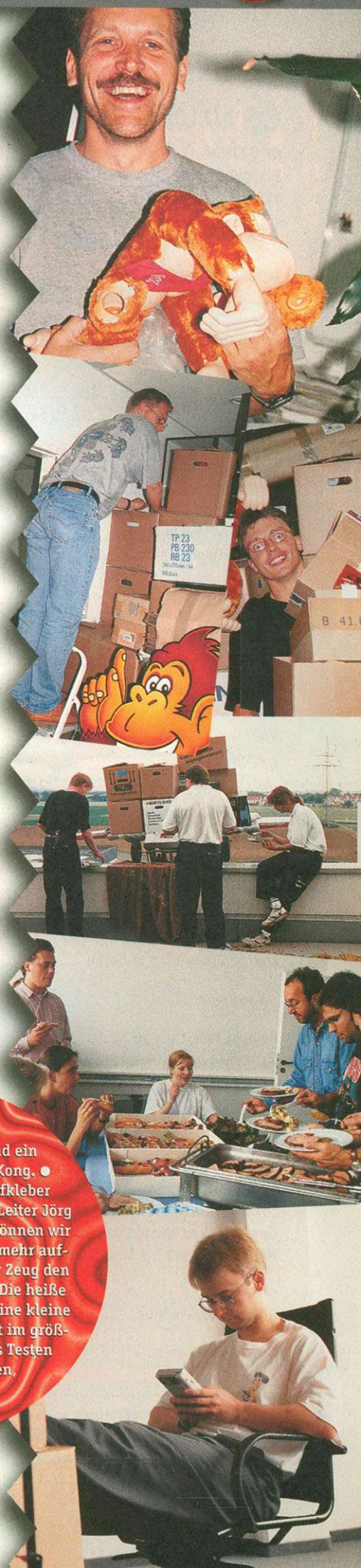
500.000 Konsolen verkauft, was einem weltweiten Marktanteil von mehr als **sechs Prozent aller Next Generation-Konsolen** entspricht. Während Ihr diese Zeilen lest, ist die Millionengrenze weit überschritten. Ob Nintendo 64 noch im November in Deutschland auf den Markt kommt, lest Ihr auf Seite 22. Blättert gleich hin! ● „Wir haben ein N64. Bäh,

Ihr nicht!“ – Das konnte man in den letzten Wochen bei vielen Videospiele-Magazinen lesen. Nicht so bei Fun Vision: Wir haben **Leser** an unsere Konsole gelassen, damit Ihr hört, was sie davon halten. Und sobald Nintendo 64 auf dem Markt ist, können die Gewinner unseres **Mega-Wettbewerbs** auch sofort an einer PAL-Konsole losspielen, denn wir verlosen einige dieser Wunderwerke. Mitmachen lohnt sich mehr denn je! ● Dieses Heft erscheint ein paar Tage später als angekündigt. Das geschieht, um Euch die aktuellste Videospiele-Zeitschrift Deutschlands zu bieten. Ihr findet hier den ersten Bericht der Nintendo 64-Deutschlandpremiere, der Tokyo Game Show und ECTS. Das ist doch das Warten wert!

Viel Spaß wünscht Euch

Euer Fun Vision-Team

Erste Hilfe: Wolfgang Lutterbach und ein schwerverletzter Donkey Kong. ● Also, oben müssen die Aufkleber drauf? Das bringt Anzeigen-Leiter Jörg Reisinger auf die Leiter. ● Können wir Michael Dietrich nicht noch mehr aufdrücken? ● Da kommt unser Zeug den Umzugsaufzug herauf ... ● Die heiße Schlacht am kalten Buffet: Eine kleine Stärkung muß sein. ● Selbst im größten Umzugsstress darf das Testen nicht zu kurz kommen, nicht, Gubba-san?



Die
grafisch neue
NFV – aktuell
wie immer!

games

nintendo 64

preview

Pilotwings 64.....	62
Super Mario 64.....	56

super nintendo

game guide

Die Schlümpfe 2.....	34
Spirou.....	48
Terranigma.....	12

review

Mohawk & Head-Phone Jack.....	30
Tetris Attack.....	32

preview

Donkey Kong Country 3.....	28
Incantation.....	80
Lufia (Rise of the Sinistrals) ...	54
Prince of Persia 2.....	80
Winter Olympics.....	80

game boy

game guide

Dragon Heart.....	70
-------------------	----

review

Die Schlümpfe 2.....	76
Spirou.....	78

preview

Donkey Kong Land 2.....	28
Hugo.....	80
Iron Man.....	80

+ tiptime

Mit Addams Family Values, Star Trek: Deep Space 9, Mega Man X³ und vielen anderen.....39

news

Inside: Telex, u.v.m.ab 6

specials report

ECTS 1996: Wann kommt N64 nach Deutschland?.....	22
Nichimen Graphics.....	74
Tokyo Game Show.....	18
Gewinnt Euer Nintendo 64.....	26
Mit Infogrames ins Disneyland.....	33

...und

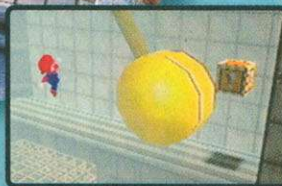
Glückliche Gewinner.....	68
--------------------------	----

& more

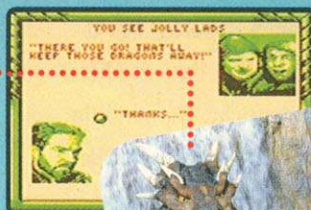
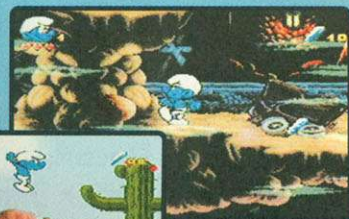
Abo-Seite.....	60
Funny-Shop/Nachbestellung....	47
Impressum, last minute.....	82
Leserbriefe.....	66
Top 5.....	38



Super Mario 64 und Pilotwings 64: Diese Titel sind so heiß, da trauen wir uns gar nicht, sie allein vorzustellen. Hilfe kommt von Julia Meßmacher und Pascal Noormann, die sich an unsere N64-Konsole setzten und die Titel nach Herzenslust spielen durften. Was sie davon halten, lest Ihr in unseren Nintendo 64-Previews! Außerdem sagen wir Euch, was an der US-Version von *Super Mario 64* neu ist. Da hat sich gegenüber der japanischen mehr getan, als „nur die Texte“. Sie wird die richtige Vorlage für die deutsche Version!



Die Infogrames-Mania ist ausgebrochen. *Die Schlümpfe 2* und *Spirou* sind gleich zwei Hammer-titel aus der französischen Spieleschmiede, die sich Comic-Fans für das SNES und den Game Boy ansehen sollten. Für Rollenspieler haben wir *Terranigma* (= *Tenchi Sôzô*) und *Lufia* bewundert. ACM ist auch dabei: *Donkey Kong* besucht das dritte Country!



Um die Rollenspielwelle der letzten Zeit nicht versiegen zu lassen, kommen auch für den Game Boy neue Titel heraus. Im letzten Heft war es *Sword of Hope 2*, diesmal schickt Acclaim sein *Dragon Heart* zum gleichnamigen Film ins Rennen.

Wann kommt Nintendo 64? Das große Spekulieren hat ein Ende, denn am 9. September lüftete Nintendo of Europe das Geheimnis. Während sich Jochen auf der ECTS umsah, schnappten Oliver und Wolfgang auf Nintendos Pressekonferenz die wichtigen Daten auf. Zusammen mit dem großem Japan-Report (auch von der Tokyo Game Show) seid Ihr wohl nirgendwo besser informiert als bei uns!



In der letzten Zeit gab es zu wenige Wettbewerbe? Keine Angst, dafür haben wir diesmal um so mehr zu vergeben. Ihr könnt eine von drei Nintendo 64-Konsolen gewinnen oder mit Infogrames ins Disneyland nach Paris reisen. Mitmachen lohnt sich, genau wie bei den Leserbriefen!



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!

Nintendo®

HAVE MORE FUN



x +++ Telex +++ Telex

+++ Netscape hat die Firma *Navio Communications* gegründet, um Next Generation-Spielkonsolen (wie das N64) ans Internet anzuschließen. +++ Nur kurz vorher wurde bekannt, daß Microsoft (bekannt für Windows 95), Nomura Research Institute und Nintendo beschlossen haben, einen *Online-Informationsservice* in Japan zu entwickeln. Der Service soll existierende Internet-Möglichkeiten mit neuen Unterhaltungsprogrammen von Nintendo koppeln.

+++ Filmfreaks aufgepaßt: George Lucas' Trickfirma ILM (Industrial Light and Magic) soll an Modellen für einen neuen *Kampfstern Galactica*-Film arbeiten. Interessant: Lucas verklagte seinerzeit die TV-Gesellschaft Universal, weil ihm die *Galactica*-Serie zu sehr von seinem *Krieg der Sterne* geklaut erschien. +++ *Dreamworks Interactive*, eine Gründung der Filmriesen Steven Spielberg, David Geffen, Jeffrey Katzenberg und Microsoft, wird nach ersten PC-Erfolgen auch für N64 entwickeln. Dabei wird auf hochkarätige Filmlizenzen aus dem Fundus der Hollywood-Mogule zurückgegriffen. Geplant ist u. a. eine Umsetzung des zweiten Teils von *Jurassic Park*. Ob dieses Spiel aber für N64 erscheint, ist noch nicht bekannt.

+++ Interplay hat *Lost Vikings 2* (SNES) aufpoliert. Laut Acclaim soll „eine Art *Donkey Kong*“ mit gerenderten Charakteren entstanden sein. Geplant ist das Spiel für den Herbst.

+++ In Japan sind die neuen *Pocket Game Boys* erschienen. Für knapp 100 Mark bekommt man sie dort in gelb, weiß, blau, grün, rot und schwarz. +++ *Doom 64* soll erst im April '97 in die USA kommen, weil id Software mit dem Leveldesign nicht zufrieden war.

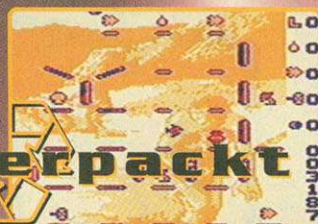
+++ Pro 7 plant eine Videokassette-Reihe, darunter am 21. November vier Stück mit je zwei Folgen der US-Zeichentrick-Serie *Mega Man*. +++ Acclaim plant Sammlerausgaben seiner Spiele mit mehreren Titeln auf einem Modul. +++ *Gumpei Yokoi*, der Erfinder des Game Boys, hat Nintendo verlassen. Zuletzt produzierte er VR 32-Titel. +++

lex +++ Telex +++ Telex



Bombjacks Aufgabe ist es, Bomben aufzusammeln und seinen Gegnern auszuweichen.

Max macht sich auf, in einem Kampfanzug das Universum zu retten. Lustiges Jump'n'Shoot.



Der Ball muß ins Ziel, und das ist nicht einfach bei *Pop Up*. Unser Favorit unter den dreien.

CLAY FIGHTER 3

Wer schon lange auf der Suche nach einem wirklich knetigen Beat'em Up war, kommt bei Interplays *ClayFighter 3* garantiert zum Zug. Beim neuesten Teil der Fun-Kampf-Serie sollen *Boogerman* (von Interplay) und *Earthworm Jim* (von Shiny Entertainment) sowie eine riesige Hand (von der *Addams Family*?) und die Freiheitsstatue mit auftauchen. Neuer Endgegner ist Dr. Kiln, aber Charaktere wie der Blob und Mr. Frosty sind natürlich auch wieder dabei. Außerdem gibt es zahlreiche neue Hintergründe und Special Moves, die auf das neue Joypad zugeschnitten sind.

Waverace 64

Nintendos Wasserski-Modul *Waverace 64* ist nun auch im grünen Bereich. Seit den ersten Bildern von der Shoshinkai im letzten Jahr hat sich an der Entwicklung einiges getan, und nunmehr ist auch bekannt, daß *Waverace* nicht der Ersatz für *F-Zero 64* ist, sondern eine Ergänzung. Das Spiel hat neue Hintergründe, neues „Wasser“ und Horizonte bekommen. Es gibt Slalom, Wettfahrten und den Stunt-Modus. Bis zum 27. September muß das Spiel fertig sein – dann soll es in Japan erscheinen.



Nintendos *Wave Race 64* wurde grafisch komplett neu aufgearbeitet. Sobald die ersten Bilder da sind, zeigen wir sie Euch!

Hudson ade –
aber Eure Spiele bleiben hier!

Hudson Soft schließt alle europäischen Büros. Hudson-Spiele werden in Zukunft über Laguna nach Deutschland kommen. *Super Bomberman 4* (SNES) ist für Januar 1997 geplant. Das freut uns sehr, denn Hudsons Bernard Dugdale hatte ursprünglich angekündigt, daß dieses Spiel nur in Japan und vielleicht in Amerika zu haben sein würde.



Super Bomberman 4 ist ein Titel, der dank Hudsons Spezialadapter mit fünf Leuten spielbar ist.

Prepare
for Kombat!

Die englische Zeitschrift SFX berichtet, daß New Line Cinema derzeit den Film *Mortal Kombat: Annihilation* planen soll. John R. Leonetti (Die Maske, Agent 00) wird Regie führen, Larry Kasanov auch die 25-Millionen-Dollar-Fortsetzung produzieren. Derzeit werden Drehorte in Israel, Jordanien und der Türkei gesucht. Drehbeginn kann dann schon im Sommer 1997 sein. Außerdem soll eine Zeichentrick-Serie namens *Mortal Kombat: Defenders of the Realm* mit der Stimme von Luke Perry (Beverly Hill 90210) vorbereitet werden.



Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Akira	dt	* 119.00
Animaniacs 2	dt	124.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Casper	dt	* 119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Civilization	us	129.00
Dark Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	* 129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	* 124.00
Final Fight 3	dt	99.00
Green Lantern	dt	* 119.00
Hebereke 2	dt	79.00
Int.Soccer Deluxe	dt	119.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lufia 2	us	140.00
Mario Andretti Rac.	dt	* 109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
NBA Live 97	dt	* 124.00
NHL Hockey 97	dt	* 124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Olympic Summer Ga.	dt	109.00
Primal Rage	dt	79.00
Schlumpfe 2	dt	139.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Solitaire	dt	* 99.00
Spirou	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	119.00
Tom & Jerry 2	dt	* 134.00
Toy Story	dt	129.00
Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
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
Alien 3	dt	49.00
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butt-Head	dt	39.00
Blackhawk	uk	59.00
Bubsy 2	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoans	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	49.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mega Man X	uk	69.00
Newman-Ha. Indy Car	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pink Panther	dt	49.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	us	39.95
Shaq-Fu	dt	44.00
Spiderman / X-Men	dt	49.00
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme)	dt	49.00
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
Tiny Toon 1	dt	39.00

Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
Vortex	us	49.00
Weapon Lord	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	44.99
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Spieleber, Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2dt	dt	239.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Animaniacs	dt	54.00
BC Kid 2	dt	49.00
Bombberman 2	dt	49.99
Donald in Maui Ma.	dt	* 64.00
Donkey Kong Land 2	dt	* 69.00
Donkey Kong Land	dt	49.99
Dr. Mario	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Iron Man XO	dt	59.00
John Madd. Footb.96	dt	49.00
Judge Dredd	dt	54.99
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Mega Man 5	dt	49.00
Olympic Summer Ga.	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	49.99
Spirou	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Blast	dt	59.99
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
Wario Blast	dt	49.99
Waterworld	dt	49.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 2	uk	39.00
Adventure Island 1	dt	39.00
Alleyway	dt	39.99
Bomb Jack	dt	39.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Dragonheart	dt	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Max	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
PGA European Golf	dt	39.00
Pop Up	dt	39.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Stargate	dt	34.99
Super Mario Land Cl.	dt	39.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	34.99
Tetris	dt	39.00
WWF Raw incl. Video	dt	34.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

TOP SONDERGEBOTE

Beavis & Butt-Head
DM 39.00

Madden 95
DM 39.00

Stargate
DM 39.00

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	249.00
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintend 64 +Ma.+PW.	jp	899.00

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintend 64 +Ma.+PW.	jp	899.00

3-DO

Creature Shock	dt	* 89.00
Descent	dt	* 99.00
Waterworld Action	dt	* 99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	uk	3.00
Deathkeep	dt	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Fifa Soccer	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
John Madden Football	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Rebel Assault	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shock Wave	dt	29.00
Syndicate (DA)	dt	29.00
Theme Park kompl.	dt	29.00
Wing Commander 3	dt	29.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

A-Train	dt	* 99.00
Actua Golf	dt	* 89.00
Adidas PS Soccer	dt	99.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	* 94.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	* 89.00
Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00

Darkstalkers	dt	* 89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Destruction Derby 1	dt	94.00
Earth Worm Jim 2	dt	* 89.00
Ecstasica	dt	99.00
Extreme Pinball	dt	89.00
F1	dt	99.00
F1 & Lenkrad	dt	199.00
Fade to Black	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxian 3	dt	89.00

Gex	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Impact Racing	dt	83.00
Int.Superstar Soccer	dt	* 99.00
Intern. Motocross	dt	* 89.00
John Madden 97	dt	* 89.00
Lost Vikings 2	dt	* 94.00
Myst (kp.dt.)	dt	* 89.00
Namco Museum Pl. 1	dt	99.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Poed	dt	* 89.00
Pool Champion	dt	* 89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Protector	dt	* 99.00
Psychic Detective	dt	84.00
Rayman	dt	89.00
Rebel Assault 2	dt	99.00

Resident Evil	dt	89.00
Return Fire	dt	* 89.00
Ridge Racer Revol.	dt	94.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Rock'n Roll Rac. 2	dt	* 94.00
Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
Shell Shock	dt	84.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soviet Strike	dt	* 89.00
Spot Goes to Hollywo	dt	* 89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Street Racer	dt	* 89.99
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	* 109.00
Tilt	dt	* 84.00

Time Commando	dt	89.00
Top Gun	dt	* 89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total NBA 96	dt	99.00
Track & Field	dt	99.00
Viewpoint	dt	89.00
Wipe out 2097	dt	* 99.00
Wipe out	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	* 84.00

Sony PSX-Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	69.00
Lemmings 3D	dt	49.00
Lone Cyborg	dt	59.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	* 49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card Sony	dt	49.00
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
RGB-Scart Kab. Sony	dt	29.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.99
Sony PSX & Streetf.	dt	399.99
Memo. Card&Joypad	dt	84.99

Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
Aliens	dt	89.00
Athlete Kings	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodi	dt	* 89.00
Cyberia	dt	84.00
Descent	dt	* 89.00
Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	dt	84.00
Dracula X	dt	* 99.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	* 89.00
Exhumed	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.99
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Iron Man XO	dt	* 89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Magic Carpet	dt	89.00
Marvel 2099	dt	* 89.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Nights (ohne Pad)	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Return Fire	dt	* 89.00
Return to Zork	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00

Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	dt	89.00
Shining Wisdom	dt	89.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00

Space Hulk	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Street Racer	dt	* 89.00
Striker 96	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Tilt	dt	* 89.00
Titan Wars (T.Ecl.)	dt	84.00
True Pinball	dt	84.00

Unser Service für Sie

- Vollsortiment
- Info/Edutainment
- 48-Stunden-Service
- Bestellungen:
 - auch Samstags
 - bis 16 Uhr am selben Tag
- Postausgang
- per Internet
- ab250,-DM versandkostenfrei
- Vorbestellungen möglich
- eigener Retouren-Service
- kostenlose Zusendung unseres Kataloges

Tunnel B1	dt	* 99.00
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	* 139.00
Virtual Sonic	dt	* 109.00
Virtual Snooker	dt	* 94.00
Virtual Golf	dt	89.00
Waterworld	dt	89.00
Wipe out	dt	79.00
Worldwide Soccer 97	dt	* 94.00
Worms	dt	79.00
WWF Wrestlingmania	dt	84.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

Saturn-Sonderangebote

Bug	us	49.00
Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork Knight 2	dt	49.99
Clockwork Knight OEM	dt	39.95
Daytona USA	dt	49.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
NHL Allstar Hockey	dt	49.00
Panzer Dragoon	dt	49.00
Pebble Beach Golf	dt	49.00
Shinobi X	dt	49.00
Shockwave Assault	dt	59.00
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95
Virtua Fighter 1	dt	49.00
Virtual Hydlide	dt	49.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	79.99
Antennenkabel	dt	54.00
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Per4mer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Programm Joyp. Sun	dt	59.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	449.00
Sega Saturn +S.Rally	dt	499.00
Super Joypad SV460	dt	36.00
Terminator Joypad	dt	29.00
Universal Adaptor	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	29.00
Voyager Joyp.JT481	dt	19.00

ex +++ Telex +++ Telex ++

+++ Der Spielautomatenhersteller Seta (F1 Roc SNES) und Nintendo haben sich zusammengeschlossen, um neue N64-Titel in die Spielhalle zu bringen. Seta hat in Japan *Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi* (japanisches Schach für N64) her-



Die Rechenpower ist es, die Seta's Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi ausmacht, nicht die Grafik.

ausgebracht, das sich durch extrem kurze Rechenzeiten auszeichnet. Shogi ist nicht für Deutschland geplant. +++ *Duke Nukem 3D* für Nintendo 64 soll bis März 1997 in Amerika erscheinen. Die Macher dieses Spiels – FormGen – wurden von GT Interactive aufgekauft. +++ Bisher nur ein Gerücht, jetzt aber bestätigt: Titus ist N64-Entwickler. Ein erstes Spiel wird 1997 kommen. Alle Titus-Spiele vertreibt ab sofort Laguna. +++ Novalogic (*Comanche SNES*) hat eine eigene Filmproduktionsfirma gegründet, um künftig auch Videosequenzen in seine Spiele einbauen zu können. Novalogic ist für Hubschraubersimulationen und das 3-D-System *VoxelSpace* bekannt. +++ Capcom hat seine finanzielle Talfahrt beendet und meldet einen Gewinn von 29,4 Millionen Dollar (vor Steuern). +++ Laguna plant Capcoms *Marvel Super Heroes* (SNES) noch zu Weihnachten herauszubringen. +++ Der US-Filmkonzern MCA hat seinen Anteil an Interplay auf 30 % erhöht. Bisher setzte Interplay nur die Kino-Lizenz *Waterworld* für PC's um, obwohl der Vorrat von MCA wesentlich größer ist. Dafür soll Shiny Entertainment (vor kurzem von Interplay aufgekauft) an einem Filmscript arbeiten. +++ Enix arbeitet noch an *Star Ocean* (48 MBit), *Guru Guru 2* sowie *Magatama* (24 MBit) für das SNES. Einer der Titel könnte nach Deutschland kommen. +++ Laguna will zum Jahresende Takaras *Samurai Spirits* (SNES) herausbringen, das mehr ein Rollenspiel als das übliche *Samurai Showdown*-Prügelmodul ist. +++

lex +++ Telex +++ Telex ++

Entscheidung auf der Straße

Capcoms neuer Hit ist *Street Fighter Zero II*. Das 32 Megabit-SNES-Modul benutzt einen Spezialchip namens S-DD1, der die Daten komprimiert und während des Spiels in Echtzeit auspackt. Ungeahnter Grafikgenuss ist die Folge. Es gibt 18 Charaktere: Chun-Li, Ken, Ryu, Zangief, Sagat, M. Bison und Vega vertreten die alte Liga, während Gouki, Gen, Sakura, Rolent, Adon, Rose, Sodom, Guy, Birdie, Nash und Dan neu dabei sind. Tournament- und Team-Kampf-Modi stehen bereit, um eure Prügellust zu befriedigen. (Die Bilder zeigen die Spielhallen-Version.)



von Inland Inc.

THQ ersteht Anteile

THQ hat 25 % der Anteile des Spielentwicklers Inland Productions Inc. übernommen. Inland ist auf die Herstellung von Spielkonsolentiteln, unter anderem auch für N64 spezialisiert. Außerdem erwarb THQ die Rechte am Manga *Ghost in a Shell* und schloß einen Vertrag mit Imagineer, mit dem *Sim City 2000* nach Deutschland kommen könnte.

Neuer Stern am Firmament

Software-Legende Sid Meier (*Pirates, Civilisation*) hat MicroProse verlassen, um eine eigene Firma namens Firaxis zu gründen. Dank eines Vertrages mit Electronic Arts werden die (noch nicht namentlich bekannten) Firaxis-Titel unter Origins Logo (*Wing Commander*) erscheinen.

ENDLICH KOMMT ER WIEDER!

Die Rede ist natürlich von Asterix. Lange hat man auf ihn warten müssen, doch am 10. Oktober 1996 ist es endlich soweit. Nach einem weiteren Abenteuer im Kino kehrt der tapfere Gallier ins Reich der Comics zurück. Natürlich bringt er auch seine Freunde Obelix, Idefix und all die anderen wieder mit. Um was es in dem Comic genau geht, müßt Ihr schon selbst nachlesen. Das bleibt bis zum 10. Oktober ein Geheimnis. Denn der 30. Band wird in ganz Europa am gleichen Tag erhältlich sein, und keiner soll vorher mehr wissen als der andere. Auf alle Fälle dürfen wir auf ein neues lustiges und spannendes Abenteuer mit Asterix und Co. gespannt sein. Zu diesem Anlaß verlosen wir zusammen mit dem Ehapla-Verlag Super-Preise.



DIE FRAGE:
Wann gibt es den neusten Asterix-Band (Nr. 30) bei Euch am Kiosk?

DIE PREISE:
1. Den neuen Asterix-Band Nr. 30 zusammen mit einem Riesenposter-Wandkalender (kann auch als Schreibtischunterlage benutzt werden).
2. Fünf Asterix-Bände (inkl. Band Nr. 30)
3 - 10. Asterix-Lexika



Und so könnt Ihr mitmachen: Schreibt die richtige Lösung auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 10. Oktober an: Nintendo Fun Vision, Stichwort „Asterix“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main. 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

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

Spieler jederzeit bereits gemeisterte Level überspringen.

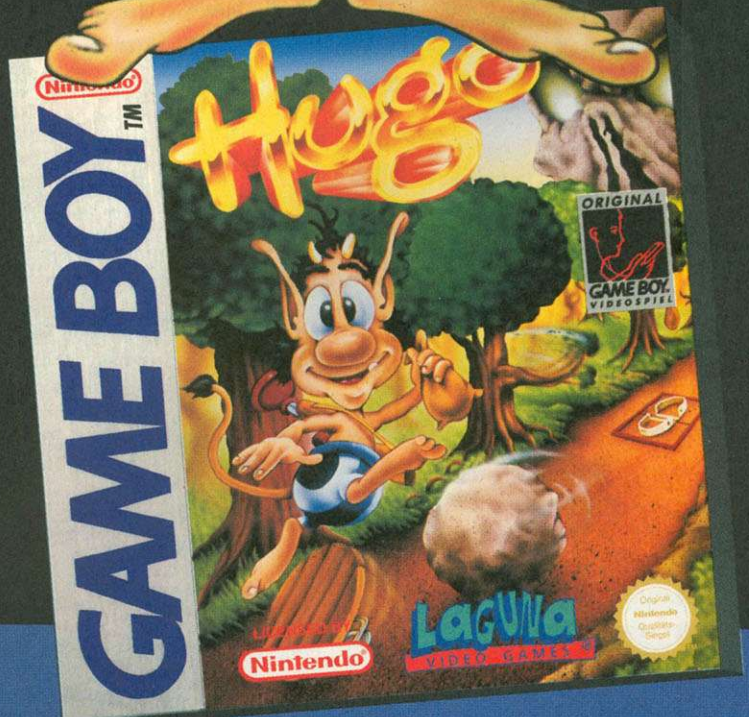
Hol Dir Hugo
für Deinen Game Boy!

Laguna
VIDEO GAMES®

YOU HAVE THE POWER.
WE HAVE THE GAMES.



KABEL 1



ex +++ Telex +++ Telex +

+++ Nintendo brachte am 23. Juni in Japan das N64 auf den Markt. In kurzer Zeit wurden im Land der aufgehenden Sonne eine Million Konsolen verkauft. Alle sollen mit *Super Mario 64*, ca. 60 % mit *Pilotwings 64* ausgestattet sein. *Shogi* haben sich weniger als zehn Prozent aller N64-Besitzer gekauft. Nach nur einem Monat (500.000 verkaufte Exemplare) auf dem Next Generation-Markt (Konsolen mit mindestens 32 Bit) hat Nintendo einen weltweiten Marktanteil von sechs Prozent gewonnen – zu Lasten der Playstation, des 3DO und Saturn. Das besagt eine Studie von Alps Electro Co., Ltd. Nintendo of America (NOA) gab weiterhin bekannt, daß das Nintendo 64 zu einem Preis von \$ 199 verkauft wird. Genau soviel Geld wollen Sony und Sega für ihre 32-Bit-Konsolen. Außerdem wurde bekannt, daß das N64 bereits einen Tag früher als geplant im Laden zu haben sein wird, nämlich bereits am Sonntag, den 29.09.96. Das soll verhindern, daß jemand die Schule schwänzen muß, um die Konsole zu bekommen. „Wir machen damit nur jedem klar, daß es uns um diesen Markt ernst ist“, so ein Sprecher von NOA.

Die Erscheinungsliste für 1996:

Super Mario 64	29.09.
Pilotwings 64	29.09.
Wave Race 64	Oktober
Cruis'n' USA	November
Killer Instinct Gold ¹	November
TetrisSphere	Dezember
Star Wars: Shadows of the Empire	Dezember
Blast Corps	Dezember

Von Lizenznehmern sollen folgende Titel im letzten Viertel des Jahres 1996 in den USA erscheinen:

- Mortal Kombat Trilogy¹
- NBA Hang Time
- Wayne Gretzky Hockey
- Turok – Dinosaur Hunter²

¹ Wird höchstwahrscheinlich nicht nach Deutschland kommen, da die Vorgänger indiziert sind.

² Turok erscheint am 22.11.+++ Mindscape stellte die Entwicklung von *Monster Dunk* ein. +++ Activision verkaufte die Kino-Rechte für die PC-Titel *Zork* (an Threshold) und *Spycraft* (an Universal). +++

ex +++ Telex +++ Telex +++

Japanimation

Japanische Zeichentrickfilme (Animes) kennt bei uns jedes Kind: *Heidi*, *Capt. Future* oder sogar *Sailormoon* sind Freunde geworden. Animes gibt es aber auch in einer etwas erwachseneren Form mit erstklassigen Soundtracks, technisch auf dem neusten Stand stehenden Grafik-Tricks und umfangreichen Geschichten. Leider gibt es nur



wenige komplett in Deutsch (wie *Akira*, FSK 16*). Wir haben uns für Euch etwas in der Welt der Animes umgesehen.

Die mehrteilige *Bubblegum Crisis* (FSK 16) erzählt eine Cyberpunk-Geschichte im Tokio des Jahres 2032. Dort laufen Bio-Roboter, die Boomer, Amok. Nur vier junge Damen können sich ihnen mit ihren hochmodernen Kampfanzügen entgegen stellen. Tagsüber betreiben sie die Rockband Priss und die Replicants, nachts verwandeln sie sich in die Knight Sabers! Die Serie kommt im Original mit deutschen Untertiteln. Die tolle Musik gibt es auch einzeln als Musikvideo (*Hurricane Live 2032*, FSK 16).



Wer gut englisch kann, sollte sich die Konami-Produktion *Salamander* (UK: PG) ansehen. In dem dreiteiligen Sci-Fi-Epos klärt sich nämlich das Rätsel, warum japanische Shoot'em Up's ein so „biomechanisches“ Leveldesign haben. Vorsicht: Die englischen Untertitel sind manchmal sehr kurz zu sehen.

Streetfighter V II und *Toshinden* (erscheinen bald!) basieren auf den jeweils gleichnamigen Prügelspielen für Game Boy und Super Nintendo. Bei *Macross* (FSK 16, UK: PG bzw. 15) bzw. *Robotech* (UK: U bzw. PG) ist es umgekehrt: Die bereits lange in Japan und den USA erhältliche Serie ist das Vorbild für GameTeks *Robotech: Crystal Dreams* (N64). Karate-Comedy bietet *Ranma 1/2*. Ein besonderes Schmankerl zum Schluß: eine *Final Fantasy*-Umsetzung für Deutschland ist in Vorbereitung!

Macross – The Movie: Robotech-Action.

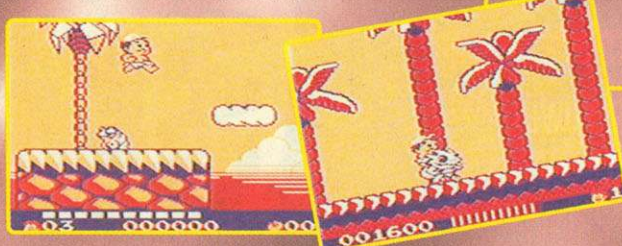


Ranma (l.) und ihr Papa: Ranma 1/2.

Wo bekommt Ihr Anime? In den zahlreichen Comic- und Videoshops in den Großstädten (Aachen, Berlin, Bielefeld, Frankfurt, München ...). Oder bei der Anime Connection of Germany (ACOG), Postfach 69, 56239 Selters/WW.

Abenteuer für Unterwegs

Auch Hudson-Spiele werden neu aufgelegt. *Laguna* schickt Higgins wieder auf die Insel. In *Adventure Island 1* muß der mutige Floßfahrer die verschollene Prinzessin Tina finden. Ausgerüstet mit einem Skateboard, bahnt er sich seinen Weg vorbei an Spinnen, Kobras und anderen gefährlichen Tieren. In *Adventure Island 2* muß unser Freund Higgins feststellen, daß seine Freundin von einer fliegenden Untertasse entführt wurde. Unterstützung bekommt er von einem neuen Freund, dem Dinosaurier.



Auch ein Spielhallenklassiker kehrt auf den Game Boy zurück. Bei *Pang* müßt Ihr große Luftballons so oft teilen, bis sie sich in Luft auflösen. Dabei stehen Euch einige Figuren zur Seite. Andere aber wollen Euch am Luftballon-Stechen hindern.

* FSK-Angaben sind für Deutschland verbindlich. UK steht für englische Altersbeschränkungen. Die entsprechenden Filme sind nicht in Deutschland geprüft. 15 bedeutet ab 15 Jahren, PG (Parental Guidance) ab 12 unter Aufsicht und U (Universal) für alle Altersklassen.

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.

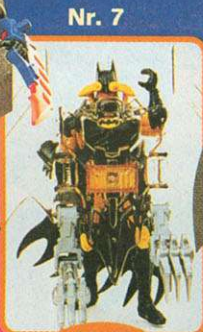


Mechwarrior 3050 dt.



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,-

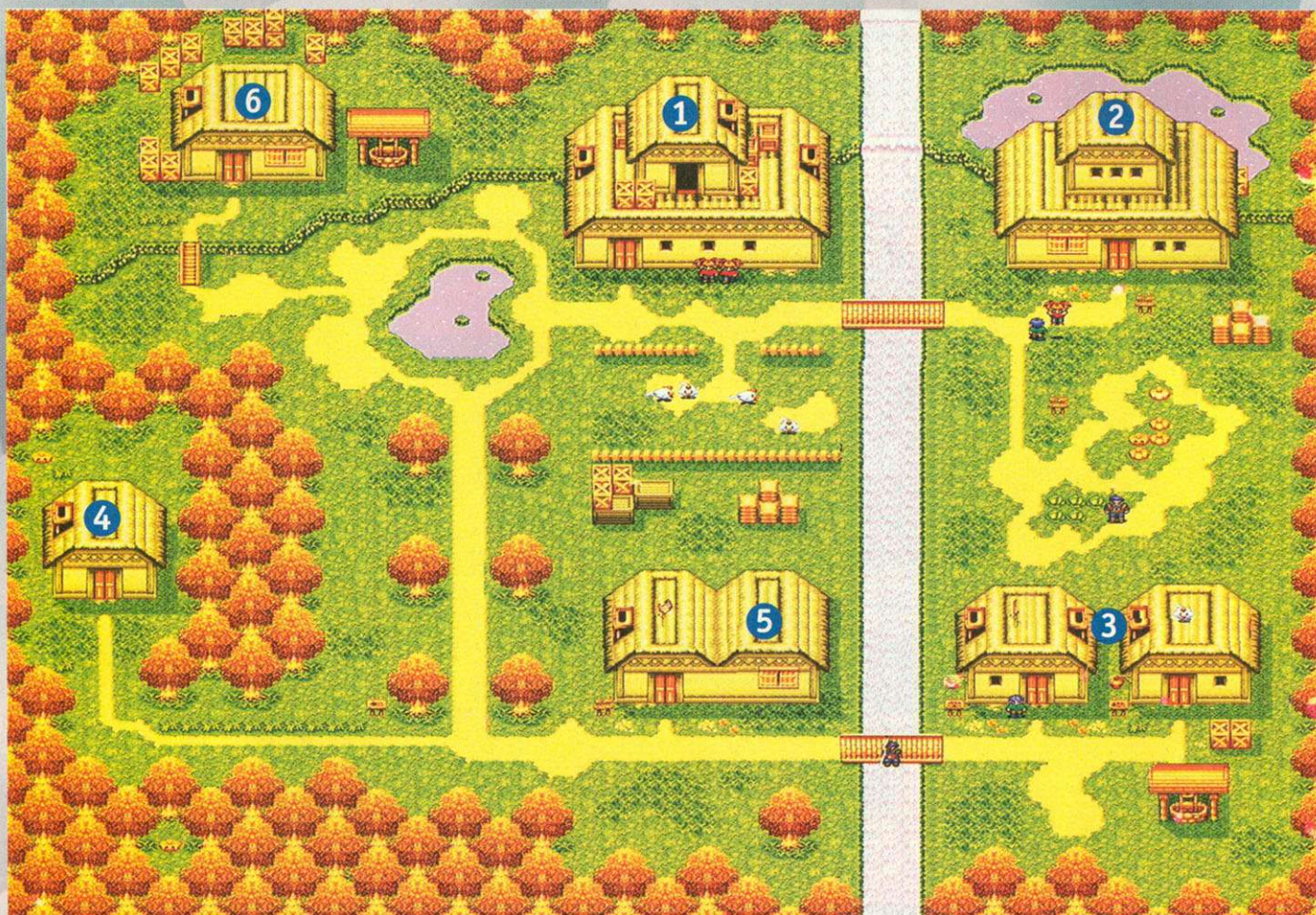
Sofort bestellen!

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.



Das „ultimative SNES-Abenteuer“ prophezeite Enix uns in NFV 6+7/96. Während Ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist die deutsche Übersetzung abgeschlossen und das Spiel geht in die Produktion. Uns gelang es, schon früher eine Vorab-Version aufzutreiben. Seid gespannt auf Quintets Terranigma!



Legende:

1 Weber

2 Mühle

3 Händler

4 Wahrsager

5 Dorfältester

6 Haus

Kleine Sünden straft der Dorfälteste sofort



Es sind seltsame Zeiten, in denen Terranigmas Held Funy lebt. Allein die Uhr hat 13 Einheiten ...

In Japan erschien im letzten Jahr *Tenchi Sōzō*, Quintets Abschluß-Abenteuer. Nach diesem Spiel soll sich die Erfolgsprogrammierer-Gruppe, die für Enix arbeitet, an Nintendo[®]-Spiele setzen. Für *Terranigma* (dt. Titel), das exklusiv in Deutsch erscheint, wurden die besten Ideen aus bereits bekannten Quintet-Titeln in einem Spiel neu zusammengestellt.

Der Vorspann stellt Euch einen wahren Rotzlöffel vor. Funy* ist ein Teenie, läßt sich von niemandem etwas sagen und hat nur Unsinn im Kopf. Er ärgert Tiere und Menschen und stiftet Kinder zu Dummheiten an. Und ausgerechnet Funy soll es sein, der die Welt rettet? Natürlich tut er das nicht freiwillig – er muß eine Suppe auslöffeln, die er den anderen einbrockte.



Wer Böses anrichtet, muß auch mit Strafe rechnen. Im Vorspann hat Funy jede Menge Unfug angerichtet.

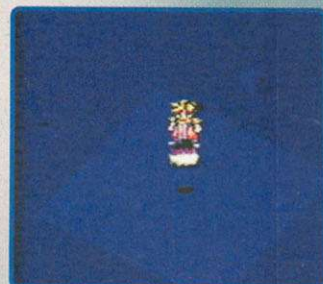
Nichts als Unsinn im Sinn

Zuerst muß Funy sich bei den Webern (den Eltern seiner Freundin Melina) für seine Ungezogenheit entschuldigen. Das tut er nur, weil der Dorfälteste es ihm befiehlt. Die Gelegenheit wird natürlich vom Spieler gleich genutzt, das Dorf zu erkunden. Sprecht mit den Leuten und merkt Euch, wo sie zu finden sind. Sonst kann es sein, daß Ihr sie später suchen müßt.

Nun steht der Weg frei für neue Dummheiten: Die vier Jungen am Wohnzimmertisch stiften Funy dazu an, die blaue Tür zu öffnen, hinter der sie ein großes Geheimnis vermuten.



Mit den Vasen wird die blaue Tür zerbrochen. Ihr müßt zwei Blumenvasen dagegen werfen.

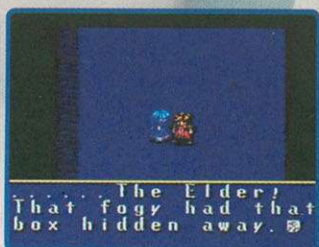


Blaues Licht erleuchtet den Keller-raum. Funy kann sich nicht wehren: Er muß das Geheimnis lösen.

Das Geheimnis im Keller



Die Konversation mit Fluffy wird von Melina unterbrochen. Sie erschrickt fürchterlich!



Aber auch Euer Schrecken ist nicht gering, als sie plötzlich mit Eis überzogen vor Euch steht.

Am unteren Ende der Treppe ist ein Saal, in dem blaues, gleißendes Licht scheint. Funy kann jetzt einfach nicht mehr zurück: Er muß wissen, was sich dahinter verbirgt. Seine Aktion befreit Fluffy, einen geflügelten Softball. Er gibt Euch eine Tour durch Funy's Truhe, in der alle Dinge gesammelt werden können, die er unterwegs findet. Das Gespräch wird abrupt beendet, als Melina auftaucht.

Macht Euch auf den Weg

Als Funy wieder aus dem Keller heraufsteigt, stellt er fest, daß alle Dorfbewohner, außer dem Dorfältesten, zu Eis erstarrt sind. Der alte

Mann war nämlich nicht da, als das Unglück geschah. Hoch und heilig muß Funy ihm versprechen, alles wieder gut zu machen. Dafür er-

laubt er dem Jungen, seine Truhen zu plündern. Später wird er Funy heilen, wenn es ihm schlecht geht.



Eiei, was ist denn hier passiert? Alle Dorfbewohner tragen einen neuen eisblauen (und -kalten) Look.



Das Tor ist geöffnet, Funy macht sich auf den Weg. Was wird ihm zustoßen und was wird er sehen?

Notizen

Macht Notizen über die Äußerungen der Dorfbewohner und alle Wesen, die Ihr trefft. Oft sind wichtige Informationen in scheinbaren Nichtigkeiten versteckt. Zum Beispiel:

- Crystal Blue sind die „Tränen der Außenwelt“.
- Man erblindet, wenn man sie sieht.
- Mann kann Dinge darin reflektiert sehen.
- Waren Funy und Melina in der Vergangenheit ein Paar?
- Lebte der Müllersbursche schon einmal?
- Melinas Webereien sind etwas Besonderes. Sie webt etwas, um das sie der Dorfälteste bat.
- Manchmal sieht man seltsame Dinge im Teich.
- Ein Mädchen träumt, daß alle zu Eis erstarren.

* Auch wenn der Held auf unseren Bildern Funy heißt: Ihr könnt ihn nennen, wie Ihr wollt.

Entdeckt Land & Leute

Im Dorf hat Funy schon die „Leute“ kennengelernt. Jetzt gilt es, das „Land“ zu entdecken. Die ganze Sache ist etwas seltsam, denn unser Held lebt unter der Erde ... Es gibt fünf Türme, die Funy erkunden kann. Der Ausgang zur Oberfläche ist noch nicht offen.

Die fünf Türme müßt Ihr der Reihe nach erkunden. Der erste ist gleich unten links, und dann geht es im Uhrzeiger-Sinn weiter. Versucht nicht, mit dem fünften Turm zu beginnen, da Ihr vorher etwas bestimmtes dafür benötigt.

Turm 1

1 Der erste Turm harrt seiner Erkundung, und Funy sollte die Möglichkeit nutzen, seine Erfahrungspunkte zu steigern. Vergeßt nicht, eine Waffe aktiviert zu haben (Fluffy erklärte Funy, wie das funktioniert!), bevor es in die Schlacht geht. Gegner hinterlassen häufig Goldstücke, wenn sie besiegt sind. Sammelt diese ein, sie sind zum Handeln geeignet.



Verstärkt Eure Attacke, indem Ihr sie aus dem Sprung heraus ausführt.

2 Im zweiten Stock rechts gibt es den ersten Kri-stall. Diesen könnt Ihr beim Zaubermeister im Dorf gegen magische Ringe eintauschen. In den meisten Stockwerken sind Seelen der Dorfbewohner gefangen. Funy befreit sie, wenn er die Gegner besiegt. Welche Gegner eine Seele gefangen halten, ist vorher nicht zu erkennen. Macht einfach alle platt.



Eine der Seelen wurde befreit. Sprecht mit jeder, sie haben Tips.

3 Zwei Neuerungen erwarten Funy im dritten Stock. Es gibt riesige Gegner mit Lanzen, denen er jeweils nur wenige Punkte abziehen kann. Besiegt diese Gegner nacheinander, denn wenn zwei auf einmal auf Funy einschlagen, haben Ärzte ernste Bedenken für seine Gesundheit.



Besonders wenn diese Kerle gruppenweise auftauchen, sollte Funy sie einzeln mit Sprungattacken besiegen.

5 Im fünften Stockwerk begegnet Funy dem Statthalter des Bösen. Der macht sich natürlich nicht selbst die Hände schmutzig, sondern jagt Funy seine Dämonen-Gehilfen auf den Pelz. Doch ein echter Held sollte mit denen keine Probleme haben.



Upon overcoming this challenge, they will regain their forms.

Der Statthalter des Bösen gibt seine Einstandsparty. Funy ist der Ehrengast und darf Kindermädchen ...



Im Mode 7 geht es über Land. Dabei verliert man nicht die Übersicht – das passiert erst in den Labyrinthen.



Der Torwächter hat zwar nicht viel zu sagen, macht aber grafisch einiges her. Hört ihm zu.

Eurasien

Ist ein Turm befreit, fliegen die Seelen der in Eis eingeschlossenen zurück zu ihren Körpern, und ein Kontinent erscheint. Auf einem Bild könnt Ihr sehen, wen Funy gerade befreit hat. Sprecht mit diesen Leuten im Dorf, denn sie könnten neue Informationen haben. Außerdem solltet Ihr im Schlafzimmer zwischenspeichern und Dinge beim Händler erwerben.



Diese Dorfbewohner werden im ersten Turm wiedererweckt. Gleichzeitig steigt Eurasien aus dem Meer.



Jede Levelsteigerung bringt einige Lebens-, Glücks-, Kraft- und Abwehrrpunkte.



Achtet auf Funys Umgebung. Zerbrochene Fenster zeigen an, wo er ins nächste Stockwerk gelangt.



Über eine Strickleiter geht es nach oben. Der weiße Fleck zeigt, wo der Eingang zum nächsten Stock ist.



... für diese Kugeldämonen spielen. Sind sie besiegt, ist der erste Turm befreit. Haut rein!

Turm 2

1 Der zweite Turm wartet mit Rätseln auf: Hier muß Funy die Säulen verschieben. Natürlich lassen sich nur einige von ihnen bewegen. Beachtet die Fratzen der Felsfiguren. Im ersten Stock müßt Ihr die Statue vor dem Wasserfall rechts verschieben



In die Hände spucken, Luft holen, und drüüüücken. So werden die Gänge geöffnet.

2 Zwielftliche Gestalten mit Zauberkraften haben hier ihren ersten Auftritt. Macht sie nieder und betätigt mit einem Schlag den roten Kristallschalter rechts oben. Jetzt geht Funy ins Erdgeschoß zurück und verschiebt die rechte Statue am Wasserfall links. Wieder im zweiten Stock (diesmal auf der linken Seite) sollte Funy den nun erreichbaren Schalter drücken, und das Tor öffnet sich.



Im zweiten Stock sind die Schalter des Rätsels Lösung. Sie ermöglichen Funy, die Statuen im Erdgeschoß zu bewegen und den Ausgang zu öffnen.

Die Zauberer schießen mit Strahlen nach Funy. Der Trick ist, diesen Attacken auszuweichen. Später (mit genug Erfahrungspunkten) kann Funy auch einfach stehen bleiben.



3 Im dritten Stock befinden sich zwei Statuen mit roten Kristallen am Kopf. (Ganz links in der linken Reihe, die zweite von links in der rechten Reihe.) Diese Statuen lassen sich verschieben. Drückt auf alle vier Knöpfe, und der Ausgang (unten in der Mitte) ist frei.



Hier seht Ihr eine der Statuen, die es zu verschieben gilt. Alle anderen sind unbeweglich.

4 Wieder sind es die Statuen mit dem roten Stein, die das Tor öffnen. Sie stehen jeweils in der Mittelreihe links und rechts außen. Verschiebt die Steine, und der Weg ist frei.



Die äußeren Statuen in der Mittelreihe öffnen das Tor.



Dieses ist nur über die Brücke zu erreichen, die dann auftaucht.

5 Im fünften Stock ist das Rätsel sehr einfach zu lösen: Werft einfach die Feuertöpfe nach dem Schalter. Das dürfte Funy ja mit links erledigen.



Ein gezielter Wurf, und das letzte Rätsel ist gelöst.

Geld regiert die Welt

Unterwegs müssen Gold und Kristalle gesammelt werden, um damit Zauberringe und Utensilien zu kaufen. Der Händler hat Waffen, Rüstungen und Lebensmittel parat, die einen Blick wert sind.



Kein Wucher: Geld sammeln und beim Händler ausgeben!

Turm 3

1 Die Gegner werden nicht weniger, aber dafür gibt es auch keine schweren Rätsel mehr in diesem Turm. Funy muß sich einfach zu den Treppen vorarbeiten und nach oben gelangen. Keine Angst, wenn er über einer der Lücken abstürzt. Im untersten Stockwerk landet er wieder wohlbehalten.



Diese Steine bilden eine Brücke, wenn Funy sie braucht.



Mit einem Sprung könnt Ihr diese Lücken überwinden. Aber auch wer abstürzt, muß keine Angst haben.

Turm 3 Fortsetzung

2 Der Weg zum Ausgang wird von einer Lücke versperrt.

Die Schalter am Rand steuern die Steinplatten. Benutzt diese, um die andere Seite zu erreichen. Vorher macht Funy Bekanntschaft mit Lanzen, die aus der Wand stossen. Achtet auf ihren Intervall und passiert die Stelle, wenn es nicht gefährlich ist.



Eins, zwei, drei, und schnell vorbei – wenn die Lanzen weg sind.



Drückt die Schalter, um die Steine in Bewegung zu setzen oder ...



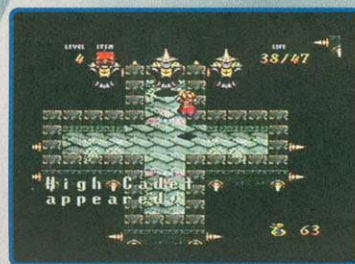
... anzuhalten. Stehen sie an der richtigen Stelle, ist der Weg frei. Springt einfach über die Steine.

4 Aus dem Tor kommen wieder rollende Dämonen, denen sich Funy stellen kann. Er muß aber nicht allen entgegentreten, denn die Flucht durch die Tür steht ihm jederzeit offen.



Erneut stehen Funy die Kugeldämonen im Weg.

5 Der Endkampf steht für diesen Turm ins Haus: Funy stellt sich den drei Magier. Das Geheimnis dieser Aktion: Nur einer davon ist echt. Wenn Funy also einen Treffer landet, ohne daß sich sichtbarer Erfolg einstellt, dann ist ihm der falsche Magier unters Messer gekommen.



Versucht herauszufinden, welcher Magier kein Trugbild ist.

Turm 4

Der vierte Turm ist ein einziges Trugbild. Wer die Lösung auf dem Weg nach oben sucht, wird enttäuscht. Dort ist nämlich eine Sackgasse. Der Trick: Laßt Euch im untersten Stock unten rechts ins Loch fallen. Dieses bringt Euch nach B2F in den rechten Teil. Dort beginnt der einzige Weg nach oben. Dennoch sollte Funy auch den Irrweg bis zum Ende gehen, denn im dritten Stock findet er einen Kristallfaden, den Melina braucht.



Der Endgegner besteht aus mehreren Kugeldämonen, die Funy einzeln ...



... vom Rumpf trennen muß. Dann ist die Aktion nicht mehr schwer.

Frisch gewebt

Wenn man Melina den Kristallfaden aus dem vierten Turm in die Hand drückt, webt sie diesen in eine Geschenk für Funy ein. Legt Euch ins Bett und schlaft. Über Nacht ist die Sache fertig, und man sollte die Möglichkeit des Schlafwandels nutzen, um ein paar Infos zu beschaffen. Am nächsten Morgen geht es wieder zu Melina.



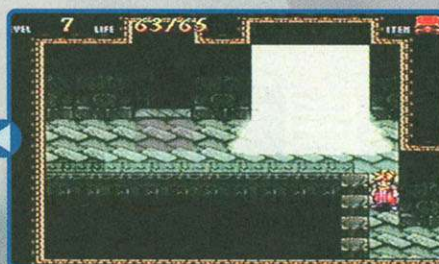
Funy holt den Kristallfaden im Obergeschoß des vierten Turms.



Melina webt eine Schutzweste, ohne die der fünfte Turm verschlossen ...



Der Statthalter des Bösen erwartet Euch zum letzten Kampf.



Vorsicht: Falle! Geht nicht durch das große Tor, sondern folgt dem Weg nach rechts.



... bleibt. Der Wirbelsturm des Statthalters wird Funy damit erspart.

Der Endboss lauert schon

Nun steht der härteste Gegner vor Funy, der aber bei Level 7 leicht zu besiegen war. Das Geheimnis ist, erst die Arme des Riesentaschenkrebse abzubrechen. Dann kommt der Skorpion-Stachel an die Reihe: stellt Funy einfach rechts oder links neben das Urvieh. (PS: Befreit nun die gut versteckten Türme von Mu und Polynesian.)



Geht den Armen an den Kragen und kümmert Euch dann um den ...



... Skorpion-Stachel. Vorsicht vor den Nadeln, die das Tier ausstößt.

Auf der Erde (Kapitel 2)

Nach einer Zwischensequenz bittet der Dorfälteste Funy zum Loch. Oben im Wassergebiet am Amazonas gibt es einen Laden, dennoch sollte er sich noch im Dorf voll ausstatten. Der Weg durch das Loch führt in eine triste Welt, die ohne freundliches Leben ist. Sammelt die Heilknollen ein, wenn Ihr welche findet.



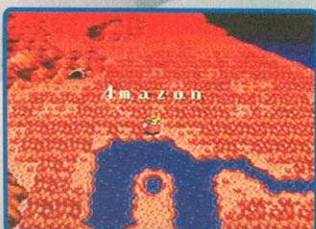
Besucht Melina, bevor das Loch gesucht wird. Das spart einen Umweg.



Melina mag es nicht, belogen zu werden. Sie wirft Funy raus.



Das Obere der Erde ist kahl und leer. Funy muß Leben schaffen.



Wieder im Mode 7: Unten links sollte Funy zuerst vorbeischaun.



Die Unterwelt im See-Gebiet: Springen, Zuschlagen, Spaß haben!

Die Welt der Abenteuer

RPGs (Rollenspiele) und Adventures (Abenteuerspiele) erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. (Ein RPG-Special findet Ihr in NFV 2/95.) Wir haben hier fünf der besten, deutschen zusammengetragen. Natürlich sind auch *Shadowrun*, *Might & Magic 2* (beide ausverkauft), *Breath of Fire 2* (englischer Text) und verschiedene Game Boy-Titel zu empfehlen.

Secret of Evermore



Das jüngste Square-Produkt, diesmal von einem amerikanischen Team gestaltet. Begleitet einen Jungen und seinen Hund in einen Computer.

Secret of Mana



Square Japan schuf *Seiken Densetsu* (Legende vom Heiligen Schwert). Mit bis zu drei Abenteurern geht es um die Rettung der Welt.

Illusion of Time



Quintet/Enix-Vorbild von *Terranigma*. Der Grafikstil ist schon sehr ähnlich, und es geht um einen Jungen, der ein großes Geheimnis löst.

Soulblazer



„Hau drauf und lauf weg“-Abenteuer von Enix/Quintet mit irren Ideen, vielen Rätseln und guter Musik. Trotz Minigrafik sehr zu empfehlen.

Legend of Zelda



Vorbild für alle Abenteuerspiele, ein Feuerwerk der Rätsel und Ideen. Dieses Spiel wurde von Shigeru Miyamoto (Mario-Erfinder) mitentwickelt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: –

Hersteller: Enix/Quintet

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 32 Megabit

Features: Speicher, deutscher Text

Genre: Rollenspiel



Sound

Dem Quintet-Standard gemäß gut.

Grafik

Wer *Illusion of Time* und *Secret of Mana* kennt, weiß, was ihn erwartet: Große, deutlich erkennbare Figuren im 3-D-isometrischen Stil.

Spielbarkeit

Leider hatten wir nur kurz die Möglichkeit, *Terranigma* zu spielen. Besonders positiv fiel uns die neue Benutzeroberfläche (Truhe) auf. Die Rätsel sollen zum Spielende noch sehr schwer werden, schreibt alle Konversationen mit.

Fazit

Im Interview, das wir in NFV 6+7/96 veröffentlichten, bezeichnete Shinji Futami von Enix das Spiel als „das ultimative SNES-Abenteuer“. Auch wenn das ein wenig übertrieben sein mag, ist *Terranigma* einfach toll. Es sollte gleich neben *Lufia auf Eurem Weihnachtswunschzettel* stehen. Hier könnt Ihr ohne Zweifel zugreifen!

og

Viele Leute haben auf die Tokyo Game Show gewartet: Am 22. August wurden aber leider nur fünf N64-Titel gezeigt. Dennoch war es für die Hersteller der Zeitpunkt, weitere Informationen herauszugeben. Wir haben genau zugehört!

Nach einer Ankündigung von Nintendo in Kyoto (NCL) erscheinen in Japan dieses Jahr noch 14 Titel. Amerika-typische Spiele wie *Doom 64* oder *Duke Nukem 3-D* (beide Titel in Deutschland für PCs indiziert) sind da nicht mit eingerechnet. NCLs *Climber* (Arbeitstitel) ist ein Action-Spiel von DMA, über das noch nichts bekannt ist. Genau so steht es mit *Golf* (Arbeitstitel), das neue 3-D-Effekte zeigen soll. *Yoshi's Island 64* (ein 2-D-Spiel!) und *F-Zero* sind erfreuliche Überraschungen, die zwar schon durch die Gerüchteküche geisterten, jedoch erst jetzt bestätigt sind. Für *Super Mario RPG II* sucht Nintendo zur Zeit wohl geeignete Entwickler. Mit diesem Titel ist also frühestens 1997 zu rechnen. Nintendo war leider nicht auf der Tokyo Game Show, dafür aber ein großer Teil der Lizenznehmer. Fünf Titel wurden gezeigt und von weiteren Spielen Bilder veröffentlicht, die wir Euch auch vorstellen. Laut exklusiven Insider-Informationen werden Sunsoft, Tomy, Namco und Capcom frühestens im Sommer 1997 Nintendo 64-Spiele herausbringen. Auch einer der Ubi-Geschäftsführer kündigte an, ein Projekt vorzubereiten, gab aber leider noch keine Einzelheiten bekannt. Jedoch ist da mehr im Busch!



Imagineers Pro Baseball King



Imagineers Module

Imagineer bringt dieses Jahr über THQ hoffentlich *Sim City 2000* (SNES) auf den Markt und hat „offiziell drei N64-Spiele in Vorbereitung“. Das wären *Pro Baseball King*,



Imagineers Pro Baseball King

Dynamite Soccer und ein Autorennen. Außerdem existieren bereits feste Pläne für weitere Titel.

Die Details von *Dynamite Soccer* sind noch nicht bekannt. Das Fußballspiel soll im Winter nach Japan kommen und wird von den Leuten entwickelt, die schon die gleichnamige, erfolgreiche SNES-Version schrieben. *Pro Baseball King* ist zu 60 % fertig und verwendet die Daten der 96er Saison der japanischen Baseball-Liga (Central und Pacific). 14 Stadien stehen bereit, genau wie Replay (inklusive Details) und Verkäufe von Spielern. Wer sich mit der japanischen Liga auskennt, entdeckt z. B. den Trainer Nomura.

Humans Entertainment's Autorennen

Human Entertainment (wir berichteten in NFV 27 von der Human Creative School) arbeitet an einem Autorennen namens *HUMAN GRAND PRIX in Formula 1 - The Next Generation* (der Titel ist wirklich so lang!). Man spricht davon, daß die Au-

tos mit „Full Polygons“ gemacht sind, was „besonders gute Bilder erzeugt“ (wir gehen davon aus, daß die Wagen aus einem statt einigen Hundert Vielecken bestehen). 13 der 16 Strecken der 96er Grand Prix-Saison, elf Teams und 30 Fahrer sind integriert. Gleichzeitig werden 22 Wagen auf der Strecke sein. Das Spiel soll im Frühjahr 1997 in Japan erscheinen.

Blade & Barrel

Blade & Barrel (Kemco) ist der japanische Titel von *Ultra Combat* (GT Interactive; beide Titel könnten sich noch ändern). Entwickelt wird das Spiel von Software Creations. Ihr könnt diese 3-D-Panzer/Heli-Simulation mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Entweder fliegt Ihr mit einem Armee-Helikopter oder fahrt mit einem Panzer durch Wüsten und Industriekomplexe. Legt Euch hinter Hochhäusern auf die Lauer und wartet, bis der Gegner vorbeikommt. Im 4-Spieler-Modus



Blade & Barrel ist Ultra Combat!

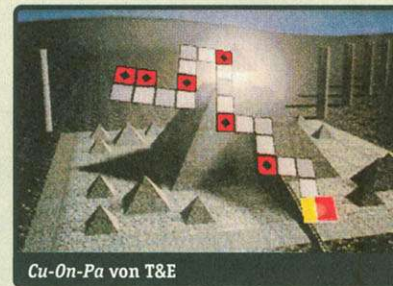


Ultra Combat im 2-Spieler-Modus.

treten entweder alle vier Zocker gleichzeitig am geteilten Bildschirm an, oder je zwei in einem Panzer bzw. Heli. Auch zwei Kämpfer können sich entscheiden, ob sie miteinander gegeneinander kämpfen. *Blade & Barrel*, das zu über 40 % fertig gestellt ist, soll äußerst realistisch werden: Ein Beweis dafür ist, daß – anders als bei *Pilotwings 64* – Häuser keine Treffer akzeptieren, ohne daß man hinterher Schaden sieht ...

Cu-On-Pa

T&E's *Cu-On-Pa* heißt für PC's *Endorfun* und hat eine Diskussion ausgelöst. Das Spiel soll nämlich „Glücksgefühle“ erzeugen und im Zusammenspiel von Musik und Farben unterschwellige Botschaften vermitteln. Wer solche Spiele zockt, so



Cu-On-Pa von T&E

befürchtet der US-Medienwissenschaftler Paul Kirchner, trinkt demnächst nur noch Softgetränke der Firma, die dem Entwickler am meisten zahlt. Das Prinzip ist einfach: Ihr bewegt den farbigen Würfel über eine Gitterfläche und sorgt dafür, daß sich die entsprechenden Farbflächen berühren. Es gibt einen Normal- (Zeitbeschränkung) und einen Puzzle-Modus (Zugbeschränkung) mit je 100 Flächen. Mit jeder zehnten Aufgabe steigt die Schwierigkeit. *Cu-On-Pa* erscheint 1997 in Deutschland (Vertrieb: Laguna).



Cu-On-Pa von T&E

Doraemon

Der japanische Hersteller Epoch schreibt ein Kinder-3-D-Action-abenteuer mit Sprachausgabe, das offensichtlich bei Mario gelernt hat. Die gleichnamige Comic- und TV-Serie ist bei Japanern jeden Alters bekannt. *Doraemon* ist ein Roboter mit einer Tasche vor dem Bauch, in der er jede Menge lustige und hilfreiche Dinge hat. Damit bringt er seine Freunde Nobita (der Junge, bei dem er wohnt), Jaian (ein zu Streichen aufgelegter Riese), Suneo (ein Schlaumeier) und Shizuka (ein Mädchen) zum Lachen oder hilft ih-



Doraemon von Epoch: Shizuka-chan unter dem Meer.

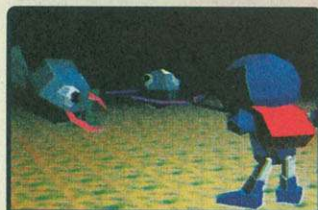


Doraemon: Nobita flieht.

nen aus gefährlichen Situationen. Diese fünf Charaktere kommen auch im Spiel vor. Gemeinsam mit Freunden kann man maximal vier davon gleichzeitig steuern. Zum Inhalt: *Doraemons* Tasche wurde gestohlen. Diese wollen die Helden wiederfinden und stolpern in eine übernatürliche Geschichte ... Dieses Spiel erscheint wohl nur in Japan.

Nippon System Supply/ Videosystem

Nippon System Supply und Videosystem sind in Deutschland unbekannte Firmen, die aber in Japan bereits mehrere Titel herausge-



Chameleon Kid (N. System Supply)

bracht haben. Nippon System Supply's erstes N64-Spiel wird *Chameleon Kid* sein, in dem Ihr den gleichnamigen Helden steuert. Kid hat eine lange Chamäleon-Zunge, mit der er seine Gegner erledigt und über Abgründe schwingt. Das Spiel soll für bis zu vier Personen sein.

Videosystem kennt Ihr vielleicht von *F-1 Grand Prix* für das SNES. Diese Firma wird eine Mah-Jongg-Umsetzung und ein Shoot'em Up entwickeln.

Top Gear Rally

Die Boss Game Studios entwickeln für Kemco das Spiel *Top Gear Rally*. Als Fortsetzung der bekannten SNES-Reihe soll das Produkt 1997 erhältlich sein. Die von uns gezeig-

ten Bilder stammen noch von Silicon Graphics-Rechnern mit Alias-Software (siehe NFV 25). Doch



Top Gear Rally von Boss Studios

Kemco und Boss versprechen, daß das Endprodukt wie auf den SGI-Bildern aussehen soll. 15 veränderbare Wagen stehen bis zu zwei gleichzeitig agierenden Spielern zur Verfügung. Die Wetterbedingungen und Nacht- oder Tagfahrten könnt Ihr bestimmen, sowie eigene Streck-



Top Gear Rally von Boss Studios

ken schaffen oder die zehn vorhandenen abfahren. Natürlich sind die Gesetze der Physik berücksichtigt, aber es gibt auch einen Arcade-Modus für mehr Action. Boss: *Top Gear Rally* „wird das realistischste Rally-Spiel aller Zeiten!“

Wonder Project J 2

Vor ein paar Jahren erschien in Japan *Wonder Project J* (SNES). *Wonder Project J 2: Jozett of Korulo Woods* (Arbeitstitel) ist wie der Vorgänger ein „kommunikatives Abenteuer“, in dem Ihr der Roboter-Dame Jozett menschliche Gefühle

lehren müßt. Ihr dürft ihr z. B. erklären, daß man weder Bücher noch Kakerlaken ißt. Außerdem könnt Ihr entscheiden, ob Jozett auf eine Frage freundlich, unhöflich oder gar nicht antwortet. *WP J 2* besteht aus gezeichneten und Poly-



Wonder Project J 2 von Enix

gon-Grafiken, erscheint wahrscheinlich nur in Japan und ist neben *Dragon Quest VII* ein weiteres Enix-N64-Projekt.

Die Liste der Nintendo-Spiele, die noch in diesem Jahr in Japan erscheinen sollen:

<i>Blast Corps</i>	November
<i>Body Harvest</i>	November
<i>Buggie Boogie</i>	Dezember
<i>Climber</i>	Dezember
<i>F-Zero 64</i>	Dezember
<i>GoldenEye 007</i>	November
<i>Golf</i>	Dezember
<i>Kirby's Air Ride</i>	Dezember
<i>Star Fox 64</i>	Dezember
<i>Star Wars: Shadows of the Empire</i>	Oktober
<i>Super Mario Kart R</i>	November
<i>Tetrisphere</i>	Oktober
<i>Wave Race 64</i>	Sept.
<i>Yoshi's Island 64</i>	Dezember

Alle diese Titel stammen von Nintendo selbst bzw. von 2nd Party-Entwicklern. Wo Dezember als Erscheinungsdatum steht, könnte oft ein „1997“ daraus werden ...

Nintendo

Vic Tokai

Wet Corpse (März 97, keine weiteren Infos) und *Dark Rift* (Januar 97) heißen die beiden ersten Titel von Vic Tokai. *Dark Rift* ist ein futuristisches Polygon-Kampfspiel, das dem PSX-Titel *Toshinden* ähnlich sehen soll. Die Arenen haben mehrere Level, die zwölf Kämpfer bestehen aus Polygonen und sind im Motion Capture-Verfahren erstellt.

Konamis Module

Ganbare Goemon 5 (etwa: „Viel Erfolg, Goemon“) ist eine Fortsetzung der in Deutschland als *Legend of the Mystical Ninja* bekannten Serie.



H2O's *TetrisPhear*: Die Steine werden um den Ball herum gestapelt.

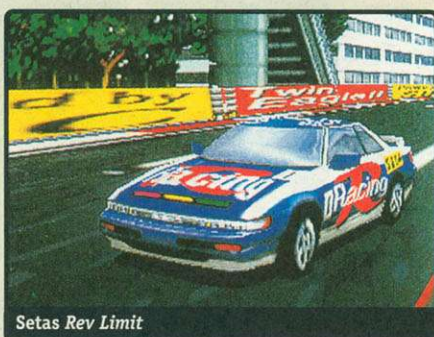
Das 3-D-Action-Abenteuer trägt den Untertitel *Neo Momoyama bakufu no odor* (wörtlich: „Tanz mit der Neo Momoyama'schen Regierung“; Momoyama ist eine alte Kaiser-Dynastie). Es wird ein Spiel für bis zu zwei Personen sein. *Jikkyo Powerful Pro Baseball 4* stammt vom SNES-Team Diamondhead. Mit dem 3-D-

Stick soll ein neues Kampfsystem möglich sein, außerdem gibt es einen „Erfolgsmodus“ für den Pitscher. Im Controller Pack könnt Ihr die Spielstände, die Ihr in elf Stadien erreicht, speichern. Über das Fußballspiel *Perfect Striker* ist uns noch nichts bekannt. Beim *Jikkyo Golf Tournament '97* kann man das Wetter und die Kamerawinkel ändern sowie verschiedene Schlagtechniken ausprobieren. Ihr kämpft dabei lediglich gegen das Nintendo 64. *Mah-Jongg Master* zum Schluß ist für vier Spieler geeignet. Jeder der wählbaren Computergegner hat seine eigenen Stärken, Gewohnheiten und Charaktere. Die Figuren sind gerendert.

Setas Module

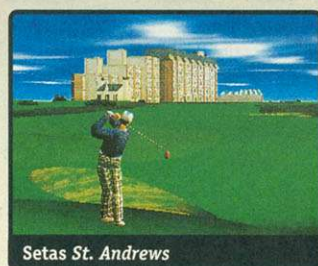
Seta – ist das nicht der Verein von Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi? Genau! Seta macht nicht nur japanische Schachspiele, sondern auch andere Titel! *Rev Limit* ist ein 64 Megabit-Autorennen. Neu ist, daß man nach einem Crash auch am gegnerischen Fahrzeug Schäden sieht, und diese hin und wieder in die Box müssen, um nicht auszufallen. Die Daten Eurer Wagen könnt Ihr im Data-Pack des Controllers speichern und sie selbst gestalten. Nach dem Rennen gibt es die Wiederholung. Gleichzeitig können vier Spieler mit von der Partie sein.

St. Andrews ist ein 64 Megabit-Golfspiel auf Basis des berühmten,



Setas *Rev Limit*

englischen Golfplatzes. Alle Grafiken sind aus Polygonen (Vielecken) zusammengesetzt und mit Texture Mapping (= Tapeten) versehen, die Figuren sind im Motion-Capture-Verfahren eingeleitet. Die Kurse sollen bis auf kleinste Details stimmen, und Ihr könnt die Wetterbedingungen und Tageszeiten frei



Setas *St. Andrews*



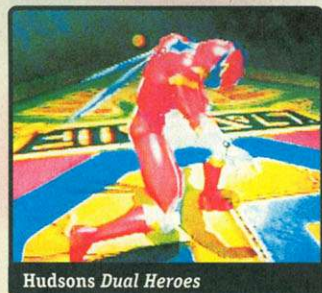
Setas *Wild Choppers*

wählen. (Aber das Wetter in England ist sehr wechselhaft und ändert sich manchmal von selbst ...) Mit dem Analog-Stick sollt Ihr die Stärke Eures Schwunges bestimmen können. Vier Personen können (nacheinander?) spielen.

Beim 64 MBit-Modul *Wild Choppers* steuert Ihr einen Kampfhubschrauber auf zahlreichen Missionen. Zum Beispiel müßt Ihr gegnerische Radarstützpunkte ausheben, Kriegsgefangene retten oder Aufklärungsflüge unternehmen. Mit der rechten Hand zielt Ihr am Analog-Stick, mit dem Steuerkreuz wird geflogen. Alle drei Spiele sollen noch 1996 in Japan erscheinen, Laguna will sie nach Deutschland bringen.

Hudson Softs Module

Dual Heroes (bisher keine Informationen verfügbar), *Bombberman 64*, *Super Power League 64* (Baseball) sowie *Kindaichi shonen no jikenbo* (etwa: „Berichte darüber, was dem



Hudson's *Dual Heroes*

Jungen Kindaichi zustieß“) stehen schon fest. *Kindaichi* basiert auf einer wöchentlichen Comic-Serie in Kodanshas *Shonen Magazine*. Mehr als 30 Millionen Hefte der Folgen eins bis 15 wurden bislang verkauft, und im Fernsehen verfolgen 20 bis 29 % der jugendlichen Zuschauer die Serie ebenfalls.

Zusätzlich arbeiten von den 35 Entwicklerteams 15 an N64-Titeln, was auf eine größere Zahl von Spielen hoffen läßt. Zwei weitere sind bereits offiziell geplant.

Eine rosige Zukunft!

Nintendo hat umfangreiche Unterstützung für das N64 gefunden. Nicht alle der hier vorgestellten Titel werden nach Deutschland kommen. *Doraemon*, *Wonder Project J 2* und die *Mah-Jongg*-Umsetzungen sind Kandidaten für den Stempel „nur in Japan verfügbar“. Alle Namen sind noch Arbeitstitel und können sich noch ändern. Aber selbst wenn nur die Hälfte davon zu uns kommt, stehen uns interessante Zeiten mit dem technisch besten Spielesystem der Welt ins Haus. Wir sind gespannt, was im November auf der Shoshinkai gezeigt wird.

Die Liste

Nun gibt es eine Liste mit neuen Spielen, von denen wir gehört haben. Wir haben Gerüchte mit „*“ und bestätigte Titel mit „**“ markiert.

„Autorennen“	Probe*
Blade & Barrel	
(= Ultra Combat)	
Bombberman 64	Kemco/GTI**
Chameleon Kid	Hudson**
Clayfighter 3	Nippon System Supply**
Crazy Cars	Interplay*
Creator	Titus*
Cu-On-Pa	Software Creations**
Dark Rift	T&E**
Dead Ahead	Vic Tokai**
Doraemon	Optical* (siehe S. 34)
Dragon Quest VII	Epoch**
Dual Heroes	Enix**
Dynamite Soccer	Hudson**
Final Round (Golf)	Imagineer**
„Fußball“	Konami**
Ganbare Goemon 5	Probe*
Human Grand Prix	Konami**
J-League Soccer	Human**
Kindaichi Shonen	EA**
no Jikenbo	
Legend of Zelda 64	Hudson**
	NCL**

„Mah-Jongg“	
Mah-Jongg Master	
Mother 3	
„Multiracing“	
Perfect Striker (Soccer)	
Pro Baseball King	
Powerful Baseball	
Rave Racer	
Rev Limit	
„Shooting“	
St. Andrews	
Super Mario 64 II	
Super Mario RPG 2	
Tales of Phantasia 2	
Top Gear Rally	
Wet Corpse	
Wild Choppers	
Wonder Project J 2	
World Championship	
Wrestling	

Videosystem*
Konami**
NCL*
Imagineer**
Konami**
Imagineer**
Konami**
Namco*
Seta**
Videosystem*
Seta**
NCL**
NCL**
Namco*
Kemco**
Vic Tokai**
Seta**
Enix**
THQ**

Auf manchen Listen schwirrt noch *POD* von Ubi Soft herum, das erst einmal nur für PCs erscheinen wird. Noch namenlos, aber in Vorbereitung: Vier bis fünf Titel von Namco, zwei weitere von Hudson Soft, mindestens einer von Sunsoft und einer von Tomy.

DAS RAUBT DIR DEN ATEM...



BREATH OF FIRE II

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

tauchst Du ein in die Fantasy-Welt von „Breath of Fire 2“.

Die Experten sind sich einig:

„Gold-Funny“ Fun Vision 12/95,
„Gold Game“ - 85% Mega Fun 3/96,
„It's a Maniac“ - 85% Maniac 3/96,
9 von 10 Fun Generation.



Laguna
VIDEO GAMES®

CAPCOM

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

Am Samstag, den 1. März 1997, beginnt das neue Videospiel-Zeitalter. „The New Dimension of Fun“, so das Nintendo-Motto zum Einstieg in die 64-Bit-Ära, kommt dann endlich in Form der N64-Konsole für 399 Mark in die deutschen Läden.

Endlich, sagen die meisten. Hoffentlich nicht zu spät, sagen einige. Das Warten lohnt sich auf jeden Fall, sagt Nintendo. Und warum, bewiesen fünf der wichtigsten Männer des weltgrößten Videospielherstellers gleich persönlich. Eigens zur N64-Premiere kamen Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und N64-Chefentwickler Genyo Takeda aus Japan. Sie standen gemeinsam mit NOE-Chef Shigeru Ota, Hans Stahl (Unternehmensleitung) und Werner Rudolph (PR/Marketing) für alle Fragen bereit.

„Selbst Erwachsene kommen mit dem Controller zurecht.“
Michael Friesl, Nintendo-Hotline

Im Wiesbadener Kursaal erfuhr die deutsche Presse und der Handel, wie es um N64 steht:

1. Die neue Konsole kostet 399 Mark und wird mit einem Joypad sowie dem eingebautem Vier-Spieler-Adapter ausgeliefert. Zusätzlich gibt es eine separate Speicherkarte (Memory Card). Mit diesem sensationell günstigen Preis hat wohl niemand gerechnet.

2. Zum Starttermin werden die Spiele *Super Mario 64* (dt.) und *Wave Race 64* (engl., je 99 Mark), *Pilotwings 64* (dt., 129 Mark) sowie *Star Wars – Shadows of the Empire* (Sprache noch nicht bekannt, 149 Mark) ausgeliefert.

3. Darüber hinaus arbeitet Nintendo an *Yoshi's Island 64*. *Super Mario RPG II* ist für 1997/98 vorgesehen und als Hardware-Ergänzung will Nintendo auf der Shoshinkai das 64 DD präsentieren, ein wiederbeschreibbares Speichermedium auf Diskettenbasis. Das dazugehörige *Zelda*-Spiel ist in der Entwicklungsphase (siehe Miyamoto-Interview).

Warum erst im März?

Warum aber kommen die deutschen Nintendo-Konsolen später auf den Markt als die japanischen oder amerikanischen? Hans Stahl erklärt das so: In Japan und Amerika laufen Fernseher mit dem NTSC-System. Eine Umsetzung für das europäische PAL-System ist zeitaufwändig und erfordert vollkommen

neue Programmierungen. Außerdem sind „die gleichen hochwichtigen Leute, die mit der Entwicklung neuer Spiele befaßt sind, natürlich auch mit der Konvertierung befaßt.“ Der nächste Grund ist „die Kapazität. Nintendo produziert im Monat 500.000 Einheiten. Die USA hat eine Nachfrage, die weit über die Liefermöglichkeiten hinausgeht. Es werden dort im ersten Augenblick 500.000 zur Verfügung stehen – der Markt könnte das Doppelte, das Dreifache schlucken.“

Was kann Nintendo 64?

Das Herzstück des Nintendo 64, so Chef-Entwickler Takeda, ist ein 64 Bit-MIPS-RISC-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 93,75 Mhz. Rechnerisch ist er damit sechsmal schneller als die Prozessoren aller bisher vorhandenen 32-Bit-Konsolen. Im Spielebereich ist das N64 leistungsfähiger als der stärkste



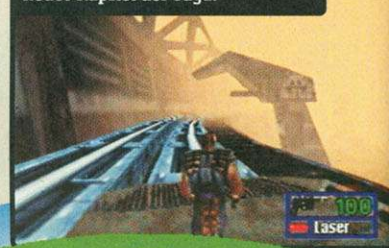
derzeit erhältliche

PC. Die Zentraleinheit (CPU) der Konsole wird von einem SGI-Co-Prozessor unterstützt, der für Grafik und Sound zuständig ist. N64 besitzt einen 4,5 MB großen Rambus-RAM-Speicher.

Die hohe Bildauflösung läßt sich von 320 x 240 (SNES-Qualität) auf

640 x 480 Pixel (Bildpunkte) steigern – sie ist größer als bei einem normalen Fernsehbild und bereits für die HDTV-Zukunft gerüstet. Darüber hinaus kann Nintendo 64 ca. zwei Millionen verschiedene Farben

Shadows of the Empire führt in ein neues Kapitel der Saga.



**ifdown
aipatuer
L661.31**



Fotos: Genyo Takeda. / Das Kurhaus in Wiesbaden. / Michael Friesl zeigt *Shadows of the Empire*. / Das Podium (v. l. n. r.): Shigeru Miyamoto, Genyo Takeda, Shigeru Ota, Hans Stahlner und Werner Rudolph.

darstellen. Auch Nebel, Rauch oder Wasser erscheinen in Nintendo 64-Spielen völlig real, da das Gerät die Transparenz einzelner Bildpunkte genau berechnen kann (Perfekt bewiesen beim neuen *Wave Race 64*).

Z-Buffering verhindert, daß neue Objekte unvermittelt auf dem Bildschirm erscheinen, sondern – wie in der Realität – bei Annäherung langsam erkennbar werden. Anti-Aliasing schließt den sogenannten Treppen-Effekt aus, der sich nähernde Spielfiguren und -gegenstände in immer größerer Auflösung er-

scheinen läßt (wie im Spielwaren-automaten in *Toy Story*). Diese Funktion sorgt also für fließende, natürliche Bewegungsabläufe.

„Spielen muß Plug & Play sein.“
Genyo Takeda

All das erfordert ständige Berechnungen. Die bewältigt das Nintendo 64 in einem Tempo, zu dem CD-ROM-gestützte Konsolen nicht fähig sind. Aber erst die große Geschwindigkeit des Rechners ermöglicht schnelle Spielabläufe in Echtzeit und rasche Interaktionen.

64 DD und der Controller

Auf der Shoshinkai im November stellt Nintendo das 64DD vor, ein zusätzliches Diskettenlaufwerk für das N64. Eine Diskette faßt 64 MB an Daten und erlaubt erstmals, Daten in die Software einzugeben. (Stichwort: Eigene Städte in Rollenspielen schaffen!)

Eine weitere revolutionäre Neuerung stellt der neue Controller dar. In ihn ist ein Analog-Joystick gleich mit eingebaut, der dem Spieler die absolut präzise dreidimensionale und stufenlose Bewegung seiner Spielfiguren erlaubt. Zusätzlich lassen sich mit Hilfe der Memory Card auch Spielstände direkt im Controller speichern. Ein Nin-



Wave Race 64 gibt zwei Spielern gleichzeitig die Gewinnchance.



Mehr Infos zu *Shadows of the Empire* gibt's in NFV 8+9/96.

tendo 64-Fan, der sich z. B. in einem Sportspiel sein Traum-Team zusammengestellt hat, kann damit nun auch auf der Konsole eines Freundes gegen dessen Mannschaften antreten. Bestimmte, im Training erworbene Stärken und Erfahrungen gehen auch außerhalb des eigenen Systems nicht verloren.

Für das Time Magazine ist er der Spielberg des Videospiele. Für Nintendo ist er der General Manager „Unterhaltung, Analyse und Entwicklung“. Für Euch ist er einfach der Vater von Mario: Shigeru Miyamoto. Ein Mann, der in seiner Freizeit schwimmt, Gitarre spielt und zwei Töchter hat. „Mangas haben mich geschaffen“, sagt der 43jährige Japaner von sich selbst. Er studierte Industrie-Design und kam 1977 zu Nintendo. Sein erster Erfolg war 1981 das Spielhallenspiel *Donkey Kong*; *Super Mario Bros* (NES) wurde 40 Millionen Mal verkauft und ist das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten.



Shigeru Miyamoto

Miyamoto-sama, wie kommen Sie zu Ihren Ideen?

„Ich habe die Angewohnheit, immer etwas auf Zettel zu kritzeln, zu malen. Daraus entwickeln sich Ideen. Ich lege (aber) Wert darauf, daß kein Super-Held daraus wird.“

Sie sprachen davon, in Mario 64 nicht alle Ideen untergebracht zu haben. Können Sie ein Beispiel dafür geben?

„Es gibt so viele Funktionen, die wir nicht ausschöpfen konnten. Licht, Oberflächen, die mit der neuen Hardware möglich sind, oder Motion Capture ... Auch die Bildbewegungen könnten schneller erfolgen. Dort sind wir auch noch in der Entwicklungsphase. Es gibt sehr viel mehr, das wir in Zukunft aus dem Gerät herausholen können.“

Wie lange und mit wie vielen Leuten haben Sie an SM 64 gearbeitet?

„Am Anfang waren es vier, zum Schluß 20 Leute. Wir hatten zwei Jahre Entwicklungszeit.“

Was passiert mit Titeln, die Ihnen nicht gefallen?

„Es wird auf keinen Fall so gemacht, daß Titel, die dem Entwickler nicht gefallen, trotzdem auf den Markt kommen. Ich hoffe aber, daß diese nicht veröffentlichten Spiele nicht vergessen sondern umgearbeitet werden und irgendwann dann doch auf den Markt kommen.“

Was ist dran an dem Gerücht, daß ein Team für Super Mario RPG II gesucht wird? (Siehe TGS-Report.)

„Für *SMRPG II* gibt es bereits ein Team. Es ist dabei, die Richtlinien für das Spiel zu entwickeln. Es erscheint 1998.“

Und Legend of Zelda 64?

„Die Entwicklung von *Zelda* läuft und ist schon weit fortgeschritten. Wir werden die *Super Mario*-3-D-Technik fortentwickeln, und es wird ein sehr emotionelles Spiel.“

Sie sagten, „Mangas (japanische Comics) haben mich geschaffen“.

Was ist der Unterschied zwischen Mangas und Videospielen?

„Mangas und Videospiele haben gemeinsam, daß man sich selbst ins Geschehen stellt, daß man in der (Manga-)Welt mehr machen kann, als in der realen. Ich denke auch, daß ein Videospiel sehr viel mehr bietet, als z. B. Romane oder Kinos. Ich glaube, daß wir sehr viel mehr Potential aus Videospielen herausholen können.“

Günstiger als gedacht

Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich mit ihren Controllern zu einem spannenden 64er-Match kurzschließen. Denn auch ein Vier-Spieler-Adapter ist in die neue Konsole integriert. Für einen solchen Adapter und einen Joystick, wie sie zur Standardausrüstung jedes Nintendo 64 gehören, müssen Käufer

von 32-Bit-Konsolen durchschnittlich rund 140 Mark zusätzlich ausgeben. Weltweit rechnet Nintendo

„Wir machen Spiele, die man mit CD-ROM nicht anbieten kann.“
Shigeru Miyamoto

mit dem Verkauf mindestens fünf Millionen Geräten und 15 Millionen Modulen bis Ende März '97. Bis Ende des nächsten Jahres werden weltweit über 100 Spiele verfügbar sein.

Nintendo-Konsolen in Deutschland

(in Mio.) 96 / 97

Game Boy: 6,9 / 7,9

SNES: 2,4 / 2,6

N64: - / über 0,5

Quelle: Nintendo of Europe

W
S
Am

Neue Spiele für Europa!

Am 8. September öffneten sich die Tore der Grand Hall Olympia und verwandelte London in ein Zockerparadies. Drei Tage lang zeigte die ECTS Fachbesuchern fast alles, was der Video-Spielemarkt hergibt.

Die Katze ist aus dem Sack: N64 kommt erst am 1. März nächsten Jahres. Doch keine Angst: Für die SNES- und Game Boy-Spiele, die Ihr benötigt, um diese Zeit zu überbrücken, ist gesorgt. Besonders für das kleine Handheld wurden überraschend viele Spiele auf der European Computer Trade Show in London präsentiert. Zwar wurde Nintendo auf der Messe schmerzlich als Aussteller vermißt, aber trotzdem war es die größte ECTS, die London jemals gesehen hat.



Oscar von Titus (SNES) gibt es bestimmt in der nächsten NFV.

Infogrames

Leider gibt es aus dem Hause Infogrames kaum etwas Neues zu berichten. Mit *Schlümpfe reisen um die Welt* und *Spirou* hat die französische Firma momentan zwei neue Titel für das SNES und den GB lau-



Das Science-Fiction-Spektakel: Robotech von GameTek (N64).

fen. Doch (von NOE bestätigte) Gerüchte sagen, daß einige Programmierer wie verrückt an einem N64-Titel basteln: *Die Schlümpfe 64*.

GameTek

Die Leute von GameTek präsentierten ein Video über Ihr N64-Modul *Robotech: Crystal Dreams*. Die in Japan sehr bekannte Anime-Serie wurde in ein 3-D-Science-Fiction-Spiel umgesetzt. Ihr sitzt im Cockpit eines riesigen Roboters und müßt verschiedene Missionen erfüllen. Dabei ist Euer Roboter völlig verwandlungsfähig und hat einen automatischen Verteidigungs- und einen Angriffsmodus. Ihr müßt im Verlaufes des

Spiels lernen, die Stärken und Schwächen Eures Roboters gezielt einzusetzen.

Sunsoft

Der japanische Hersteller (bekannt durch seine vielen *Looney Toons*-Umsetzungen) hat leider noch keine offiziellen Pläne für die neue Nintendo-Konsole. Dafür dürften sich alle Game-Boy-Besitzer auf folgendes freuen: Im Rahmen einer Classic-Serie werden einige *Looney Toons*-Module neu aufgelegt. Mit dabei sind Spiele wie *Looney Toons*, *Duffy Duck* und *Speedy Gonzales*.

Acclaim

Wieder ist von einer Classic-Serie zu berichten. Acclaim bringt für das SNES Soccer, *Nigel Mansell IndyCar Racing*, *Sepp Maier Soccer*, *Alien 3*, *X-Man* und *T2 - Judgement Day* neu in die Läden. Für *Lost Vikings 2* ist noch kein endgültiges Aus in Sicht. Es wurde neu überarbeitet. Die Grafik ist jetzt in die dritte Dimension gesetzt (à la *Donkey Kong Country 1 & 2*). Man darf also gespannt sein.

Titus

Von Titus gibt es im Oktober ein paar neue SNES-Spiele: *Realms*, *Oscar*, *Power Pigs* und (endlich) *Whizz* sollen in den Handel kommen. Bis Weihnachten will der französische Hersteller dann noch *Prince of Persia 2* und *Incanation* herausbringen. In der N64-Spiele-Liste auf



Michael Paul ist der Neue bei Infogrames Deutschland in Köln.

der TGS-Seite (in diesem Heft auf Seite 20) ist zu lesen, daß Titus an einer *Crazy Cars*-Umsetzung für das N64 arbeitet. Leider konnte das Gerücht nicht bestätigt werden. Aber uns wurde versichert, daß es von Titus ein N64-Autorennen geben wird – nur wie es heißt, weiß man noch nicht. (Vielleicht doch *Crazy Cars 64*?)



Mortal Kombat Trilogy ist einer der ersten GTI-Titel für das N64.

Konami

Auch Konami springt auf den Classics-Zug auf und legt *F1 Grand Prix*, *The Empire Strikes Back*, *Indiana Jones* (alle Titel für den Game Boy) und *Jimmy Connors Tennis* (SNES und GB) neu auf. Aber auch neue Spiele sind auf der Release-Liste zu finden: Da hätten wir *Power Rangers ZEO*, *Big-Bad Bee-Fighter*, *BASS Master Classic Pro* (ein Angel-Spiel)





Der Stand von Virgin wurde von einem Magier gut bewacht.

den. Als Erscheinungsdatum wird Mitte 1997 gehandelt. Pocahontas für den Game Boy wird jetzt doch nach Deutschland kommen, den Vertrieb hierfür wird Virgin übernehmen. Zum Schluß noch eine schlechte Nachricht: Akira wird nicht für das Nintendo 64 umgesetzt werden. Als Grund wurden uns gegenüber Lizenzprobleme genannt.

Koei

Das Simulations-Spiel *Civilization* (SNES) wird noch vor Weihnachten in den Geschäften zu haben sein (Im nächsten Heft gibt es eine Kostprobe). Koei ist bekannt für



Realm für das SNES hat lange auf sich warten lassen. (Titus)

RPGs und Simulationen. Für das N64 wird sich einiges ändern: Der erste Titel, der für die neue Konsole kommen wird, heißt *Spooky* und ist ein Action-Adventure. Weitere Titel sind bereits in Planung, es wird ein Familienspiel, ein Action-Spiel und ein RPG geben. Über die genauen Titel und Inhalte konnte uns leider noch nichts gesagt werden.

GTI

Die ersten Titel von GTI für das N64 im nächsten Jahr werden *Doom 64* und *Mortal Kombat Trilogy*. Beide

Produkte wurden uns auf der Messe in einem kleinen Kämmerchen vorgeführt. In MKT stehen Euch 30 verschiedene Kämpfer zur Verfügung. Mit bis zu acht Spielern könnt Ihr Turniere bestreiten und aufeinander einprügeln. Gespickt ist das ganze Spiel mit Fatalities, Friendship und etlichen anderen versteckten Moves. Zusätzlich gibt es natürlich auch geheime Charaktere. Die *Doom*-Version für das N64 sah sehr gut aus. Die Grafik ist detailliert wie nie zuvor. Es gibt neue Monster und die Lichteffekte sind wesentlich verbessert worden. Außerdem setzte man keine Polygon-Grafik ein, sondern benutzte 3-D Modelle, so daß das Modellschatching wie bei *Killer Instinct Gold* ist. Als nächster Titel steht dann *War Gods* an. Auch



Lange hat man auf Whizz gewartet. Jetzt kommt es nach Deutschland.

gibt es Neues über ein Spiel namens *Blood* zu berichten: Allen Gerüchten nach soll es ein RPG sein.

Electronic Arts

Auch für die nächste Saison gibt es jede Menge Sportspiele. Da hätten wir z. B. *NHL '97* und *NBA Live '97*. Beide Spiele kommen mit verbesserter Grafik (u. a. neue Sprites) und allen neuen Spielern der Saison. Außerdem gibt es noch *FIFA Soccer '97* (alle SNES). Hier wurde nicht nur die Grafik verbessert und sämtliche neuen Spieler hinzugefügt. Nein, es gibt jetzt auch einen Hallenturnier-Modus. Ihr spielt mit einer verkleinerten Mannschaft in einem verflucht schnellen Turnier auf Parkettboden. Natürlich arbeiten die Leute von EA auch an N64-Spielen. Zumindest wird es ein *FIFA*-Spiel (genauer Titel noch unbekannt) geben. Übrigens: Electronic Arts hat eine Lizenz für die Fußball-Weltmeisterschaft 1998.



Wählt eine der 30 Figuren aus und prügelt Euch zum Ziel. (MKT)



Prince of Persia 2 (SNES) läßt noch ein bißchen auf sich warten.

Man darf also auf ein WM '98-Spiel für SNES und vielleicht sogar für das N64 gespannt sein.

Ubi-Soft

Oder bei Ubi? Ja, uns wurde bestätigt, daß auch Ubi an einem N64-Spiel arbeitet. Wie es heißt und um was für ein Spiel es sich genau handelt, konnte man uns leider nicht sagen. Alles ist Top Secret und wird auf keinen Fall verraten. Das einzige, was uns versprochen



Die Grafik für NHL '97 von Electronic Arts wurde verbessert.

wurde, ist, daß wir bis zum nächsten Heft eine spielbare Version von *Street Racer* für den Game Boy bekommen. Zumindest kann man sich hierauf freuen.

Optical

Ein kleiner Nachtrag zur TGS: Optical/Software Creations *Dead Ahead* (N64) soll ein „nichtlineares 3-D-Polygon-Beat'em Up“ sein. Das heißt, das Spielprinzip entspricht dem von *Final Fight*, aber in eine Welt wie bei *Super Mario 64* gerückt. Die Reihenfolge der Kämpfe hängt von Eurem Weg ab, und sie



Von Electronic Arts gibt es wieder Sportspiele für die nächste Saison. Mit dabei ist auch NFL '97 (SNES).

können wie bei einem RPG überall, jederzeit vorkommen. Die Musik stammt von Randy Newman, mehr Informationen gibt es leider noch nicht.

jvn



Incantation (SNES) von Titus soll noch vor Weihnachten kommen.

und *Sim City 2000* für das Super Nintendo. *Sim City 2000* wird leider nur in Englisch zu haben sein. Doch uns wurde versprochen, daß die Bedienungsanleitung sehr umfangreich sein wird und viele Screenshots mit passenden Übersetzungen beinhalten soll. Und jetzt aufgepaßt, Ihr GB-Spieler: *FIFA-Soccer 97*, *Taz-Mania*, *Race Drivin'*, *Urban Strike* und *Street Racer* wird es für das Handheld geben.

THQ

THQs erstes N64-Projekt wird ein Wrestling-Modul sein. Hierfür haben sich THQ und Turner Broadcasting (Ted Turner ist der Besitzer der WCW) zum ersten Mal zusammengetan, um seine Wrestling-Liga *World Championship Wrestling* auf die neue Konsole zu bringen. Bekannt ist bereits, daß Superstars wie Hulk Hogan, Sting und der Macho Man Randy Savage auf alle Fälle mit von der Partie sein wer-

Nintendo

fun
vision

UND **PLAYCOM** PRÄSENTIEREN

Echt PAL!

Gewinnt eine von

Kein Adapter nötig!



**1. Preis: Eine N64-Konsole
+ Super Mario 64 (dt.)
+ Pilotwings 64 (dt.)**

**2. Preis: Eine N64-Konsole
+ Super Mario 64 (dt.)**

**3. Preis: Eine N64-Konsole
+ Pilotwings 64 (dt.)**



Mitmachen kann jeder:

Ihr müßt nur einfach die zwölf Fragen beantworten. Schreibt die Lösungen auf eine Postkarte und schickt diese an:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „NFV-Kenner“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main

Mit unseren Konsolen
könnt Ihr auch spielen!

NINTENDO⁶⁴

drei NN-Konsolen



Fragen:

1. Wieviele NFV-Hefte gibt es insgesamt (ohne Sonderheft)?
2. Welche Telefon-Nummer und welche E-Mail-Adresse hat die Playcom-Bestellannahme?
2. Seit welcher Ausgabe gibt es den Gold-Funny?
4. In welchen Heften hatten wir Videokassetten beigelegt?
5. Seit wann (Monat + Jahr) gibt es die NFV?
6. In welchen Heften sind die drei Teile unserer *Breath of Fire 2*-Game Guides zu finden?
7. Wieviele SNES-Spiele wurden im RPG-Special (NFV 12) erwähnt?
8. Welche zwei Riesenposter hatten wir in der NFV?
9. In welchem Heft verrieten uns die Fantastischen 4 ihre Lieblingsspiele?
10. Welches Spiel hat Funny in NFV 9 zum Geburtstag bekommen?
11. In welchen beiden Ausgaben hatten wir je eine Leserbefragung (Fun Wissen)?
12. Welche Service-Leistungen verspricht Playcom (nennt drei Stück aus der Anzeige im Heft)?

Alle Postkarten mit den zwölf richtigen Lösungen, die bis zum 15. Oktober 1996 bei uns im Postfach liegen, nehmen an der Verlosung teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Pro-Verlages sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

ACM in Vollendung:

Neue Abenteuer im Land der Kongs!

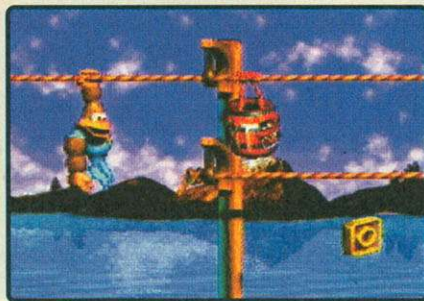


Obwohl Rare fleißig an Nintendo 64-Titeln wie *Killer Instinct Gold* und *Blast Dozer* arbeitet, bleibt einigen Leuten dort noch genug Zeit, auch für den Game Boy und das SNES zu programmieren: *Donkey Kong Country 3* (SNES) und *Donkey Kong Land 2* (Game Boy).

Schon *Donkey Kong Country 1* und *2* und *Donkey Kong Land* hielten alles aus dem SNES und Game Boy heraus, was zu ihrer Zeit in Sachen ACM (Advanced Modeling System) auf dem jeweiligen Gerät machbar war. Nun verspricht Rare eine weitere Steigerung: Plastischere Hintergründe (nur beim Super Nintendo), bessere Animationen und Figuren, sowie umfangreichere Level sollen es sein. An der Sache habt Ihr wesentlich länger zu spielen als am Vorgänger (und der hat schon viele Leute einige Nerven gekostet).

Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble (SNES)

Statt Diddy geht diesmal das Riesenvogelbaby Kiddy mit Dixie auf Entdeckungstour. Diddy und Donkey haben die Affendame nämlich allein zurückgelassen,

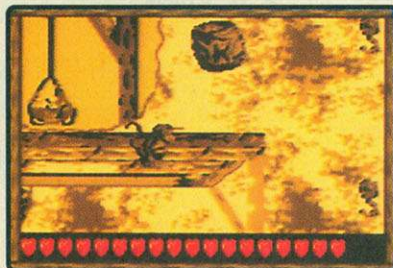


als sie bereits im Morgengrauen die Nachbarinsel erkunden wollten. Das ist jetzt schon ein paar Tage her, und Dixie macht sich große Sorgen. Auf der Insel, die die beiden besuchen wollten, machen sich unter dem Kommando eines Herrn namens KAOS (klingelt's?) neue Kremplinghorden breit. Aber zum Glück hat Freund Funky ihr den „kleinen“ Kiddy Kong an die Seite gestellt. Der Windeträger hat kräftig an der Muttermilch geyuckelt und weist ein Muskelpaket auf, das Arnold Schwarzenegger neidisch macht. Wirft Dixie ihn, durchbricht er so ziemlich jedes Hindernis. Außerdem kann sie Kiddy als Faßersatz zum Gegnerplätzen benutzen, allerdings sollte sie lange genug auf ihm balancieren können, während er durch die Gegend kugelt. Neu sind die Bananenvögel, die in dem Spiel

eine besondere Rolle spielen. Den Handel auf der Insel übernehmen Bären, die unter anderem einen Sessellift betreiben oder einen Warenladen unterhalten. Selbstverständlich gibt es auch wieder interessante Bonus-Runden. In einer davon dürft Ihr gegen riesige Schneemänner in einer Schießbuden-Schneeballschlacht antreten.

Donkey Kong Land 2

Es ist das erste Mal, daß ein Kong-Spiel keinen Untertitel trägt: *Donkey Kong Land 2* macht darin aber auch den einzigen Abstrich. Spielerisch wird wieder erstklassige Game Boy-Action geboten, und man kann eine Umsetzung von *Donkey Kong Country 2* erwarten. King K. Rool hat Donkey Kong entführt. Diddy entschließt sich darum, zusammen mit Dixie den legendären



Affen und Helden alter Videospiele- tage zu befreien. Inhaltlich entspricht *DKL 2* seinem SNES-Vorbild *DKC 2*. Auch tauchen bekannte Gestalten, wie das Nashorn Rambi, der Schwertfisch Enguarde, die Spinne Squitter, die Schlange Rattly und



der Papagei Squawks auf. Neu sind Gegner wie King Zing Sting, Kreepy Krow, Kudgel und Kleever. Und Nintendo würde kein Spiel dieser Güte herausbringen, ohne ihm eine Batterie zum Speichern verschiedener Spielstände zu verpassen. Für Super Game Boy-Fans gibt es natürlich auch den passenden Rahmen für das 4 Megabit-Spiel.

og

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

Neu:
Game Boy™ Classics

Classic-Preis.

Die Game Boy™ Classic-Serie.



Super Mario Land™



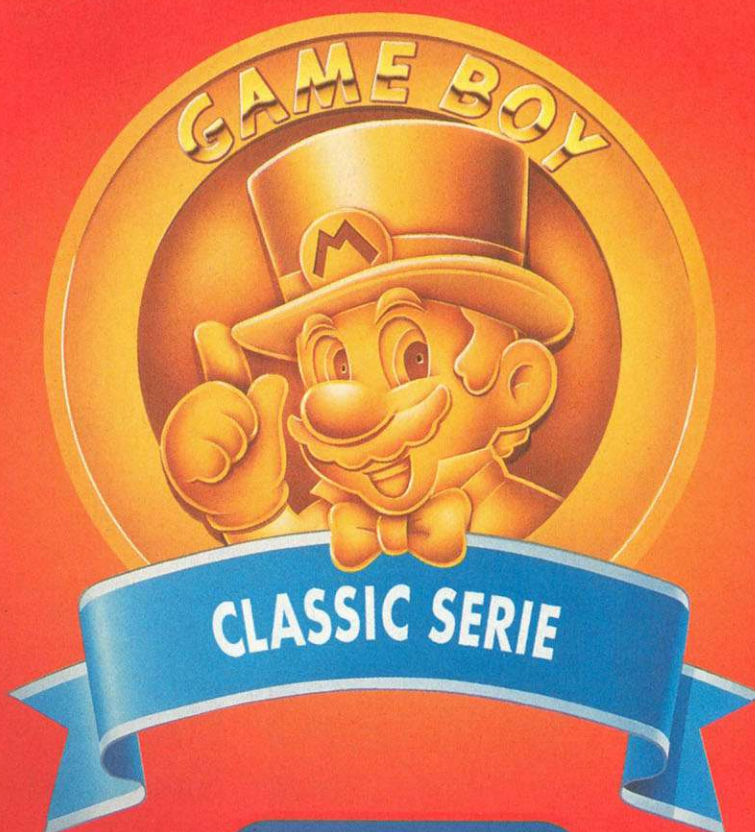
Super Mario Land 2™



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®

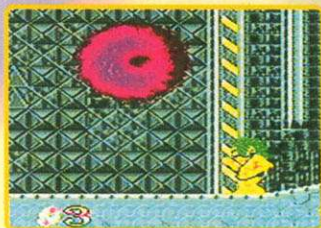
HAVE MORE FUN



Sparkster von Konami bekommt Konkurrenz, und das sogar doppelt: **Mohawk und Headphone Jack**. Die beiden Helmen rasen nur so durch die Level, immer auf der Suche nach neuen CDs und jeder Menge neuer Sounds. Programmiert ist das Ganze von THQ. Also: Let's rock it!

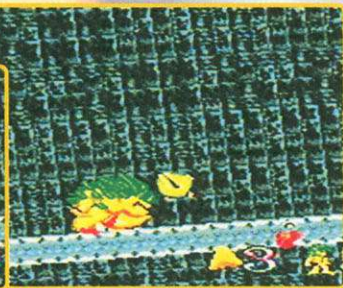
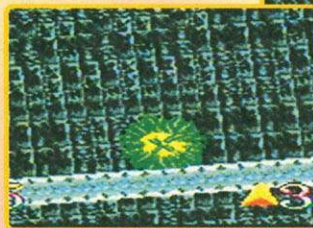
Bonus

Kaum habt Ihr die ersten CDs eingesammelt, erscheint auch schon der Eingang zu einer Bonusrunde. Springt in den Nebel und ab geht es ins Weltall. Rennt um den Planeten und springt in die Leere des Raumes. Paßt aber auf, daß Ihr erst wenn alles eingesammelt ist wieder in den Nebel gelangt.



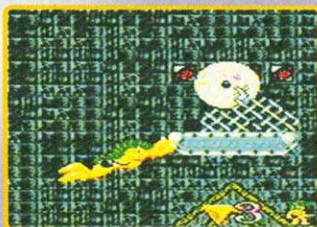
Mohawk, roll roll roll!

Eine wirkungsvolle Waffe für die zahlreichen Gegner ist der Rollangriff. Rollt Euch wie ein Igel zusammen und speißt die Gegner einfach auf. In diesem Zustand könnt Ihr aber keine CDs einsammeln.



Soundtracks

Es gibt nicht nur kleine CDs, die Ihr einsammeln müßt, um das Ziel zu aktivieren. (Im ersten Level müßt Ihr mehr als 100 Stück sammeln.) Auch einige gigantische CDs sind zu finden. Mit ihnen bekommt Ihr neue Sounds, die für die passende Untermalung sorgen.



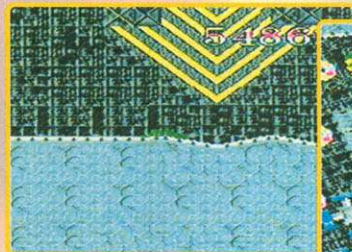
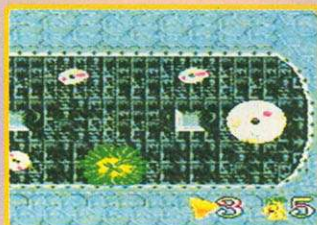
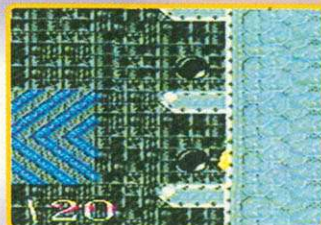
Freier Fall

Ist eine Plattform zu Ende, dreht sich entweder der Bildschirm und es geht auf der Unterseite der Plattform weiter. Oder Ihr fallt ein paar Stufen nach unten (bzw. nach oben). Dabei solltet Ihr in die Richtung lenken, in die Ihr gerne stürzen wollt. Denn manchmal ist alles möglich.



Geheimräume

Der erste Geheimraum befindet sich in der Schlucht. Hier müßt Ihr ein paar Stufen erklimmen und Euch dann bei den Pfeilen in die entgegengesetzte Richtung rollen. Ihr findet hier einige CDs und einen neuen Soundtrack.



Der zweite Geheimraum ist mitten in der Luft. Dort ist nämlich eine abgerundete Plattform. Lauft um sie herum und laßt Euch bei den Pfeilen ins Innere des Kreises rollen. Auch hier gibt es viele CDs zu holen.

Mutations-Varianten

Rasende Reifen



Mit Reifen an den Füßen könnt Ihr herumrasen und höher springen.

Federvieh

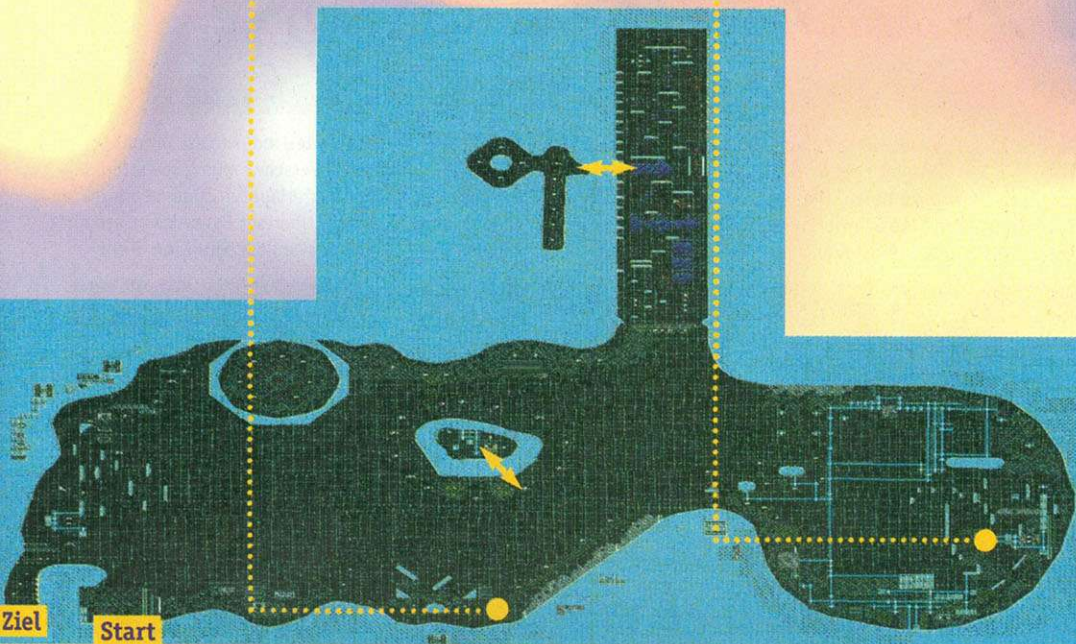


Die Flügel ermöglichen Euch, im gesamten Level herumzufliegen.

Aufgeblasen

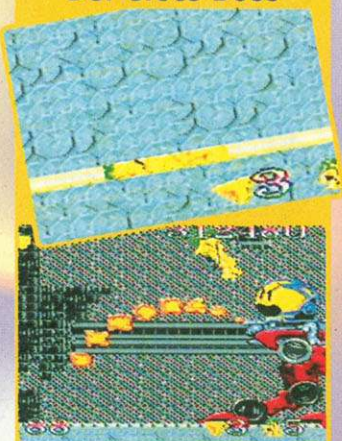


Blast Euch auf, und die Gravitation macht Euch nicht mehr zu schaffen.



Weiter geht's ...

Der erste Boss



Die zweite Stage ist ein kleines bißchen umfangreicher als die erste. Hier ist auch der erste Boss zu finden. Springt dem Smiley immer wieder auf den Kopf.

Im Dschungel



Auch im Dschungel gehen Mohawk und sein Kumpel Headphone Jack auf CD-Jagd. Kämpft Euch den Weg zwischen Schlangen und feuerspeienden Insekten frei.

Auf hoher See



Selbst vor Wasser macht der kleine Musik-Freak nicht Halt. Denn dort sind jede Menge Silberscheiben versteckt, die ihm noch in seiner Sammlung fehlen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 Mark
Hersteller: THQ
Vertrieb: stand bei Drucklegung noch nicht fest
Termin: Herbst
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik läßt Euch echt abrocken. Und geht Euch eine Melodie auf den Geist, wählt Ihr einfach einen neuen Soundtrack aus. (Natürlich muß der erst einmal gefunden werden.)

Grafik

Die Grafik ist (dem Super-FX-Stil entsprechend) relativ einfach gehalten. Aber darauf kommt es bei diesem Spiel ja auch nicht an: Die Schnelligkeit ist Trumpf, und wer rasen will braucht keine gerenderten Hintergründe.

Spielbarkeit

Man muß sich erst einmal an die rasante Geschwindigkeit der Figuren gewöhnen. Es gibt nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad, aber die Level werden immer größer und unübersichtlicher. Da muß man ganz schön aufpassen, daß man zu guter Letzt das Ziel findet.

Fazit

Mohawk und Headphone Jack ist ein Spiel mit schwindelerregender Schnelligkeit. Wer reaktionsschnell ist, wird mit diesem Modul bestimmt seine Freude haben.

jvn



Nintendo of Europe bringt erneut einen Tetris-Klone auf den Markt. In *Tetris Attack* könnt Ihr verschiedenfarbige Steine horizontal verschieben. Finden sich drei (oder mehr) farblich zusammenpassende Steine horizontal oder waagrecht nebeneinander, so verschwinden sie. Jedem Spieler stehen fünf verschiedene Modi zur Verfügung, in der er seine Geschicklichkeit und Schnelligkeit unter Beweis stellen kann. Und die Hintergrundstory: Mit Marios bestem Freund Yoshi geht es mal wieder auf den Weg, den bösen Bowser zu bezwingen.

Endless

Beim Endless-Mode steht Euch unendlich Zeit zur Verfügung. Holt so viele Punkte wie möglich und vermeidet es, mit der oberen Wand in Kontakt zu kommen.



Time Trial

Wer den Time Trial auswählt, spielt gegen die Zeit. Ihr habt zwei Minuten Zeit, Punkte zu holen. Die Geschwindigkeit und die Schwierigkeit könnt Ihr vorher einstellen.



Stage Clear

Baut die Steine bis zu einer vorgegebenen Reihe ab. Habt Ihr einige Stages geschafft, müßt Ihr gegen Bowser antreten. Baut hier vier und mehr Steine gleichzeitig ab.



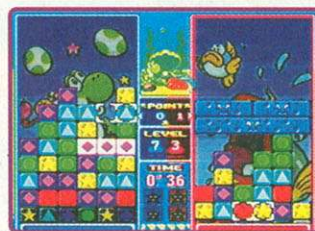
Puzzles

Im Puzzle-Modus müßt Ihr alle Steine verschwinden lassen. Die Zahl der erlaubten Züge ist vorgegeben. Überlegt Eure Aktion genau; eine ausweglose Situation droht.



VS. Modus

Im VS.-Modus tritt man entweder gegen den Computer oder gegen einen Freund an. Wenn Ihr zu zweit gegeneinander spielt, könnt Ihr Euch einen der oben genannten Modi aussuchen. Wird allein gegen das SNES gespielt, kommt es zum klassischen Zweikampf (Story).



Paßwörter



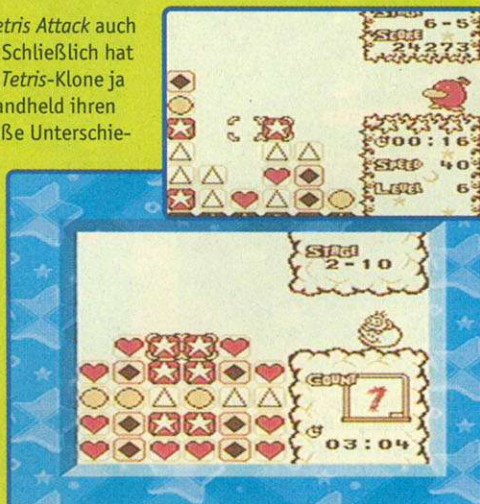
Mit diesem Code geht es zu Bowser.



Laßt Euch überraschen!

Die Game Boy-Variante

Natürlich gibt es *Tetris Attack* auch für den Game Boy. Schließlich hat die Urversion aller Tetris-Klone auf dem kleinen Handheld ihren Ruhm erreicht. Große Unterschiede gibt es aber nicht. Wie auf dem grossen Bruder, stehen Euch auch hier fünf unterschiedliche Modi (Puzzle, Endless, Stage Clear, Time Trial und die beiden VS.-Modi) zur Verfügung.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 (SNES) bzw. 4 (Game Boy) Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Denkspiel

Fazit

Auch wenn man zugeben muß, daß Urvater Tetris unschlagbar ist: *Tetris Attack* ist ein würdiger Familienvertreter. Dank der fünf Modi bringt er fast so viel Abwechslung und Spaß wie sein Vorfahre.

jvn



MIT INFOGRAMES ENTERTAINMENT INS DISNEYLAND PARIS!



JUCHU, SPIROU* IST DA!

Zur Feier dieses neuen Comic-Jump'n'Runs hat Infogrames die ganz großen Spendierhosen angezogen und stiftet für Euch eine Reise ins Disneyland bei Paris. Alles was Ihr tun müßt, ist folgende kleine Frage zu beantworten:

FRAGE:

Welche Charaktere kommen in *Spirou** vor?

Nennt uns drei der bekanntesten!

DER PREIS

Infogrames schickt Euch ins Disneyland, wo Ihr noch in diesem Jahr an einem Wochenende in Begleitung eines Erziehungsberechtigten/einer weiteren Person alles erkunden könnt. Ihr reist auf Infogrames Kosten mit der Bahn in den Park, übernachtet dort in einem der Themenhotels und habt jede Menge Spaß.

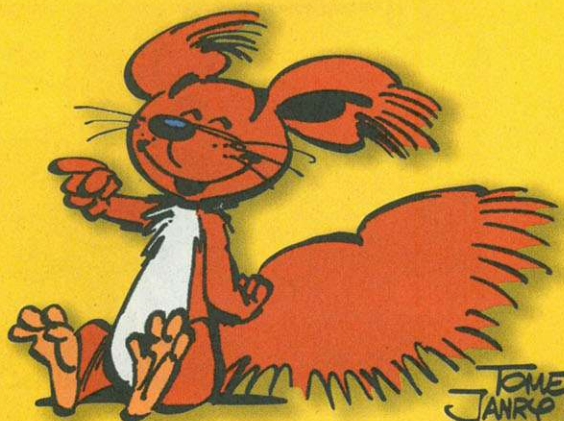


DIE REGELN

Gewinnen könnt Ihr, wenn Ihr die oben gestellte Frage beantwortet. Eure Antwortkarte muß bis zum 15. Oktober bei Nintendo Fun Vision, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt sein. Es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter des Pro Verlages, von Konami oder Infogrames sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg sowie eine Barablösung sind ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Glück!

DAS SPIEL

Alles was Ihr dazu braucht, ist die Kenntnis über dieses neue Jump'n'Run, das es für das Super Nintendo und den Game Boy gibt. (Vertrieb: Konami.)



* *Spirou* ist ein Comic-Charakter von Editions Dupuis.

Das Spiel: © 1996 Infogrames.
Charaktere: © Dupuis, IF A, Gira, Conama, 1996



DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Lange habt Ihr auf ein neues Schlumpf-Spiel warten müssen. Und endlich hat Infogrames ein Einsehen. Mit *Die Schlümpfe 2* kehren die blauen Wichte ins Super Nintendo zurück und *reisen um die Welt!*



AKT I-I: DER DSCHUNGEL

DIE GESCHICHTE

Papa-Schlumpf hat einen riesigen Kristall gefunden, der wohl etwas Besonderes ist. Er bewahrt ihn aus Sicherheitsgründen in seinen Haus auf. Doch eines Nachts packt es Schlumpfine und den Neugierschlumpf, und sie wollen sich den Kristall unbedingt näher betrachten. Aber kaum ...

SCHLUMPF & SCHLUMPFINE

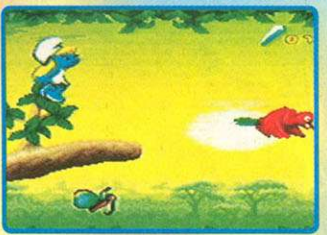
... haben ihn die beiden Schlümpfe berührt, zersplittert der Kristall in tausend Stücke und beamt die beiden Ahnungslosen in die weite Welt. Jetzt müssen sie fünf Kontinente durchreisen und alle Splitter des Kristalls wieder einsammeln. Denn erst dann können sie nach Schlumpfhausen zurück.



ZWEI SCHATTEN HUSCHEN AUF LEISEN SOHLEN ZUM LABOR VON PAPA SCHLUMPF ANSCHAUEND



ERSTAUNT NÄHERN SICH DER SCHLUMPF UND SCHLUMPFINE DEN GLITZERNDEN KRISTALL



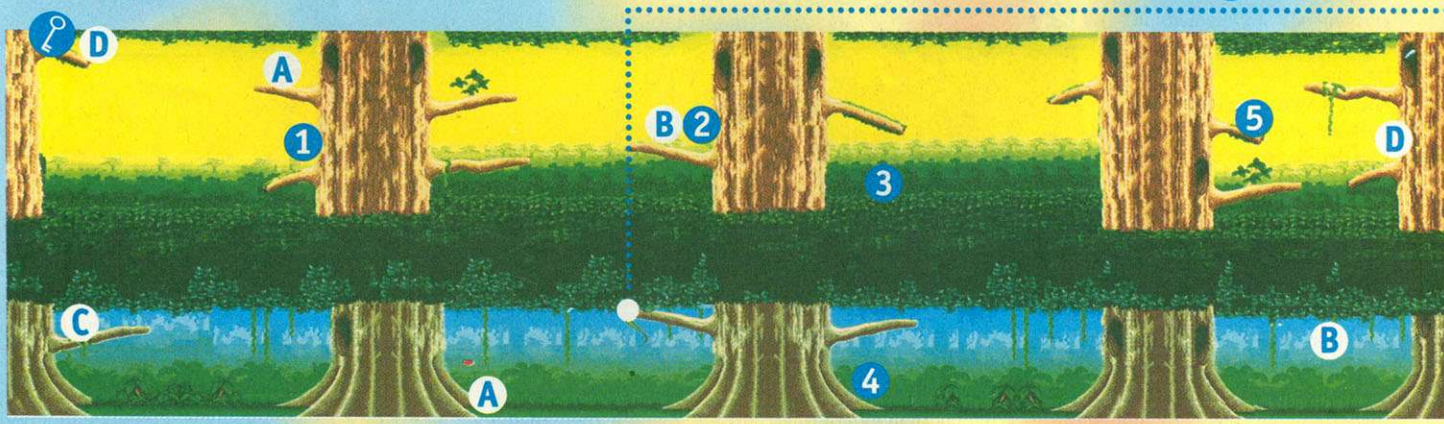
DER AUFZUG

Die Bäume dienen hier als Aufzüge. Klettert in die Löcher hinein und drückt ↑ auf dem Joypad. Schon befindet Ihr Euch in den Wipfeln.



SCHLANGEN

Im Dschungel wimmelt es nur so von hilfreichen Geschöpfen, wie zum Beispiel den Schlangen. Hängt Euch an ihren Schwanz und schwingt Euch ohne Gefahr über den Abgrund.



AKT 1-2: FÄLLE

KRISTALLE 1-10

In der Wasserfall-Stage sind die Kristalle zum Teil in Ästen versteckt. Diese fallen Euch auf den Kopf, wenn Ihr Euch ihnen nähert.



RUTSCHIG!

Wasser und Moos sind gefährliche Überraschungen für jeden Bergsteiger. Kommen sie zusammen vor, entsteht auch für Schlümpfe eine Rutschbahn. Das beste Mittel gegen solche Flächen ist ein Sprung.

TELEPORTER

Ohne Teleporter geht auch hier nichts. Denn auf halber Höhe geht es plötzlich nicht mehr weiter. Steigt also in den Teleporter.



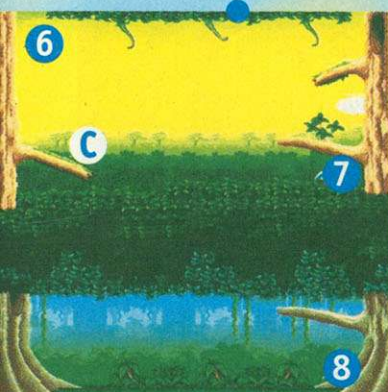
TELEPORTER A - D

Um ganz schnell an andere Orte zu gelangen, sind Teleporter sehr gut geeignet. Vorher sollte man aber alle Gegenstände aufgesammelt haben: Unter dem Papagei (siehe Bild) befindet sich z. B. ein verstecktes 1-Up.



DIE VÖGEL

Die Vögel können im Dschungel sehr hilfreich sein. Benutzt sie, um entfernte Gegenstände oder Plattformen zu erreichen. Springt hier auf den Papagei und versucht so, unter den Ast zu gelangen. Dort wartet in den Bäumen ein Kristall auf Euch.



1-UP

Klettert ganz nach oben auf die Spitze des Wasserfalls. Dort wird Eure Mühe mit einem Extra-Leben belohnt. Natürlich ist es nicht so einfach, die rutschigen Felsbrocken zu erklimmen.



AKT 1-3: DER FLUSS

TARZAN

Am Fluß solltet Ihr jede Liane hinaufklettern. Sonst verpaßt Euer Schlumpf wichtige Sachen, wie zum Beispiel die Herzen, die Kristalle oder den Schlüssel.



FLOSSFAHRT

Natürlich darf auf einem Fluß eine Floßfahrt nicht fehlen: Springt auf den Ast und fahrt mit ihm zum nächsten Ufer. Vergeßt dabei nicht, an jeder Liane hochzuspringen.



LIBELLEN

Libellen sind gute Sprungverstärker. An dieser Stelle kommt Ihr ohne die Libelle nicht aus. Springt im richtigen Moment auf die Libelle und dann weiter zum Kristall.



AKT 2-1:

DIE VÖGEL

Die Vögel am Nordpol sind robuster als die im Dschungel. Springt auf ihren Rücken und hopst dann mit ihnen nach oben. So findet Ihr viele Verstecke.



AKT 2-2: IM MEER



DER NORDPOL

DER JÄGER

Die Seehunde am Nordpol sind nicht sehr freundlich. Sie werfen mit Bällen nach Euren blauen Winzlingen. Tretet zwei der Bälle zurück und es gibt einen Kristall.



SCHLÜSSEL

Mit Hilfe des Condor-Expresses kommt Ihr hier an den Schlüssel heran. Diesen braucht Ihr, um am Ende des Levels in die Bonusrunde zu gelangen.



I-UP

Erklimmt die letzten Bäume. Dort wartet ein Vogel, der etwas Besonderes für Euch hat. Springt auf seinen Rücken und balanciert bis zum Extra-Leben.



VERFOLGUNG A KREBSE

Im Meer gibt es nicht nur Fische, sondern auch Quallen. Sie können zwar nichts sehen, bemerken Euch aber trotzdem. Kommt Ihr ihnen zu nahe, folgen sie Euch.



Die Krebse klappern in gewissen Abständen mit ihren Scheren. Wartet ab, bis sie wieder einmal zugeknippt haben und schwimmt dann locker an ihnen vorbei.



I-UP B

Zwischen den zwei Krebsen ist ein Extra-Leben versteckt. Schwimmt einfach an die Stelle, die auf dem Bild zu sehen ist und laßt Euch auf den Boden sinken.



NOCH EIN I-UP C

Bevor Ihr das letzte Kristallstückchen einsammelt, solltet Ihr Euch noch ein Extra-Leben holen. In der letzten Höhle befindet sich nämlich ein geheimer Durchgang zu einer anderen, kleineren Höhle. Schwimmt in der Mitte ganz nach oben, dann durch die Felsen und schon seid Ihr um ein Leben reicher. Ihr braucht es bestimmt in den nächsten Leveln.



WIRBEL D

Habt Ihr einmal den Wirbel durchschwommen, gibt es kein Zurück mehr. Deshalb solltet Ihr Euch vorher vergewissern, daß Ihr alles aufgesammelt habt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Schlumpf'n'Run

Sound

Die einzelnen Melodien sind witzig und passen gut zu den Stages. Besonders haben uns die Soundeffekte der Schlümpfe gefallen.

Grafik

Die Grafik ist schlumpfig und mit liebevollen Details versehen.

Spielbarkeit

Die Schlümpfe reisen um die Welt ist ein richtiges Infogrames-Spiel – das merkt man besonders am Schwierigkeitsgrad. Selbst auf der einfachsten Stufe ist es noch schwer genug.

Fazit

Wer meint, daß Die Schlümpfe reisen um die Welt leicht durchgezockt werden kann, hat nicht mit Infogrames gerechnet. Paßwörter sind selten und die Gegner fordern alles von Euch. Grafisch ist es ein schönes Spiel mit vielen lustigen Ideen.

jvn



LESERCHARTS

super nintendo

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



game boy

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



VERKAUFSCHARTS

super nintendo

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



game boy

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



PWS-CHARTS

alle systeme

- 1 Yoshi's Island Super Mario World 2 (SNES)
- 2 Breath of Fire 2 (SNES)
- 3 Secret of Evermore (SNES)
- 4 Pinocchio (SNES+GB)
- 5 Toshinden (GB)



REDAKTIONSCHARTS

alle systeme

- 1 Super Mario 64 (N64)
- 2 Lufia (SNES)
- 3 Pilotwings 64 (N64)
- 4 Terranigma (SNES)
- 5 Dragon Heart (GB)



VERLOSUNG!

GEWINNCHANCE

Mitmachen bei unserer Top 5 lohnt sich:
Gewinnt eines von drei Super Nintendo- oder
Game Boy-Spielen nach Eurer Wahl vom
PWS-Versand.

Wir wollen es auch diesmal wieder wissen: Was sind Eure Lieblingsspiele? Wer uns das sagt, geht natürlich nicht leer aus. Unter allen Einsendern verlosen wir insgesamt drei SNES- und GB-Spiele. Schreibt Eure fünf Lieblingsspiele für den Game Boy und/ oder das Super Nintendo und mindestens

zwei Wunschspiele auf eine Postkarte und schickt sie an:
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Top 5“
Postfach 56 01 40
60437 Frankfurt
Alle Einsendungen bis zum
15.11.1996 nehmen an der Verlosung teil.*

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64 

SUPER NINTENDO 

GAME BOY 

NES 

Breath of Fire 2

Verstecktes Schwert

Ralf Blüt aus Dresden hat das „EmpireSD“-Schwert gefunden. Wenn Ihr den Vogel habt, solltet Ihr von der Township aus nach rechts fliegen. Jetzt noch ein kleines bißchen nach unten, damit Ihr genau auf der linken Seite der Berge landet. Besiegt ein paar Gegner und benutzt den dann erscheinenden Angelplatz. Mit der Charmrod und Gold könnt Ihr nun die Schatztruhe aus dem Wasser ziehen. In ihr befindet sich das Schwert.

Rüstungs- und Waffenzauber

Auch dieser Trick ist von Ralf Blüt: Einige Rüstungen und Waffen haben, wenn sie während eines Kampfes als „Item“ benutzt werden, magische Kräfte. Hier eine kleine Übersicht:

EmpireSD	S-Boom	DragonSD	Flame
HolySH	Shield	Mother RB	Cure1
TigerSD	Defup	FireRG	Spark
ImportelRG	Renew	DemonSH	Drain
BrassST	EnergieSog	StormRG	Thunder
HushRG	Hush	BlastKN	Bomb

Donald Duck in Maui Mallard

Komplett gelöst...

hat dieses Spiel Nina Pourdjahedi aus Mainz-Kostheim und schickt uns Ihre Paßwörter:

Level 6: QVRBLP	Level 10: CNFJTS	Level 13: PHMBTT
Level 16: NFXDQH	Level 21: SX6DLJ	Level 25: TGRMHQ
Level 26: HRT6DV		

John Madden '96

Teams aus vergangenen Zeiten

Wenn Ihr schon immer mit einem klassischem NFL-Team Football spielen wolltet, haben wir hier genau das Richtige für Euch. Geht einfach in der Teamauswahl auf eine Mannschaft und drückt eine der unten stehenden Tastenkombinationen:

1965	Browns	A, L, L, R, B
1968	Colts	B, A, L, B, A, L, L
1968	Jets	A, R, R, A, Y
1969	Chiefs	B, L, L, Y, R, A, Y
1972	Dolphins	L, R, B, B, B
1973	Bills	A, L, A, B, Y
1976	Raiders	B, Y, B, Y, L, A
1977	Broncos	B, R, A, Y
1978	Steelers	L, A, Y, B, R
1978	Seahawks	A, L, A, R
1980	Oilers	A, R, A, B, Y, A
1981	Chargers	A, Y, R, B, A, L, L
1981	Bengals	R, A, L, L, Y
1985	Patriots	R, A, Y, B, A, R, Y

Tetris 2

Paßwörter für den Puzzle-Modus

Guido E. F. Lammers aus Gifhorn schickte uns folgende Codes:

31.) FT?	32.) N7?	33.) 48N	34.) 8QN	35.) 48R	36.) 8QR
37.) 2F2	38.) XS2	39.) 2FK	40.) XSK	41.) S8N	42.) 0QN
43.) S8R	44.) 0QR	45.) QF2	46.) HS2	47.) QFK	48.) HSK
49.) 4NQ	50.) 80Q	51.) 4N0	52.) 800	53.) 2RV	54.) X9V
55.) 2R!	56.) X9!	57.) SNQ	58.) 00Q	59.) SNO	60.) 000
61.) QRV	62.) H9V	63.) QR!	64.) H9!	65.) T19	66.) 9V9
67.) T1M	68.) 9VM	69.) W25	70.) BL5	71.) WZ1	72.) BL1
73.) V19	74.) CV9	75.) V1M	76.) CVM	77.) 5Z5	78.) ?L5
79.) 5Z1	80.) ?L1	81.) TW6	82.) 926	83.) TWZ	84.) 92Z
85.) WK4	86.) B64	87.) WKP	88.) B6P	89.) VW6	90.) C26
91.) VWZ	92.) C2Z	93.) 5K4	94.) ?64	95.) 5KP	96.) ?6P
97.) JP7	98.) Z37	99.) JPH	100.) Z3H		

Biker Mice from Mars

Zu Einfach?

Wenn das Spiel zu einfach ist, der sollte doch mal im Titelbild auf dem zweiten Controller ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, Y, ↑, X drücken. Wenn Ihr jetzt Karbunkle lachen hört, hat es geklappt. Geht jetzt in das Hauptmenü oder in den Battle-Modus und Ihr werdet schnell feststellen, daß das ganze Spiel extrem schwer ist.

NHL '96

Geheime Teams

Schaltet Euer Super Nintendo ein und laßt den Vorspann laufen, bis Ihr in den Titel-Bildschirm kommt. Dort haltet Ihr Select und drückt immer wieder ganz schnell die L- und R-Tasten. Wenn jetzt der Game-Setup-Bildschirm erscheint, hört Ihr das Wort „K-Rog“ und Ihr könnt vier neue Teams auswählen.

Toy Story

Bonus-Runde

Sebastian Koch aus Großkrotzenburg hat im zweiten Level eine Bonusrunde entdeckt. Springt auf das erste Regal. Klettert ganz nach oben und springt von dort aus so weit es geht nach links. Und schon befindet Ihr Euch in einem Bonusraum.

Toy Story

Paßwörter

Peter Eschenbacher aus Heugrumbach hat ein paar Paßwörter für Euch:

Level 2: 251324	Level 3: 421553
Level 4: 343435	Level 5: 151423

Super-Cheats

Peter Eschenbacher hat auch herausgefunden, daß die beiden Cheats (Level-Skip und unendlich Energie) nicht nur bei der US-Version funktionieren. Diese Cheats gehen wie folgt: Um unendlich Energie zu bekommen, geht Ihr im ersten Level bis zur ersten Kommode mit zwei Schubladen. Springt auf die unterste Schublade und kniet Euch solange hin, bis sich der Energie-Stern dreht: geschafft. Nun springt Ihr bis ganz nach oben. Hüpf auf die Dose mit den Soldaten. Kniet Euch auch hier wieder hin (ca. 4 Sekunden). Jetzt könnt Ihr mit Start und Select jedes Level beenden.

Breath of Fire 2

Rezepte

Wenn Ihr Eure Stadt errichtet und den Koch einstellt, kocht er Euch verschiedene „Gerichte“ aus den Items, die Ihr ihm gebt. Hier haben wir einige Rezepte für Euch zusammengetragen:

A.) Heilränke:		2 Frizbee	Dinker
2 Charcoal	2 Herb	4 CureAl	Dinker
4 Charcoal	HelpBL	2 CureAl + Frizbee	Dinker
2 Herb	HelpBL	2 F.Spice	Miso Soup
Herb + 2 Charcoal	HelpBL	2 Medicate	PwrFood
2 Urchin	2 HelpBL	3 Shave Ice	PwrFood
4 Herb	Extract	2 GutsBl	PwrFood
2 Herb + HelpBL	Extract		
2 HelpBL	Extract	C.) Verschiedene Gegenstände:	
4 HelpBL	LifePl	2 Unagi	ShaveIce
2 Extract	LifePl	4 Roast	DeadSoup
2 HelpBL + Extract	LifePl	2 Tuna	G8Bait
4 TearDr	Vtmn	2 CureAl	Frizbee
2 Antdt	Tear Dr	4 Frizbee	Biscuit
		2 Dinker	Biscuit
		2 Frizbee + Dinker	Biscuit
B.) Substanzen, die Eure Fähigkeiten erhöhen:		D.) Goldbarren:	
3 dieser Sachen		3 Fähigkeit erhöhende Substanzen	GoldBar
(F.Spice, ShaveIce, Frizbee)	LuckCndy	3 Fähigkeit erhöhende Substanzen + Shrimp	2 GoldBar
4 Minnows	LuckCndy	3 PileWm	GoldBar
4 Unagi	GutsBl	3 PileWm + Shrimp	2 GoldBar
2 Shave Ice	GutsBl		
2 Unagi + ShaveIce	GutsBl		
2 Cond.Up	Dinker		

Final Fight 3

Geheimes Cheat-Menü

Nino Baldow aus Berlin hat in dem Prügelspiel ein Cheat-Menü entdeckt. Ihr könnt es folgendermaßen erreichen: Drückt und haltet Start + Select, wenn das „Capcom“-Logo erscheint. Laßt die Tasten erst wieder los, wenn das Logo wieder verschwinden will (man erkennt das ganz gut an der Melodie). Schon seid Ihr im Cheat-Menü und könnt z. B. die Anfangsstage bestimmen, einen Level-Skip aktivieren, auf L + R eine Regenerierung legen und vieles mehr.

Pac Panic

Paßwörter für den Puzzle-Modus

Dominik Stein aus Hückeswagen schickte uns diese Paßwörter:

1.) STR	2.) HNM	3.) KST	4.) TRT	5.) MYX	6.) KHL
7.) RTS	8.) SKB	9.) HNT	10.) SRY	11.) YSK	12.) RCF
13.) HSM	14.) PWW	15.) MTN	16.) TKY	17.) RGH	18.) TNS
20.) MWS	21.) KTY	22.) TYK	23.) SNM	24.) NFL	25.) SRT
26.) KKT	27.) MDD	28.) CWD	29.) DRC	30.) WHT	31.) FLT
32.) SKM	33.) QTN	34.) SMN	35.) TGR	36.) WKR	37.) YYP
38.) SLS	39.) THD	40.) RMN	41.) CNK	42.) FRB	43.) MLR
44.) FRP	45.) SDB	46.) BQJ	47.) VSM	48.) RDY	49.) XPL
50.) WLC	51.) TMF	52.) QNS	53.) GWR	54.) PLT	55.) KRW
56.) HRC	57.) RPN	58.) CNT	59.) BTT	60.) TMP	61.) MNS
62.) SWD	63.) LDM	64.) YST	65.) QTM	66.) BRP	67.) MRS
68.) PPY	69.) SWT	70.) WTM	71.) FST	72.) SLW	73.) XWF
74.) RGJ	75.) SNC	76.) BKP	77.) CRN	78.) XNT	79.) RNT
80.) BSK	81.) JWK	82.) GSN	83.) MMT	84.) DNK	85.) HPN
86.) DCR	87.) BNS	88.) SDC	89.) MRH	90.) BTF	91.) NSM
92.) QYZ	93.) KTT	94.) FGS	95.) RRC	96.) YLW	97.) PNN
98.) SPR	99.) CHB	100.) LST			

Boogerman

Paßwörter

Ronny Nikolaus aus Volkenshagen schickte uns seine Paßwörter:



Level 2: Der letzte Abschaum



Level 3: Boogerville



Level 4: Schleimberge



Level 5: Nasenhöhlen



Level 6: Eiterpalast



Boss: Hick Boy



Boss: Revolta



Boss: Deodor Ant



Boss: Fly Boy



Boss: Boogerman

Super Mario 64

„Unendlich viele Leben“ und mehr

Auch hierzu hat Arnold Sängler aus Berlin etwas zu sagen:

Unendlich viele Leben: Wenn Ihr Bowser das erste Mal entgegentretet, solltet Ihr ihn nicht besiegen. Sammelt einfach die roten Münzen, die er bei seiner Feuerattacke hinterläßt. Habt Ihr 1.000 Stück beisammen, erscheint ein M vor Eurer Lebensanzeige. Wenn Ihr ab jetzt ein Leben verliert, steigt Eure Anzeige um ein Leben an! Findet Ihr ein 1-Up oder sammelt entsprechend viele Münzen, verliert Ihr ein Leben. Solltet Ihr so fleißig sein, daß Eure Lebensanzeige auf Null sinkt, verliert Ihr das M!

Die Uhr: Die Zeiger der Uhr (Kurs 14) bewegen sich. Betretet Ihr zu vollen Stunde die Uhr, steht alles still. Zwischen 12.00 und 3.00 Uhr bewegt sich im Inneren der Uhr alles langsamer. Nach 3.00 Uhr wird das ganze schneller. Ab 6.00 Uhr wird es tückisch: Da macht jeder, was er will.

Super Mario RPG (US)

Geschenke im Hotel

Im Inn in Merry More könnt Ihr verschiedene Gegenstände bekommen. Übernachtet dort einmal in der Hochzeits-Suite und Ihr bekommt eine Flower Cap. Geht jetzt nach draußen, dann wieder ins Inn und nehmt erneut die Hochzeits-Suite für weitere Gegenstände. Hier eine kleine Tabelle:

1 Übernachtung	Flower Cap
3 Übernachtungen	Flower Box
5 Übernachtungen	1 Frog-Coin
10 Übernachtungen	1 Frog-Coin
15 Übernachtungen	1 Frog-Coin
100 Übernachtungen	20 Frog-Coins

Ihr dürft aber nicht vergessen nach jeder Übernachtung aus dem Inn zu gehen und Euch dann erneut die Hochzeits-Suite zu mieten.

Addams Family Values – Komplettlösung 2. Teil

45 Nun geht Ihr zu Ulch zurück und kuriert mit dem Schlamm seine Magenverstimmung.

46 Wenn Ihr Ulch heilt, spuckt er einen schwarzen Würfel aus. Diesen benötigt Ihr, um Jip aus seinem Gefängnis zu befreien.

47 Geht zurück zu den Wetlands, stellt Euch vor Jip und benutzt den Würfel. Jip schenkt Euch dann einen Steinknopf.

48 Von Jip aus geht es weiter nach Westen. Drückt zwei Schalter, damit eine Treppe entsteht und Euch den Weg zu Höhle 5 freigibt. In dieser findet Ihr „Clydes Kochhandbuch“.

49 Auf Eurem Weg zu Jelby, dem Boss der Höhle 5, solltet Ihr eine Stelle finden, an der ein Schalter fehlt. Ersetzt dort den Schalter mit dem Stein und das Abflußrohr ist wieder in Betrieb. Das Wasser färbt sich jetzt braun. Auch den kopflosen Teddy findet Ihr in der Höhle. Über ihn wird sich später Morticia freuen. Besiegt Jelby. Dafür gibt es ein Energiesegment.

50 Wenn Ihr jetzt aus der Höhle kommt, wartet bereits Gomez auf Euch. Unterhaltet Euch mit ihm und Ihr bekommt den Spinnenschlüssel. Der paßt in eine Tür weiter oben.

51 Nun geht es zurück in den Garten. Südlich des „Gewächshaus“-Schildes ist ein Wunschbrunnen. Werft die Münze hinein und Ihr bekommt einen Sack voller Gold.

52 Als nächstes gebt Ihr Morticia den kopflosen Teddy und nehmt als Gegenleistung ein Energiesegment.

53 Geht nach Osten in den Sumpf und überreicht Granny „Clydes Kochhandbuch“. Daraufhin will sie Euch im Steingarten treffen.

54 Benutzt den Teleporter, um in den Sumpf mit dem Eingang zum Steingarten zu kommen. (Haltet Euch vom Teleporter-Baum aus in Richtung Süden und folgt dem Pfad, der Euch dann nach Norden bringt. Ihr kommt nun an eine Brücke, die Euch in den Steingarten führt.)

55 Betretet den Steingarten und redet mit Lurch. Schaut Euch dann die Mauer genauer an. Sprecht noch einmal mit Lurch und er gibt Euch seine preisgekrönte Bowlingkugel. Mit dieser könnt Ihr poröse Wände zum Einstürzen bringen.

56 Bevor Ihr im Steingarten weiterkommt, müßt Ihr den Steinschlüssel haben. Außerdem gibt es drei Sachen, die Ihr im Steingarten auf alle Fälle finden solltet: 1.) Den Stein-Zweitschlüssel. 2.) Eine Flasche Wein (diese könnt Ihr sammeln, wenn Ihr Romit besiegt habt. 3.) Das Große Buch der Biscuits (natürlich für Granny).

57 Rettet das „Ding“ mit dem Wein und kehrt zum Eingang des Steingartens zurück. Gebt Granny das Buch. Sie backt Euch nun Kekse inkl. einer neuen Mischung. Verlaßt jetzt den Steingarten.

58 Geht jetzt durch die Tür im Westen der Wetlands (Ihr öffnet sie mit dem Spinnen-Schlüssel). So gelangt Ihr in die Berge.

59 Haltet Euch in den Bergen nach Westen.

60 Durchschreitet die Eiserne Tür und Ihr befindet Euch im westlichen Sektor der Wetlands. Dort trifft Ihr einen Geier. Redet mit ihm.

61 Neben dem Geier befindet sich eine Tür. Diese bringt Euch zu einer Brücke, die nach Norden führt. Überquert die Brücke nach Hoth.

62 In diesem Gebiet von Hoth befindet sich in jeder Ecke ein Knopf. Geht über alle vier Knöpfe und ein Teleporter erscheint. Dieser bringt Euch zu Höhle 6.

63 Der Teleporter bringt Euch in einen Raum mit einem Ausgang im Süden. Geht durch diese Tür. Der Teppich im nächsten Raum sieht aus, wie ein großes Schachbrett. Auch gibt es hier unsichtbare Wände. Geht nach unten links zum nächsten Teleporter.

64 Nehmt den Teleporter. Er bringt Euch in einen dunklen Raum, in dem Feuerbälle herumfliegen. Hier gibt es eine Tür im Norden. Bei dieser findet Ihr einen Magneten.

65 Geht zurück in den dunklen Raum und durchschreitet die Tür oben links. Nehmt im nächsten Raum die Tür nach Norden. Nun befindet Ihr Euch in einem Gewölbe mit einem Teleporter. Benutzt ihn.

66 Nun seid Ihr in einen kleinen schachbrettähnlichen Raum gebracht worden. Hier befinden sich eine Reihe von Teleportern, Ihr braucht aber nur zwei von ihnen. Folgt genau den Anweisungen:

1.) Nehmt den Teleporter, der sich ganz oben links befindet. Laßt im nächsten Raum nach links. Dort ist ein zweiter Raum mit vielen Türen. Beachtet sie nicht und benutzt stattdessen den Teleporter, der sich in der Mitte des Raumes befindet. In dem neuen Raum laßt Ihr nach Norden und geht die Treppe nach oben. Jetzt befindet Ihr Euch in einer Sektion in den Bergen. Im Westen ist ein Briefkasten mit einem Zettel, auf dem der Name des Geiers steht. Nehmt diesen Brief an Euch und steigt die Treppe wieder hinab. Kehrt zum kleinen schachbrettähnlichen Raum in Höhle 6 zurück.

2.) Benutzt als nächstes den unteren rechten Teleporter. Laßt anschließend nach links in den Raum. Geht weiter nach links und Ihr trefft auf einen weiteren Teleporter. Tretet auf diesen und laßt Euch die Mitte des Raumes beamen. Auf der oberen rechten Seite befindet sich eine Tür. Geht hindurch und haltet Euch nun nach rechts, bis Ihr auf eine nach Norden führende Treppe stoßt. Steigt sie nach oben und Ihr befindet Euch wieder in Hoth. Mit Hilfe des Magneten könnt Ihr hier den eisernen Schlüssel finden. Habt Ihr ihn, laßt Ihr die Treppen wieder hinunter und nehmt den Teleporter in den dunklen Raum mit den Feuerbällen.

67 Direkt über Euch und dann nach links befindet sich im dunklen Raum eine Tür. Diese führt Euch in einen Raum mit zwei Skeletten und einigen Feuerwerfern. Auf der linken Seite gibt es eine Tür, die in einen Raum mit einer Treppe im Norden mündet. Über diese Treppen geht es erneut in die Berge.

68 Von dieser Position aus laßt Ihr nach Süden über ein paar Stufen. Geht dann so weit wie möglich nach Osten. Jetzt geht Ihr wieder nach Süden bis es nicht mehr weiter geht und dann nach Westen. Hier befindet sich eine Treppe. Steigt diese nach unten und haltet Euch weiter nach Westen, bis Ihr eine Brücke seht. Überquert sie und Ihr seid in Hoth. Geht ganz nach Norden zur nächsten Brücke. Sie führt ins Leichenschauhaus.

69 Öffnet die Pforte des Leichenschauhauses mit dem eisernen Schlüssel. Im Leichenschauhaus wird Euch die Spinne Morobe einen roten Trank geben. Aber Vorsicht, das Ganze ist ein Trick, denn wenn Ihr die rote Flüssigkeit zu Euch nehmt, verliert Ihr sehr viel Energie. Also, steckt den Trank lieber ein. Im Leichenschauhaus gibt es zwei Sachen, die Ihr finden müßt: 1.) Das Buch über's Fliegen (dieses müßt Ihr Rimple geben). 2.) Max's Munch-Buch (auch dieses Kochbuch ist für Granny). Bezwingt Morobe und kehrt in Höhle 6 zurück. Sucht den Weg zum großen Schachbrettraum. Hier befindet sich am unteren rechten Ende eine Tür. Betretet den Raum dahinter und nehmt den Shockwave-Gegenstand. Dann teleportiert Ihr Euch aus der Höhle heraus.

70 Ihr seid jetzt in Hoth (wie in Punkt 62 beschrieben). Geht nach Süden über die Brücke. Jetzt befindet Ihr Euch wieder in den Bergen, wo Ihr erneut auf den Geier trefft.

71 Redet mit ihm und erinnert ihn an seine Flugfähigkeit. Nun hebt er ab und gibt somit eine Geheimtür hinter den Büschen frei. Benutzt den Juwelen-Schlüssel im Schlüsselloch, das sich östlich befindet. Nun ist die Höhle 7 offen.

72 Bevor Ihr in die Höhle 7 geht, solltet Ihr nochmals in die Sümpfe gehen (nehmt dazu den Transmissions Express) und gebt Granny Max's Munch-Buch. Kehrt danach zu Höhle 7 zurück.

73 Der Boss in Höhle 7 ist Smied, der Gefängniswächter. Er wird während des Kampfes unsichtbar und attackiert Euch unbemerkt. Um dies zu verhindern, müßt Ihr das „Amulett der Wahren Erscheinung“ tragen. Ist es aktiviert, wenn Smied sich in Luft auflöst, zeigt es Euch seine Position. Trotzdem solltet Ihr mit voller Munition für alle Waffen und vielen Keksen ausgestattet sein.

74 Der Wohnsitz ist eine große, gefährliche Gegend. Es wimmelt nur so von Monstern, die Euch aussaugen wollen. Um gegen den Endgegner anzutreten, müßt Ihr alle vier geheimen Bücher finden. Diese sind in den Bücherregalen im ganzen Haus verteilt und aktivieren geheime Türen. Hier gibt es viele Sackgassen und Räume, in die Ihr wünscht, nie reingeraten zu sein. Gebt nicht auf, Ihr findet den Weg.

ENDE

Star Trek -

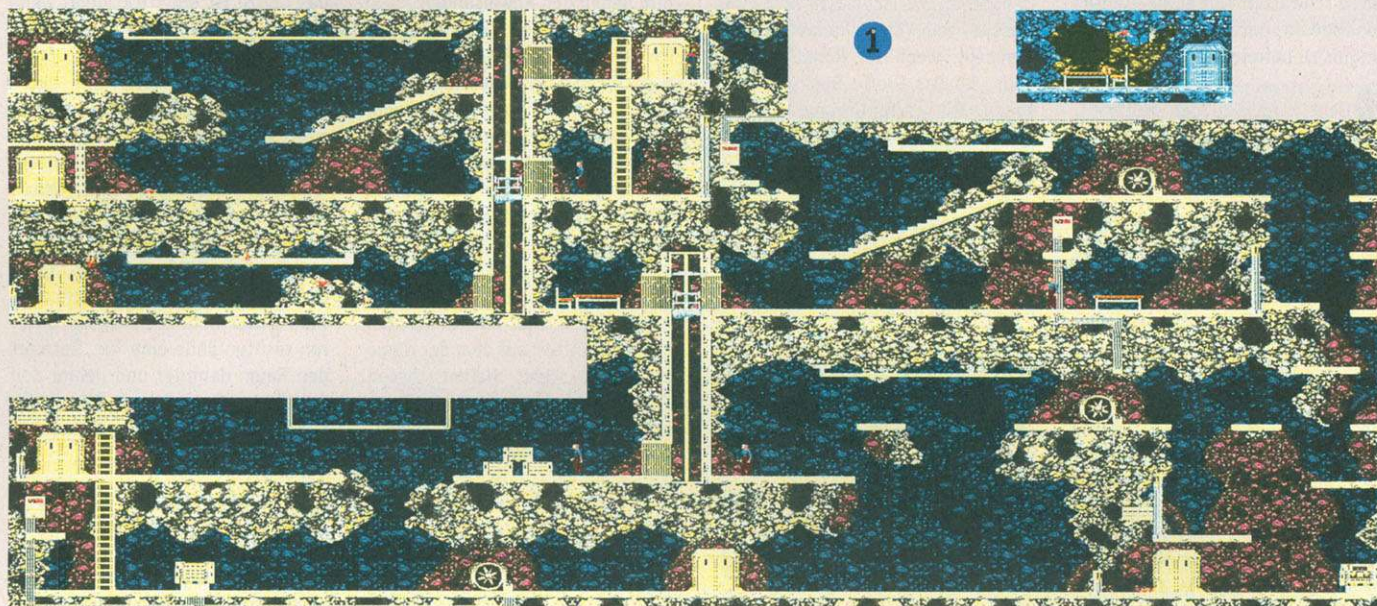
Deep Space 9 – Crossroads of Time

In den Katakomben unter Bajor

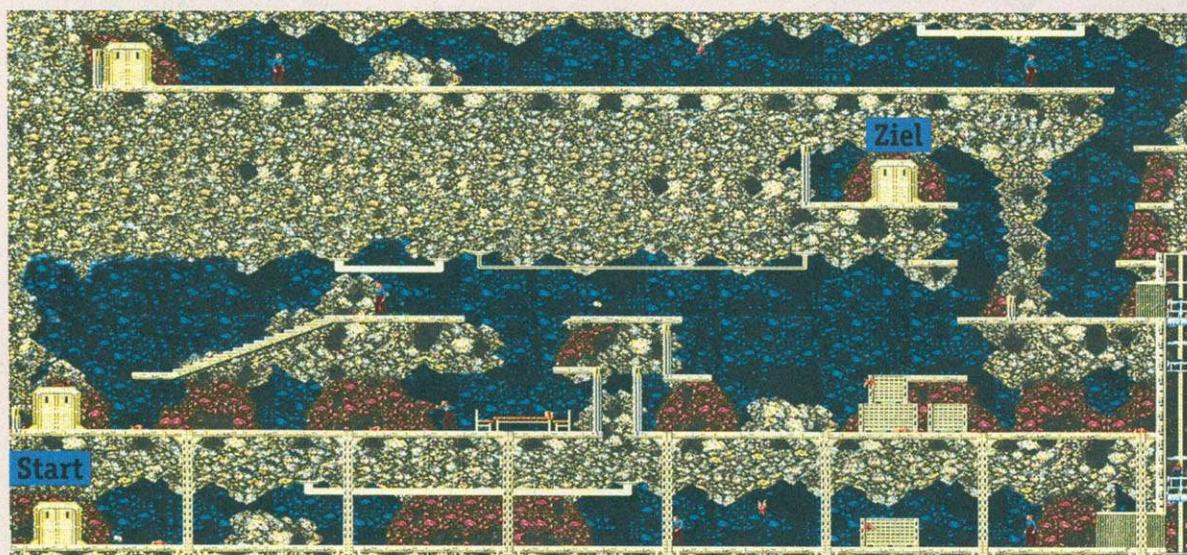
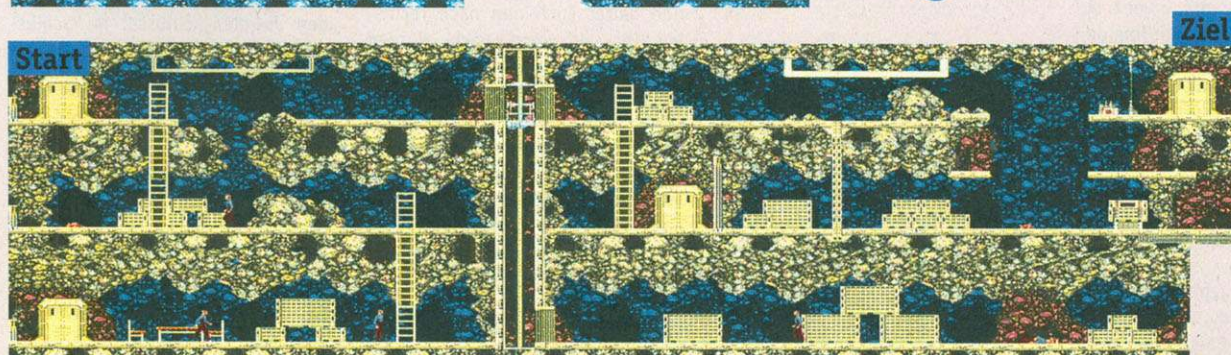
Crossroads of Time stellten wir im letzten Heft ausführlich vor. Bis zum Tempel auf Bajor sind wir damals gekommen. Nun folgen Karten zu den Katakomben der Redemptionists, die nicht einfach zu durchdringen sind. Die Sache wird erleichtert durch die Paßwörter von André Engel aus Leipzig:

Upper Pylon 3-2: NUHHOM
 Bajor-See: YOSMIS
 Stromgenerator: BIQPUM
 Dr. Bashir: NUDJIB
 Cardas. Schiff: YOTHOM

Wormloch: SEPLOS
 Katakomben 1: VANDAQ
 Katakomben 2: DISYIB
 Saratoga: VESDUJ
 Abspann: QUVMOH



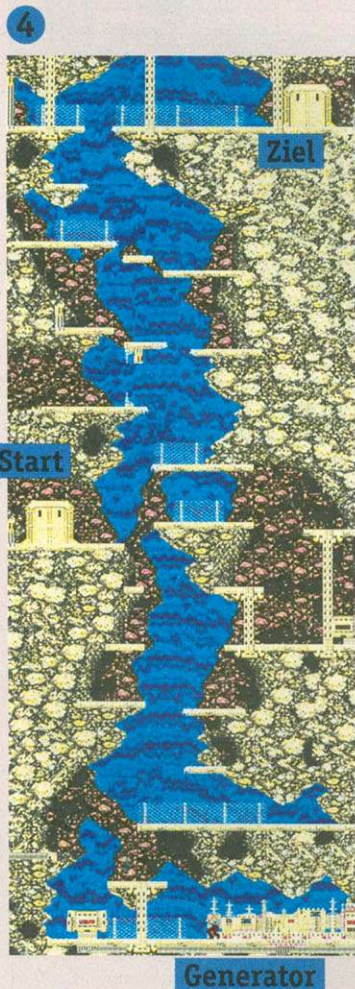
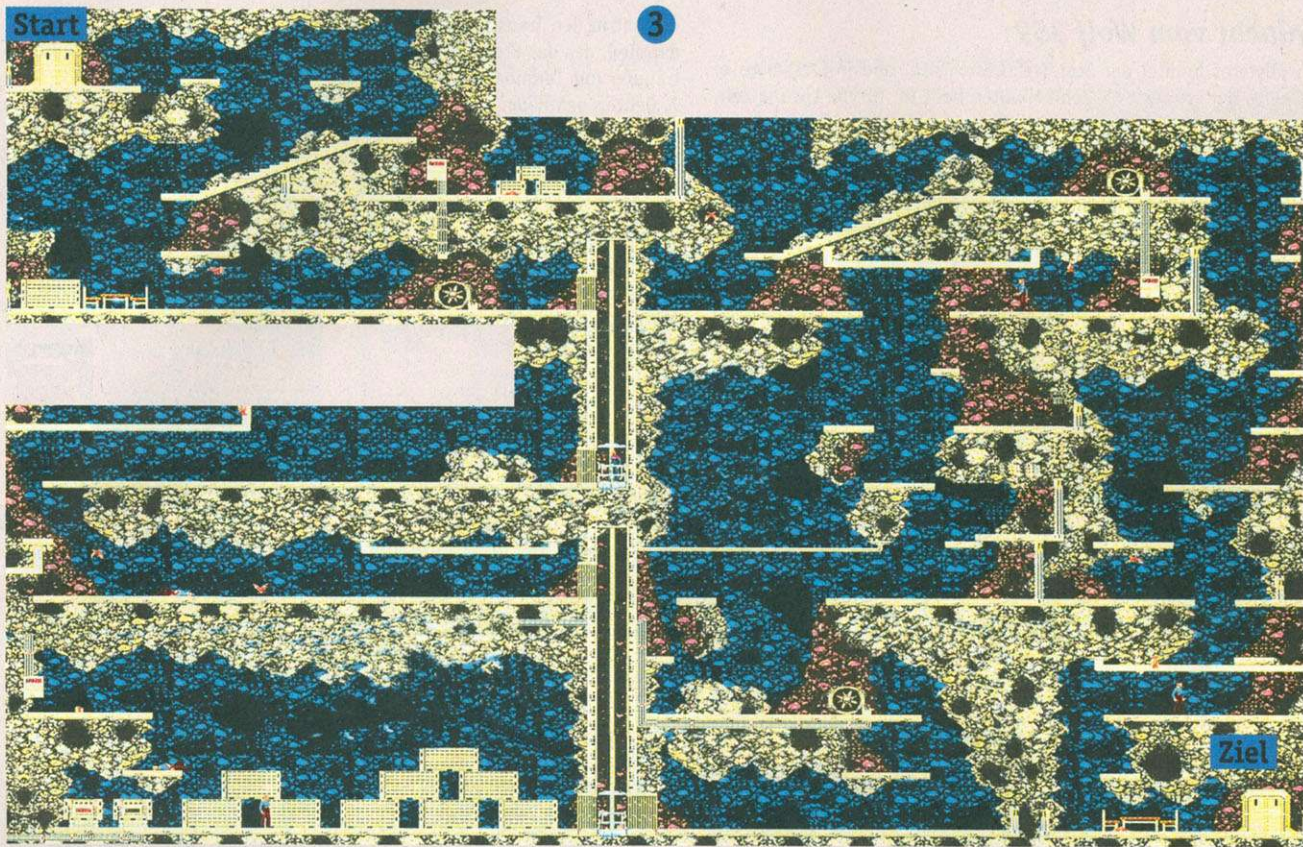
2



5

Star Trek -

● Deep Space 9 – Crossroads of Time



1 Hangelt am Rohr zur ersten Tür. Benutzt statt der Leiter den Aufzug. So kommt Ihr ohne Waffengewalt am Bajoraner vorbei. Vorsicht vor den Säure-Lecks. Schaltet die Ventilatoren ab. Achtung, an einer Stelle fallen Steine. Die Security-Karte ist rechts.

2 Die zweite Security-Karte ist ganz links. Die Granate ist links unten. Mit ihr wird der Laser rechts gesprengt. (Bleibt nicht im Bombenbereich!)

3 Die Bilitrium-Granaten werden unten am Generator befestigt. Die vierte Granate solltet Ihr erst zünden, wenn die anderen drei explodiert sind. Jetzt schnell nach oben, denn es folgt Euch Gas!

4 Erst den Ventilator ausschalten, dann ganz nach unten links. Beseitigt mit dem Phaser den Rebellen auf der Plattform, bevor Ihr auf diese springt. Laßt Euch von der zweiten Plattform ganz rechts langsam heruntergleiten.

5 Der erste Teil ist ein Ton-tauben-Schießen. Rennt, und ballert auf alles, was sich bewegt. Den Aufzug hoch und dann nach ganz oben links.

● Pilotwings 64

Sternenhimmel, Benzin und mehr

Kaum zu glauben, da erreichen uns doch schon die ersten Megatips für *Pilotwings 64*. Da die auch für die Pal-Version gültig sein werden, drucken wir sie jetzt schon ab. Arnold Sängler aus Berlin hat sie uns zusammengestellt:

Benzin auffüllen: Wird auf Erkundungstouren und Missionen das Benzin knapp, gibt es für Jetpack und Gyrogleiter Zapfsäulen auf „Klein Amerika“. In der Nähe von Cape Canaveral in Florida liegt eine Tankstelle an der Straße. Ihr könnt dort auch einige Lastwagen sehen. Außerdem ist in der Nähe des Atommeilers eine kleine Stadt. Fliegt dort einfach unter das Dach der Tankstelle. Übrigens: Auf der gleichen Insel gibt es Flugzeug-Hangars und Scheunen, in die Ihr hineinfliegen könnt, weil die Türen offen stehen.

Volle Punktzahl im Jumble Hopper, Mission 3: Nahe am Startplatz findet Ihr das Büro von Nintendo of America. Springt in die offene Tür! (PS: Das ist sehr schwer!)

Jetpack B, Level 3: Fliegt senkrecht nach oben, bis auf 80 Meter. Bleibt dort stehen und verbraucht den Sprit. Beim Absturz gibt es 100 Punkte.

Stern im Schneelevel (mit Jetpack): Fliegt auf der Eisisel einfach nach der Fabrik immer geradeaus. Wenn Ihr dann über dem Meer seid und Euch umdreht, könnt Ihr einen vereisten Wasserfall mit Höhleneingängen sehen. Fliegt hinein und erreicht den Stern.

Tageszeit ändern: Schwebt auf der ersten Insel mit dem Jetpack in die Höhle unter der Kirche. Wenn Ihr vor dem Gitter schwebt, ist es draußen plötzlich Nacht.

Stern auf „Klein Amerika“: In der Stadt auf dem Bild wartet beim „Flieg in Los Angeles durch die Ringe“-Level der Stern. Folgt vom Start aus einfach der Straße nach Norden.

Im Cañon Ball 2 solltet Ihr einmal auf das Boot zielen. Das gibt bei einem Treffer fünf Punkte. Im Cañon Ball 1 verwandelt sich Mario in Wario, wenn man auf sein Standbild zielt.



Star Trek -

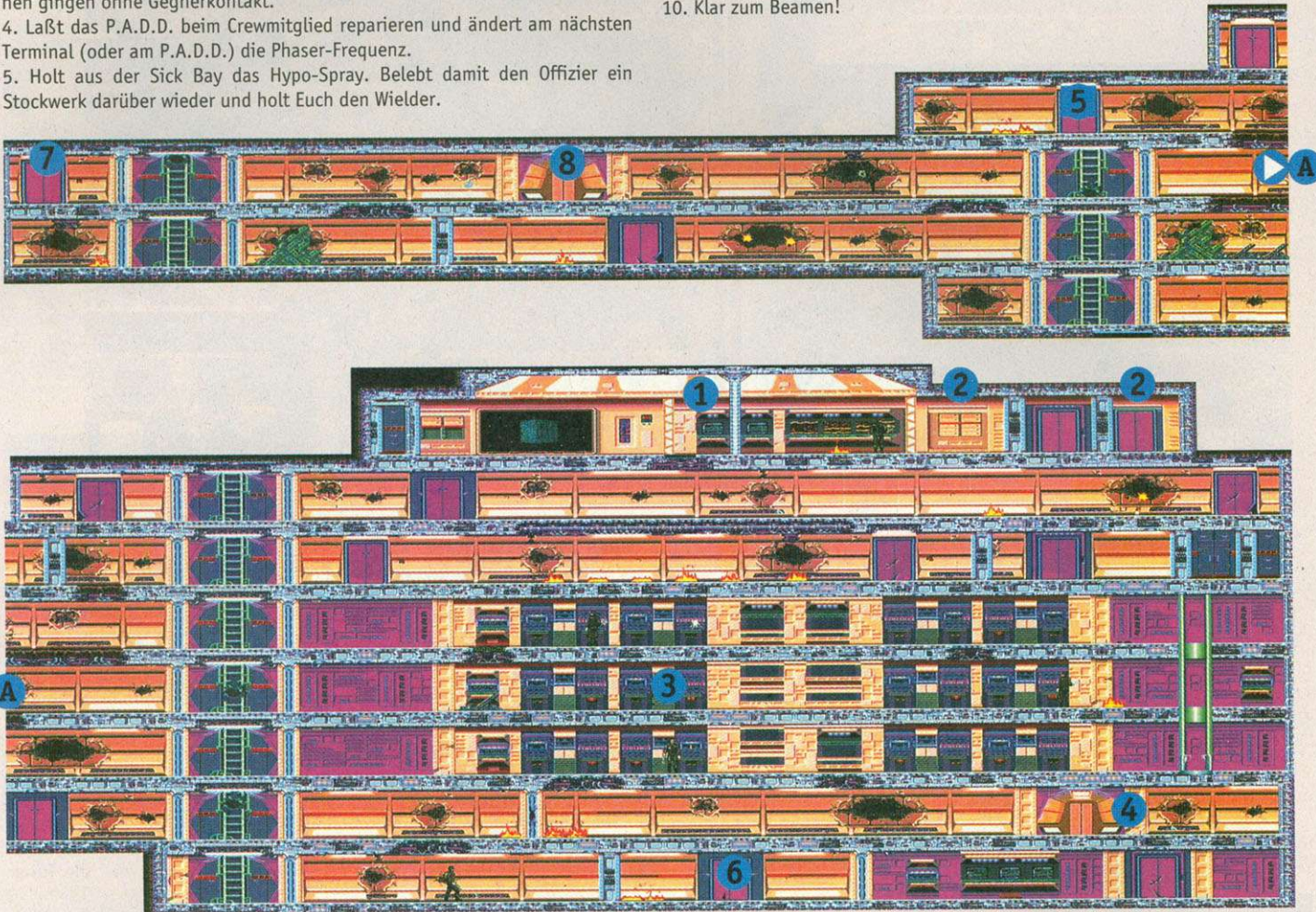
Deep Space 9 – Crossroads of Time

Die Schlacht vom Wolf 359

Es war ein düsteres Kapitel der Star Trek-Geschichte, und in *Crossroads of Time* ist es eines der schwersten. Zehn Minuten habt Ihr für die Lösung Zeit, was einer ziemlichen Rennerei entspricht. Wir schlagen folgende Vorgehensweise vor:

1. Schaltet den Alarm-Zustand aus und holt das defekte P.A.D.D.
2. Besorgt Euch die beiden Phaser. Von jetzt ab solltet Ihr auf jeden Bewegungsmelder schießen. Einige Türen entpuppen sich als Einbahnstraße, und die sollten offen gehalten werden.
3. Holt den optischen Chip. Er wird von einem Borg bewacht. Dieser Roboter ist der erste, den Ihr ausschalten solltet. Alle anderen bisherigen Operationen gingen ohne Gegnerkontakt.
4. Laßt das P.A.D.D. beim Crewmitglied reparieren und ändert am nächsten Terminal (oder am P.A.D.D.) die Phaser-Frequenz.
5. Holt aus der Sick Bay das Hypo-Spray. Belebt damit den Offizier ein Stockwerk darüber wieder und holt Euch den Wiedler.

6. Geht in den Transporter-Raum und entdeckt den Fehler. Sucht das Crewmitglied, das das Problem lösen kann. Auf dem Rückweg setzt Ihr die Übertragung vom Terminal ganz rechts unten in Gang.
7. Geht in den Raum ganz links. Schaltet den Notstrom an (das rote Licht erleuchtet alles) und passiert gefahrlos das Giftgas.
8. Schaltet im Gang den Strom wieder an, findet Jake, aktiviert den Notstrom und begeben Euch zum Teleporter-Raum (6.). (Vorher nicht vergessen, den Strom wieder anzuschalten!)
9. Repariert die drei Wandler. Plaziert Euch vor den Stellen, an denen Gas austritt. Nach ca. zwölf Sekunden sind sie repariert. Diesen Teil solltet Ihr mit voller Energie erledigen, da das Feuer unter Euren Füßen eben solche abzieht.
10. Klar zum Beamen!



Donkey Kong Country 2 -

Diddy's Kong Quest

Noch mehr Abkürzungen...

... zu dem affenstarken Spiel schickte uns Georg Hörning aus Magdeburg.

Piraten Panik: Steigt auf das erste Faß, auf dem Ihr stehen könnt. Nehmt nun Euren Partner auf die Schultern, springt nach oben und werft Euren Partner in die Sprungrichtung.

Sinkender Holländer: Gleitet am Anfang mit Dixie nach rechts unten. Dort ist ein unsichtbares Faß. (Zusatz-Tip: Gleitet mit Dixie am Ende der Stage über die Zielscheibe, denn dort wartet ein blauer Luftballon.)

Lava Samba: Springt mit Hilfe des Partnerwurfes auf den etwas hervorstehenden Eingang der Stage (Dort gibt es u. a. eine Truhe mit zwei Leben.). Nun müßt Ihr soweit wie möglich nach links gehen und Euren Partner im Sprung nach oben werfen.

Böllergarbe: Dringt zunächst einmal bis zu der Plattform mit den zwei TNT-Fässern vor. Besiegt die dort zu findenden Gegner und schwebt mit Dixie unter die Plattform zum Eimer.

Lava Lagune: Geht zu den beiden Kisten, an denen das erste Krokodil nervös hin und her schnappt. Nachdem Ihr dieses nervende Problem beseitigt habt, werft Ihr Euren Partner von der rechten Kante der zwei Kisten aus nach oben.

Heißer Ritt: Kämpft Euch bis zum zweiten Heißluftballon vor. Schwebt mit diesem zum zweiten Aufwind. Nehmt Euren Partner auf die Schultern und werft ihn im Sprung nach oben.

Squawks Schacht: Geht einfach vom Start aus gerade aus, bis Ihr eine Bananenmünze vor sich hin drehen seht. Hier gleitet Ihr mit Dixie in Richtung der Münze und noch ein Stückchen weiter. Auch hier, wie bei allen anderen Punkten, findet Ihr ein verstecktes Faß, das Euch bis kurz vors Ziel schießt.

Mega Man X³

Die ultimativen Levelkarten

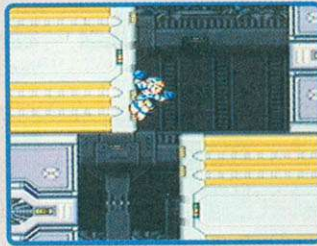
Das Abenteuer neigt sich dem Ende zu. Auf diesen Karten seht Ihr, wie es zum Endmonster geht. Der erste Teil des Levels ist eine Aufgabe für Profis. Am besten ist er mit einem Doppelsprung zu überstehen, da man bei den Nadeln und den Seitenwänden sehr schnell sein muß.



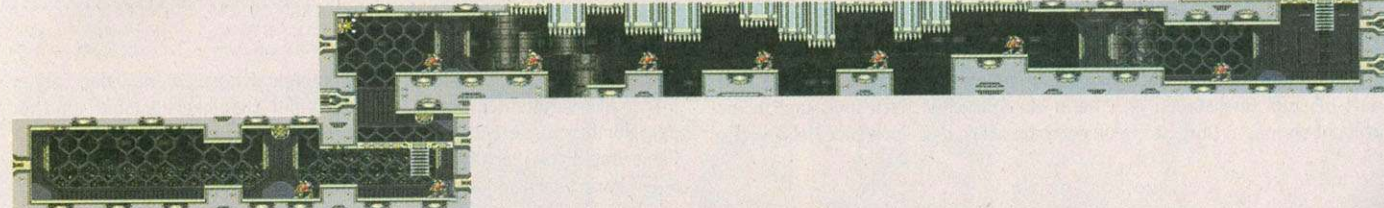
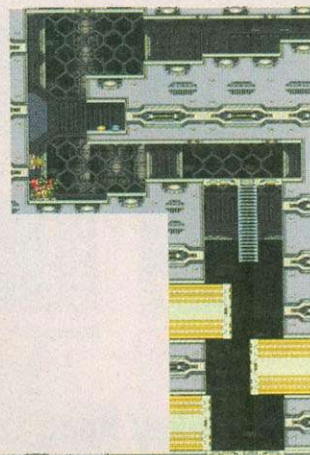
Benutzt das Paßwort 7257 - 5163 - 6462 - 7837, um in der Endgegner-Stage zu spielen. Füllt vorher die ...



... Reserve-Tanks. Mit dem Doppelsprung sind die Nageldecken leicht zu überwinden. Geschwindigkeit ...



... ist dann gefragt, wenn Ihr die Stelle mit den sich nähernden Seitenwänden erreicht.



Vier Eiszapfen reichen, um den Zwischenboss rechtzeitig aus dem Weg zu schaffen.



Den Roboter kann man mit einem Doppelsprung nach rechts erreichen. Wählt die H-Ausführung, denn die kann etwas fliegen. Das ist für dieses Level mit den großen Abgründen am geeignetsten.



Über die Nagelkugeln kann Mega Man ohne den Flugroboter nur drüberspringen. Mit dem Roboter genügt ein einziger Schuß und sie sind weg. Beseitigt die Bohrwürmer mit einem Schuß auf ihren Kopf.

King of Fighters '95

Super-Finish

Hat Euer Gegner weniger Energie als Ihr, könnt Ihr ihn mit „Time-up“ besiegen. Stellt Euch vor den Gegner und gebt einen Special-Move ein. Dann müßt Ihr immer wieder B drücken. Und schon ist er besiegt.

Intern. S. S. Deluxe

Noch mehr Allstars

Insgesamt sechs Allstar-Teams hat Patrick Kapur aus Bad Oldesloe gefunden. Drückt einfach auf dem zweiten Pad R, ↑, ↓, L, X, ←, A, →, Y, Start, wenn auf dem Bildschirm „Press Start“ erscheint.

International Superstar Soccer

Mega Man 5

Mega-Codes für alle Level

Alexander Erlenmayer aus Kirschweiler schickte uns seine Codes:



Neptune



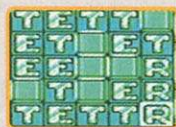
Mercury



Mars



Venus



Zwischen-Boss



Jupiter



Saturn



Pluto



Uranus



Finale

Spirou

Die Paßwörter zum Test

Kaum getestet, schon fliegen uns die Paßwörter auf den Tisch und zwar von Sebastian Graf aus Meinerzhagen.

Level 5: Spirou – Marilyn – Fantasio

Level 10: Marilyn – Spirou – Pips (Eichhörnchen)

Donkey Kong Land

Auch hier gibt es Abkürzungen!

Andreas Morawietz aus Bad Ems hat sie gefunden und zwar im Level 1–9: Lauft bis zum Buchstaben „K“. Dann ein Stückchen nach links und in die Schlucht springen. Dort ist ein unsichtbares Faß, daß Euch zum Ziel bringt.

Hugo

Die Paßwörter zum Super-Preview

Mark Viergutz aus Northeim schickte uns seine Paßwörter zu diesem Spiel:

Level 1: TFMC	Level 2: TCST	Level 3: GGMC	Level 4: SHFP
Level 5: RGCC	Level 6: WBRD	Level 7: SHBP	Level 8: SFZC
Level 9: QDFZ	Level 10: DBLL	Level 11: DGTC	Level 12: ZBBM
Level 13: DFSK	Level 14: GBLD	Level 15: ZCRB	Level 16: FFRC
Level 17: RBBT	Level 18: RCGD	Level 19: TGPC	Level 20: DNFT
Level 21: SBNG	Level 22: TYRC	Level 23: LBVC	Level 24: NBTC
Level 25: JGZZ	Level 26: HCLP	Level 27: KFNG	Level 28: GFFT

Vielen Dank !

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Alexander Erlenmayer aus Kirschweiler, André Engel aus Leipzig, Andreas Morawietz aus Bad Ems, Dominik Stein aus Hückeswagen, Arnold Sänger aus Berlin, Guido E. F. Lammers aus Gifhorn, Mark Viergutz aus Northeim, Nina Pourdjahedi aus Mainz-Kostheim, Nino Baldow aus Berlin, Patrick Kapur aus Bad Oldesloe, Peter Eschenbacher aus Heugrumbach, Ralf Blüt aus Dresden, Ronny Nikolaus aus Volkenshagen, Sebastian Graf aus Meinerzhagen und Sebastian Koch aus Groß Krotzenburg. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Georg Hörning aus Magdeburg. Herzlichen Glückwunsch!

Alle Eure Fragen

- Frank Möhring hängt in *Terminator 2 – Judgement Day* (SNES, nicht die Arcade-Version) fest. Er bleibt immer in der Highway-Sequenz stecken. Wer kann ihm helfen (mit Paßwort oder Trick)?
- Thomas Heuermann sucht in *Breath of Fire 2* (SNES) den Anfini-Zauber. Wo gibt es ihn?
- Christian Puchert aus Darmstadt-Eberstadt hat eine Frage zu *Wario Land* (Game Boy): Wie besiegt man den Endgegner der Parsley Woods?
- Tobias Kern aus Kirchberg findet in *Stargate* (SNES) nicht alle Bombenteile und Adress-Steine. Wer kann ihm helfen?
- Wer kennt noch mehr Abkürzungen für *Diddy's Kong Quest* (SNES) oder für *Donkey Kong Land* (Game Boy)?

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

Computer-Besitzer können auch e-mailen:

101677.1242@compuserve.com

Und wie immer zur Erinnerung die Spielregeln:

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



Hotlines

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

Acclaim-Hotline 02 11 / 5 23 32 22 (Computer; 24 Stunden täglich)	Laguna-Hotline 0 61 07 / 94 51 45 (Werktags von 15–18 Uhr)
Konami-Hotline 02 21 / 2 40 79 34 (Werktags von 19–21 Uhr)	Virgin-Hotline 0 40 / 39 11 13 (Mo. bis Do., 14–18 Uhr)

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



Heft 2 Bubsy • Jurassic Park • Lost Vikings • Mystic Quest • Star Trek-Special



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 20 Yoshi's Island • 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 • Tim in Tibet • Pinocchio



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



Heft 26 Mega Man X • Turok-Interview • Breath of Fire 2 • DKC 2 • Terranigma-Interview



Heft 27 E-Bericht (N64) • DS9: Crossroads of Time • Sword of Hope 2 • DKC 2



Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Terranigma • Sprou • Schlümpfe 2 • Dragon Heart

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 deutsche 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



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

Und nicht vergessen:
Die Funny-Sammelordner!

15 DM
(für 2 Stück)

20 DM
(für 3 Stück)



* Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen. Angebot gilt, solange Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert.

Infogrames macht SNES-Comic-Spiele mit schöner Grafik, die alle einen Haken haben: Sie sind sehr schwer zu schaffen. *Spirou*, der neueste Schlag, macht da keine Ausnahme. Aber „schee“ ist er halt doch!

SPIROU



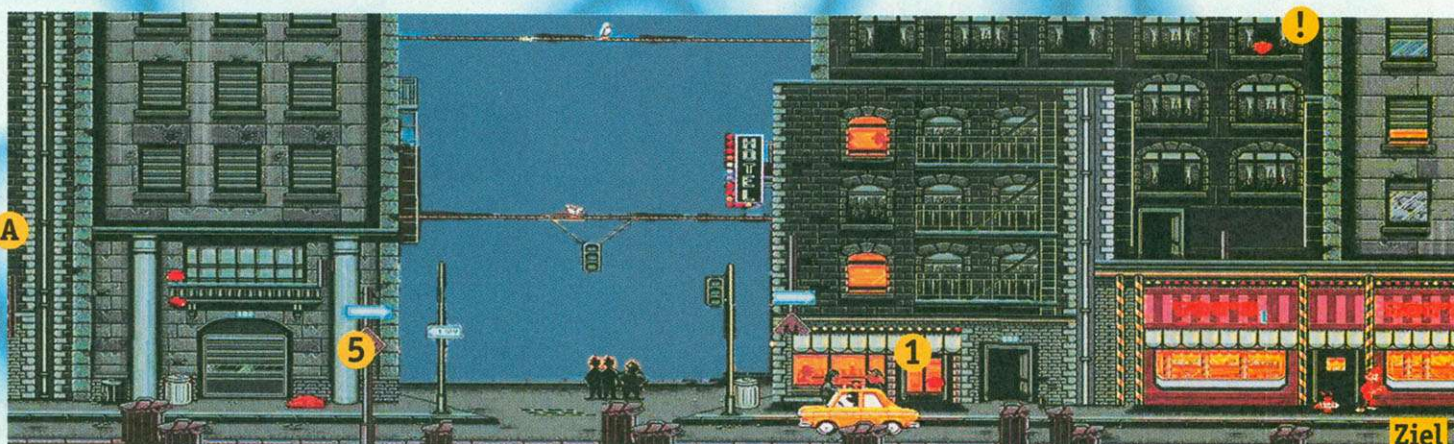
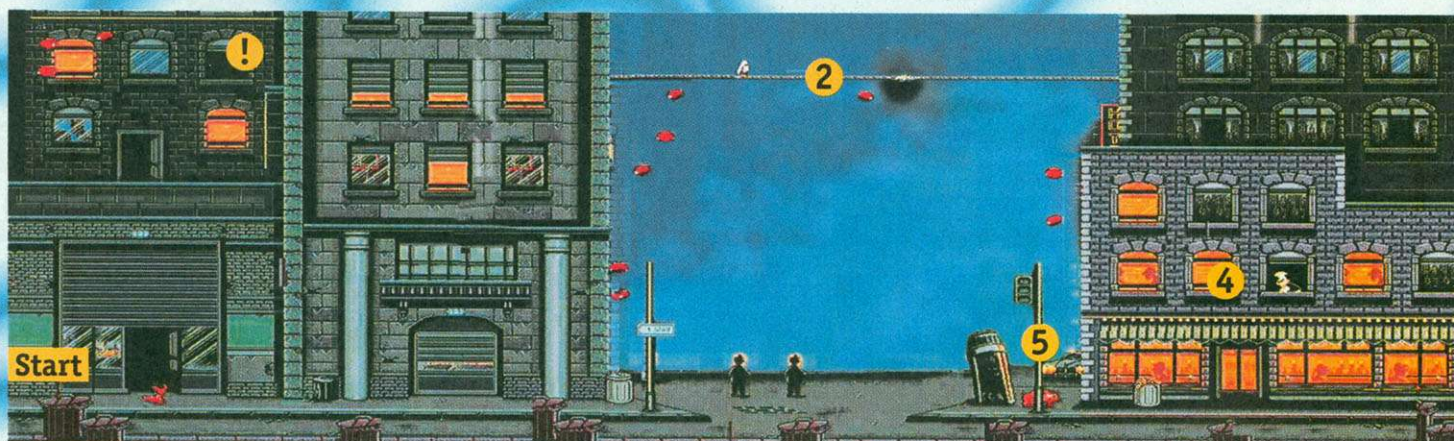
Graf von Rummelsburg, anerkannter Wissenschaftler und Pilz-experte, wurde auf einem Symposium in Amerika entführt. Klar, daß *Spirou* und Fantasio nicht auf die Hilfe der Polizei warten. Denn schließlich ist die Entführerin die Androidin Marylin ... Franquin, Janry & Tome u. a., französische Comic-Zeichner der alten Schule, hauchten den Comics von *Spirou* Leben ein. Sie erfanden ein umfangreiches 43-Alben-Universum mit zwei Ablegern (das palumbische „Marsupilami“ mit dem langen Schwanz und „Gaston“, der Bürobote des Carlsen-Verlags), unzähligen Merchandising-Artikeln und einer TV-Serie.



Mit kleinen Zwischenbildern wird die Hintergrundgeschichte erzählt.



15 Level voller Jump'n'Run-Action und mit einem Shoot'em Up warten.



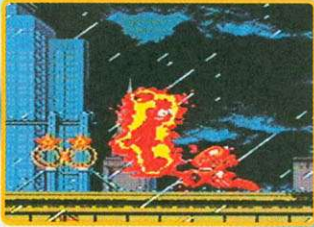
DIE WEGE DES SPIROU ...

Drei Schwierigkeitsgrade stellt Spi-rou zur Verfügung. Es ändert sich dabei die Zahl der Level. Im leichten Modus bleibt Euch z. B. die rol- lende Kugel erspart. Eine Technik, die Spi-rou bereits in den ersten

beiden Leveln ausprobieren sollte, ist das Rutschen. (Spätestens bei der Kugel wird sie gebraucht.) Et-

was Glück ist nötig, will sich unser Held an einen Mauervorsprung/ein Stromkabel/ein Regal hängen. Das

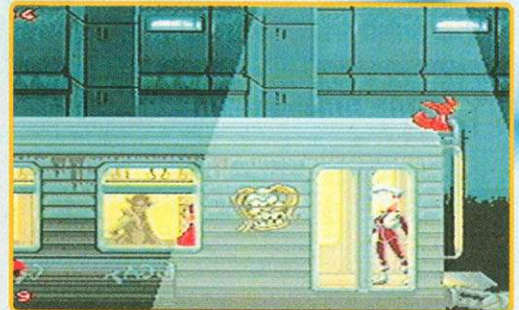
Steuerkreuz muß dabei nach oben gedrückt werden (↑), um den Fall zu verhindern.



Spi-rou hat 'nen Schlag (wenn er mit Strom in Berührung kommt).



Ab dem dritten Level besitzt Spi-rou eine Pistole, mit der er sich wehren kann.



Der gefährlichere Weg in der U-Bahn führt über das Dach. Im Waggon gibt es ebenso viele Hüte und weniger Streß.

IN DEN STRASSEN VON NEW YORK



Taxen sind unüberwindbare Hinder- nisse für Spi-rou. Sucht andere Wege.

Verhältnismäßig gemütlich beginnt das Abenteuer in New Yorks Stras- sen. Sammelt möglichst Hüte ein, weil 100 von ihnen ein Extra-Leben bringen. Gefährlich sind die Blu- mentöpfe von den Fensterbänken („Mein kleiner, grüner Kaktus ...“), die meist ohne Warnung auf Spi-rou herabstürzen. Denkt daran, daß nicht jedes Haustier Spi-rous uni- formähnliches Outfit mag.



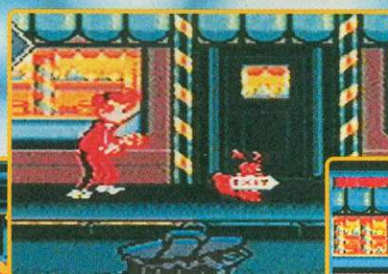
Vögel hacken und Stromschläge schmerzen – weicht beiden aus!



Hier braucht es einen langen Sprung, aber der lohnt sich.



Der Pizzabäcker ist lauf- faul und wirft seine Ab- fälle einfach vom Fenster aus in die Tonne.



Das Ziel ist erreicht, wenn Eichhorn Pips mit einem Exit-Schild auftaucht.

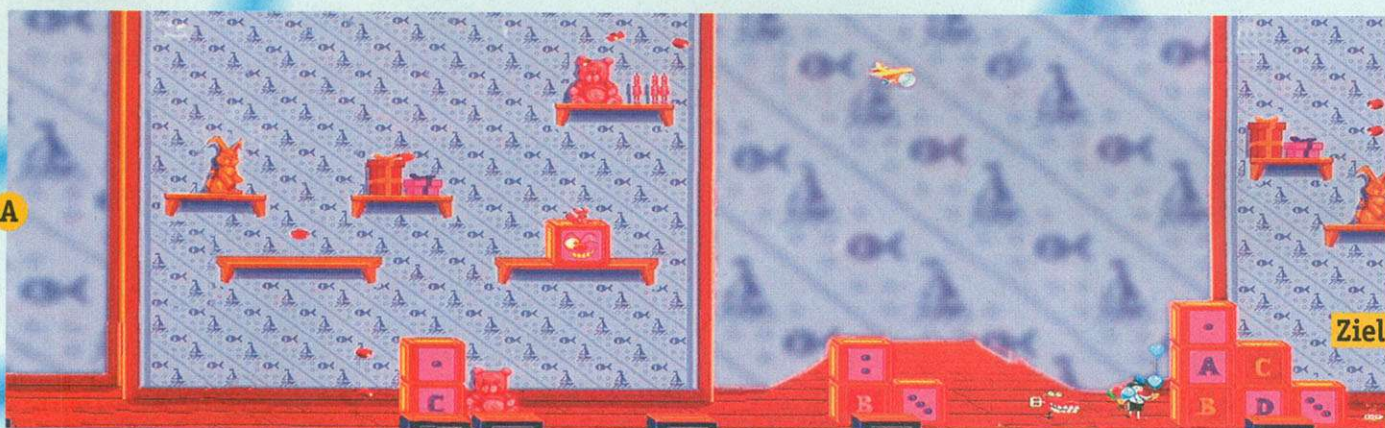
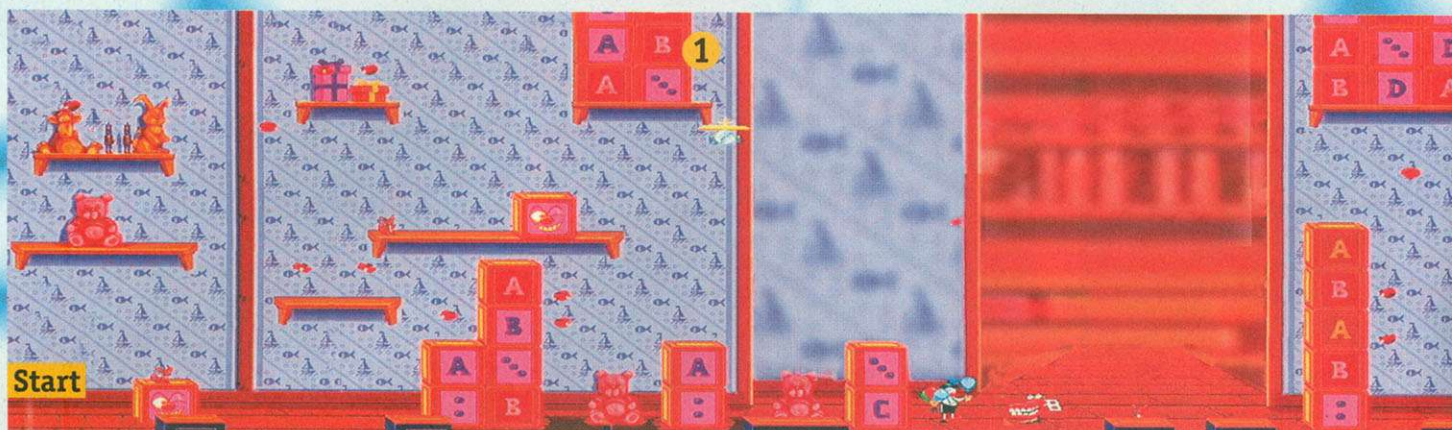


Doch freut Euch nicht zu früh, auch Marilyn wartet hier auf Spi-rou. Sie hat eine Verklei- nerungswaffe dabei!

Hunde die bellen beißen doch: Dieses Exemplar solltet Ihr jedenfalls nicht berühren.

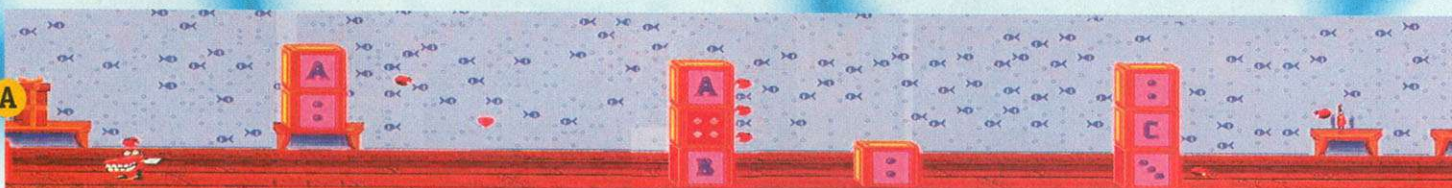
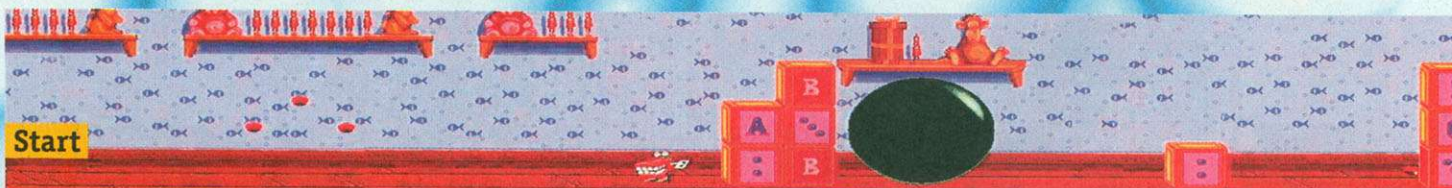
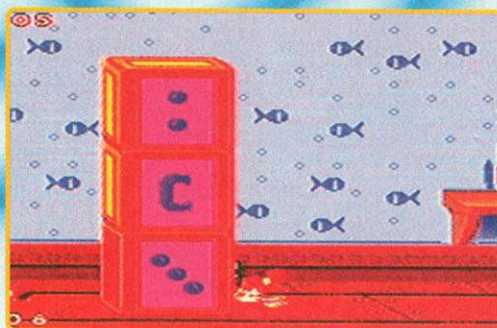


DIE GROSSE WELT IM SPIELZEUGGLADEN



AUF DER FLUCHT (SPIELZEUGGLADEN 2)

Im ersten Teil dieser Runde (nur im schweren und normalen Schwierigkeitsgrad) gibt es lediglich eine Regel: Seid schneller als die große schwarze Kugel. Hier müßt Ihr die Rutsch-Technik beherrschen, weil Ihr sonst aufgeschmissen seid. Große Sprünge sind aber auch nötig, wenn es über die drei Löcher am Schluß geht. Denkt nicht an die Hüte. Versucht einfach, durchzukommen. Das ist schwer genug.





Dies ist die geeignete Runde, sich die wichtigsten Grundkenntnisse im Spiel anzueignen. Außerdem gibt es das erste Bonus-Level (1). Fantasie braucht man, um es zu finden. Beobachtet die Flugbahnen der kleinen Flieger und benutzt sie als Taxen. Die richtige „Anhalter“-Höhe erreicht man mit den Luftballons, die der Clown steigen läßt. Vor ihm braucht Ihr keine Angst zu haben, aber das große Gebiß ist gefährlich, wenn es Euch in die Zähne bekommt. Spirou darf ihm nur auf den Kopf springen. Pips gibt wie immer Tips, wenn es einmal scheinbar nicht weiter geht. Achtet auf die Löcher, bei denen meist ein Teddy nicht weit ist, dessen Bauch sich als Trampolin benutzen läßt.

FLUGSTUNDEN



Mit dem Luftballons erreicht man die „Anhalter“-Höhe. Dann ...



... heißt es, „nimm mich mit, Kapitän, auf die Reise“ ...



... ins bislang unerreichbare Bonus-Level.

ÜBERRASCHUNGEN



Pips zeigt, wo es langgeht. Schiebt hier den Block nach rechts.



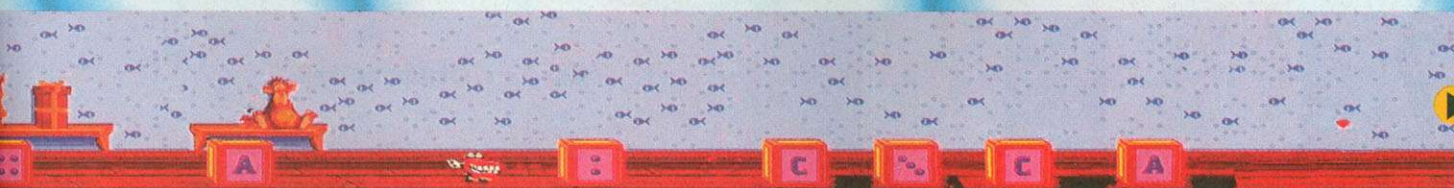
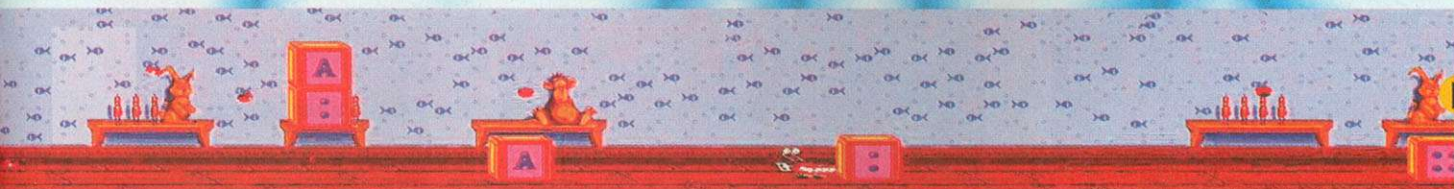
Ein Blick nach unten kann vor bösen Überraschungen schützen, denn ...



... sonst stürzt man an hier ins Nichts. Nutzt das Bären-Trampolin.



Und wieder zeigt Pips den Weg: Verschiebt oben den Block.

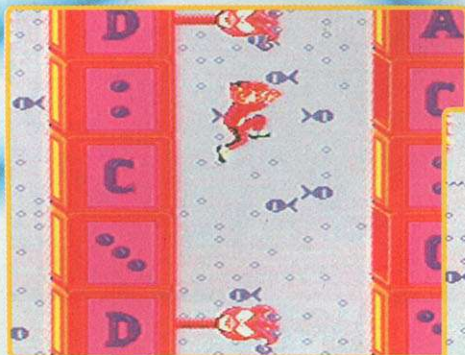


HÜPFEN MUSS SEIN

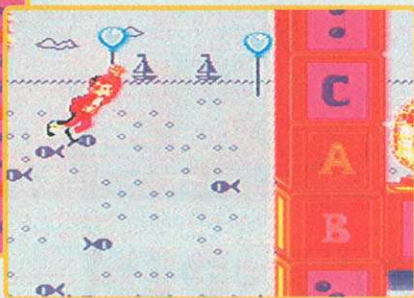
Nach oben geht es nur mit einem ausgeklügelten Sprungsystem: Wenn der nächste Teufelskopf er-

scheint, müßt Ihr sofort zu ihm hinspringen. Sonst kann es passieren, daß der, auf dem Spirow eben noch in die Höhe sprang, nicht mehr da ist. Im ungünstigsten Fall beginnt dann der

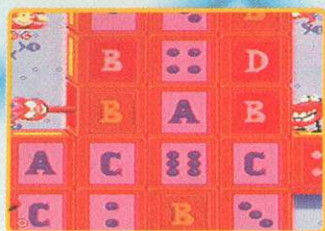
Aufstieg noch einmal ganz von vorne ... Die Bonus-Runde ist zu erreichen, wenn Ihr bei Punkt (1) durch die Wand läuft und dann nach oben springt. Seid vorsichtig: Es gibt keinen Boden in der Bonus-Runde.



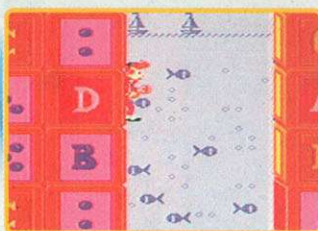
Mit flotten Sprüngen erreicht man das Ziel. Vorsicht: Wer nicht genau landet, stürzt ab.



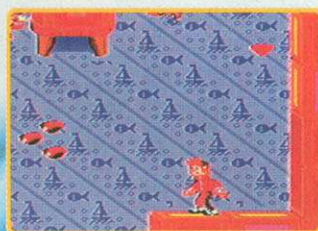
Mit der schon bekannten Luftballon-Variante geht es zum Ziel.



Hier ist der Geheimgang durch die Wand. Laßt, wenn der Teufel weg ...



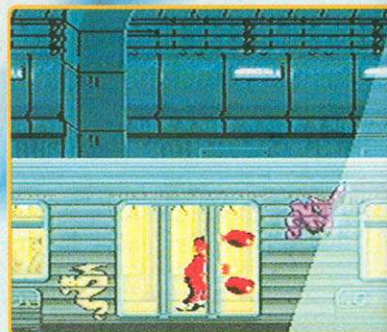
... ist und benutzt die Teufel dahinter zum Hochspringen. Im Bonus- ...



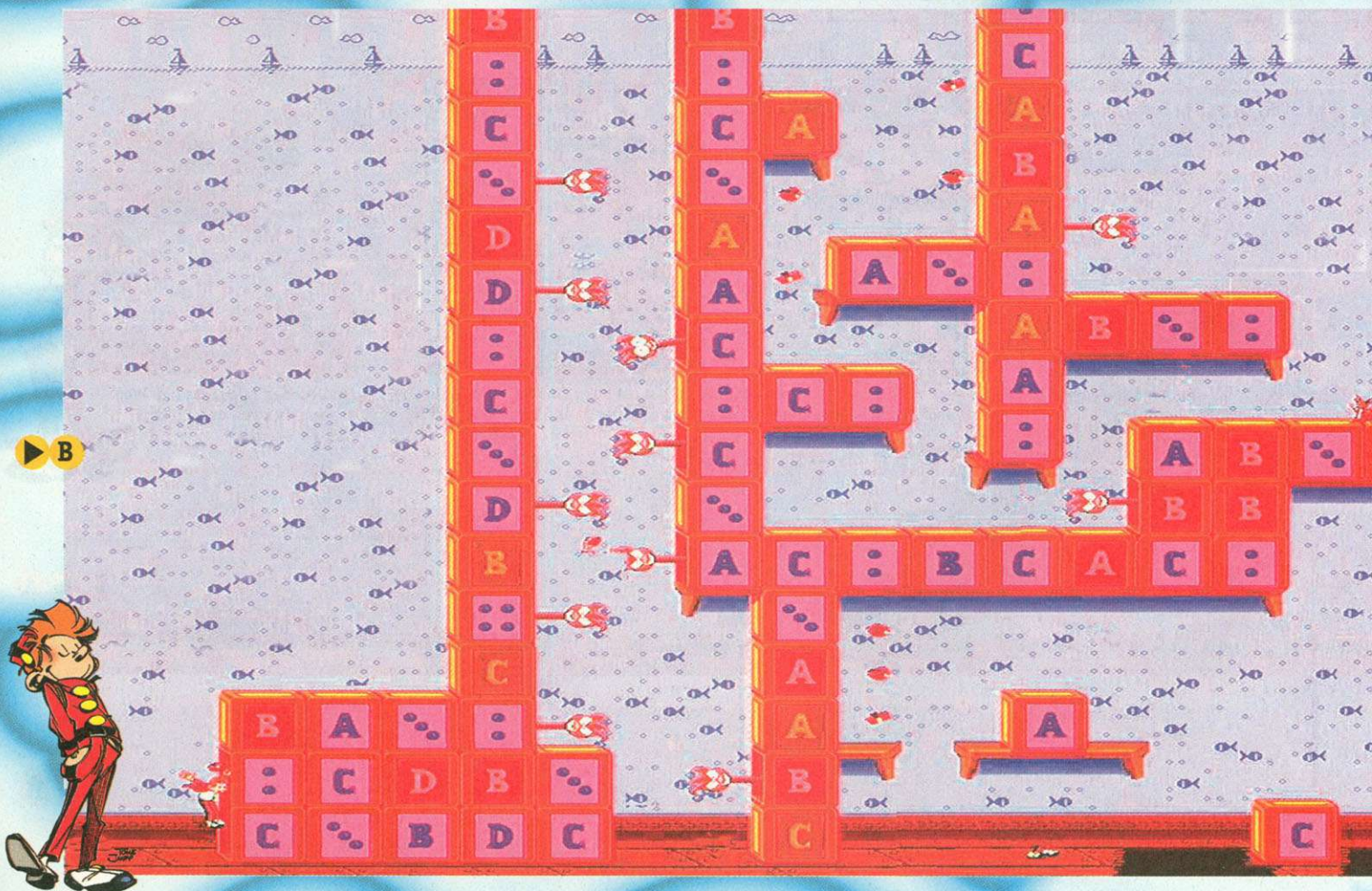
... Level gibt es keinen Boden: Vorsichtig springen ist angesagt!

EIN GEFÄHR

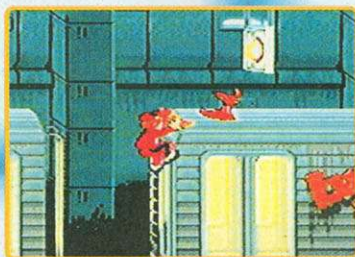
Selbstverständlich hat sich Infogrames noch mehr schwierige Runden ausgedacht. Die Metro kommt nach dem Spielwarengeschäft. Man kann auf dem Dach mitfahren (was wegen der regelmäßig auftauchenden Hindernisse schwierig ist) oder einige Wagen lang im Abteil herumlaufen.



Wer den Sprung ins Abteil wagt, kann sich leichter Hüte beschaffen. Leider taucht auch hier Marylin auf.

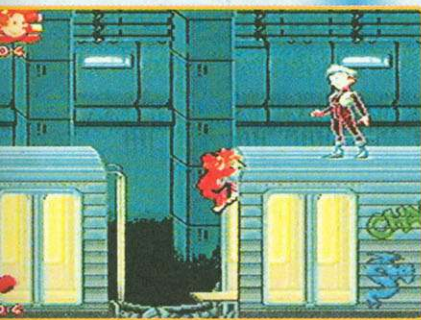
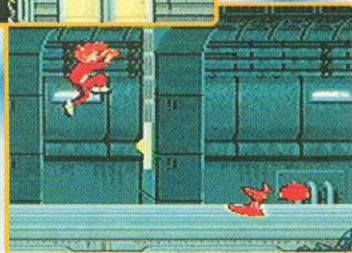


LICHES REPORTERLEBEN



Ende der gemütlichen Abteifahrt. Paßt auf, daß Euch das Hindernis nicht mitreißt.

Achtet wegen der Hinter-nisse oben auf dem Dach immer auf den rechten Bildrand.



Schau mir in die Augen, Kleiner! Marilyn macht sich zum Schuß bereit. Weicht diesem aus (oder klettert hier ins Abteil hinunter).



Pflanzt in den Katakomben die Edelsteine in die leeren Augenhöhlen. Diesen hier erreicht man mit rutschen.



Paßt beim Sprung auf das Seil auf: Wer die Aufhängung nicht dabei hat, fällt zu Boden (und aus dem Level!).



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Text
Genre: Jump'n'Run

Sound

Okay. Leider trifft die Musik in den Leveln nicht das Niveau des Vorspanns. Die Effekte sind lustig.

Grafik

Entspricht dem Stil der Comic-Serie. Im Spielzeugladen hätte man am Hintergrund feilen können, aber sonst ist sie gut und voller lustiger Ideen.

Spielbarkeit

Es ärgert, wenn man sich vor den Blumentöpfen im ersten Level nicht wehren kann, weil sie fallen, bevor man sie sieht. Stellenweise ist die Kollisionsabfrage schwammig (besonders die Teufelsköpfe). Außerdem sind die Paßwörter äußerst rar gesät, was den Schwierigkeitsgrad noch erhöht.

Fazit

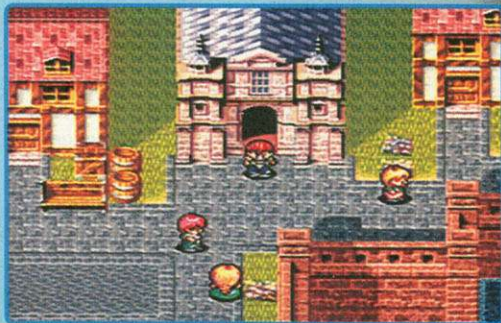
Spirou hat – wie fast alle Infogrames-Spiele – den Comic-Bonus. Freunde der Serie werden sich sofort heimisch fühlen und das Spiel bestimmt schon gekauft haben. Fantasio und Spirou sind direkt steuerbar, während Eichhorn Pips nur als Tipgeber in schwierigen Situationen fungiert. Der Schwierigkeitsgrad allerdings frustet: Wer sich daran wagt, hat lange zum Knabbern.

Willkommen in der Welt der Fantasie:
Nachdem Nintendo of Europe
***Terranigma* von Enix eindeutscht,**
wird gleich noch ein Rollenspiel ins
Programm aufgenommen.
Taitos *Lufia*, in Amerika bereits
als zweiteilige Saga zu
haben, kommt noch vor
Weihnachten.

 Fantasie-Abenteuer erleben einen nie geahnten Aufschwung. Das Fieber, das mit *Zelda* ausbrach, komplettierten *Breath of Fire 2*, *Secret of Mana*, *Soulblazer* und *Secret of Evermore*. Nintendo und Laguna haben jetzt den Rollenspieler entdeckt und kümmern sich um ihn! Freunden des Genres stellt Nintendo of Europe in diesem Jahr zwei (*Terranigma* und *Lufia*) und im nächsten vier neue RPGs (noch streng geheim) ins Haus.

Rise of the Sinistrals

In Amerika ist *Lufia* bereits der zweite Teil des Taito-RPGs. *Lufia II – Rise of the Sinistrals* heißt es dort. Und um den Aufstand der Sinistrals geht es: „sinister“ heißt

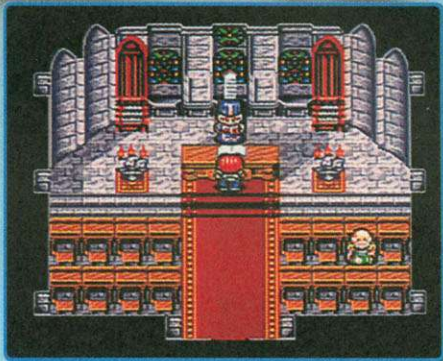


„unheimlich“, „finster“. Die unsympathischen, magisch begabten Gestalten beherrschen die Erde, aber alle paar Jahre versuchen die Menschen, ihre Herrschaft zu beenden,

In der Rolle des Helden Maxim und seiner Freunde durchstreift Ihr nun die Welt und löst zahlreiche Rätsel, bis die Macht der Sinistrals am Ende gebrochen ist.

Eine umfangreiche Story

Lufia führt in eine Welt der Romantik, Abenteuer und Gefahren auf einem 20 Megabit-Modul. Im Vorspann werden über ein Dutzend Charaktere vorgestellt, die alle Einfluß auf den Spielverlauf haben. (Man sollte mitschreiben, damit es



Selbstredend gibt es wieder den leicht verrückten Wissenschaftler (Lexis), einen Schiffseigner (dessen Pötte mit schöner Regelmäßigkeit absaufen) und einen extra-flotten Brückenbauer. Die spannende Geschichte bringt so viele unerwartete Wendungen, daß sie bis zum Ende spannend bleibt.

Handel und Kampf

Jede Stadt bietet etwas, das den Besuch lohnenswert macht: Sei

es ein Kasino mit einarmigen Banditen (die japanischen Programmierer haben Euch ihr Pachinko erspart!), Waffen-Upgrades oder günstige Läden. Natürlich ist es wieder nötig, mit jedem Passanten ein Schwätzchen zu halten, um alle Informationen herauszukitzeln. Manche machen sich regelrecht über Euch lustig, und alte Männer träumen davon, selbst noch einmal auf

Monsterjagd gehen zu dürfen. So ist das in RPGs ...

In den zahlreichen Labyrinthen lauert hinter fast jeder Ecke ein Monster, das nichts eiligeres zu tun hat, als Euch in einen Kampf auf Leben und Tod zu verwickeln. (Wie heißt es so schön: „Sind sie zu stark, bist Du zu schwach ...“) Doch das große Niedermetzeln ist nicht der einzige Sinn der Höhlen und Katakomben. *Lufia* birgt zahlreiche logische Rätsel, von *Sokoban*-/Adventures of Lolo-mäßigen Steinverschiebereien bis hin zu Memory und Reversi.





eine Leiste. Mit jedem Treffer, den eine Figur einsteckt, füllt sich die Leiste, genau wie der Adrenalinspiegel in einem echten Kampf steigt. Dann hängt es davon ab, welche Gegenstände sich in Eurem Besitz befinden. Mit dem Katzenfisch-Ring kann Maxim den Katzenfisch-Zauber aktivieren, der ein Erdbeben heraufbeschwört – was aber nur Gegner berührt, die keine Flügel haben. Das Donnerschwert beschwört bei der ZP-Attacke Blitze herauf.

Kapselmonster

Manchmal kommen Kapselmonster zur Anwendung, die Ihr mit Euch herumtragen könnt. Wenn man sie fleißig füttert (sie fressen fast alles), kommen sie zu Kräften und können auch später den Mega-Monstern Paroli bieten. Ihr befreit diese Kapselmonster meist aus bedrohlichen Situationen. Bis zu sieben der Kreaturen könnt Ihr mit Euch herumtragen, und mit entsprechender Fütterung können diese bis zu vier Mal mutieren.

Ausblick

Was das Übersetzer-Team von Nintendo aus den „Sinistrals“ macht,



Zornattacken

Lufia bringt das neue ZP-Kampfsystem (=Zornattacken). Während des Spiels sammelt man ZP-Punkte, die im Kampf Spezialattacken ermöglichen. Sie entsprechen einem Adrenalinstoß und ziehen den Gegnern mehr Trefferpunkte als normal ab. Einige Zornattacken aber heilen Teammitglieder, andere sind rein aggressiv. Für die ZP-Punkte gibt es wie für Treffer- und Magiepunkte



wissen wir noch nicht genau. (Wir haben etwas von „einem Zenturio-Dämon aus dem Hadesnebel“ gehört.) Viel Arbeit haben sie sich jedenfalls vorgenommen. Lufia soll noch vor Weihnachten samt deutschem Text und Spieleberater erscheinen. Ihr dürft den Titel bedenkenlos auf den Wunschzettel schreiben: Er ist super!

og



Tips für Einsteiger

Für den Fall, daß Ihr Lufia schon vor der nächsten Ausgabe haben solltet, haben wir hier einige Tips für Fortgeschrittene ausspioniert. Viel Spaß!

- Stellt Töpfe auf Schalter, wenn sich Türen nicht mit sanfter Gewalt öffnen lassen.
- Nicht jede Wand ist massiv. Lauft auch mal an der Wand lang.
- Manche Lücke läßt sich erst überqueren, wenn Ihr bestimmte Dinge habt. In der ersten Höhle fehlt Euch anfangs ein Haken.

- Eines der Stein-Rätsel: Beseitigt erst die drei gelben Steine. Stapelt die anderen so:

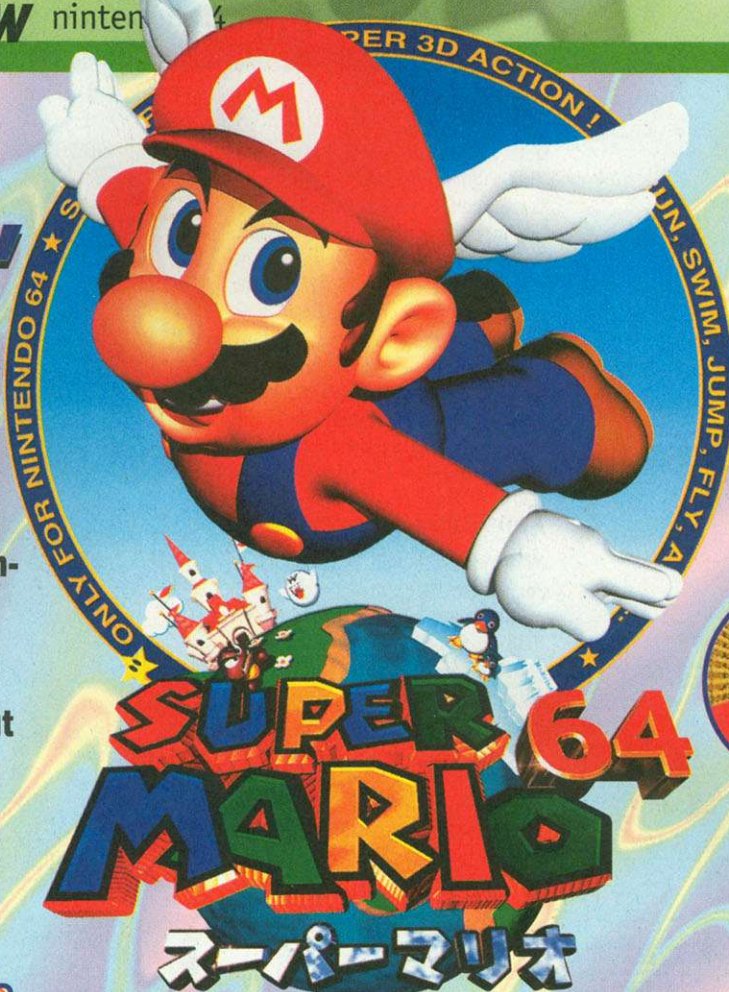


Nun ist der Rest ein Kinderspiel. Mehr dazu gibt es voraussichtlich im nächsten Heft.



It's me, Mario

Viel hat man schon von *Super Mario 64* und der neuen Nintendo-Konsole gehört. Wir zeigen Euch, was dahintersteckt. Schaut einfach mal in jedes Level rein und laßt Euch überraschen.



BOWSER 1

Wenn Ihr denkt, jetzt schon am Ende des Spiels zu sein, nur weil Ihr das Bild von der Prinzessin seht, habt Ihr nicht mit Bowser gerechnet. Das Bild morpht von der Prinzessin zu Bowser und der Boden verschlingt Euch.



DER ERSTE KONTAKT (KURS 1)

Die Prinzessin ist wieder entführt worden. Doch für Mario ist es klar: Er wird sie auch diesmal befreien. So hüpfert er in die Bilder im Schloß, die magische Portale zu verschiedenen Welten sind. Im ersten Land geht es noch nicht ganz so hoch her. Ihr könnt Euch mit der neuartigen Steuerung vertraut machen und ausprobieren, was der kleine Held so alles auf Lager hat.

KURS 4



In der vierten Welt geratet Ihr mitten in eine Winterlandschaft.



Der Vorhof zur Hölle: Gleich steht Ihr wieder Bowser gegenüber.



In Kurs sechs seid Ihr in einer geheimnisvollen, verzweigten Höhle.



Durch das Land der Pharaonen geht es in Kurs acht.



Die eisige Rutschpartie gleicht einer Achterbahnfahrt.



Gruselig wird es in Kurs fünf: Besiegt Eure eigene Angst!



In der siebten Welt ist ein Vulkan der Eingang zum Geheimlevel.



In Kurs neun trifft Ihr im Wasser auf Haie und Rochen.

In Kurs 11 geht es hoch her: zu Land, zu Wasser und in der Luft.



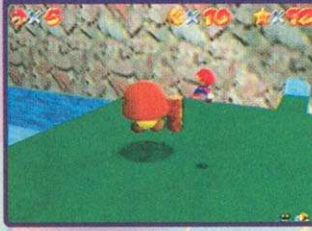
▼ KURS 11

Baumstammlaufen gehört in der zwölften Welt zum Programm.



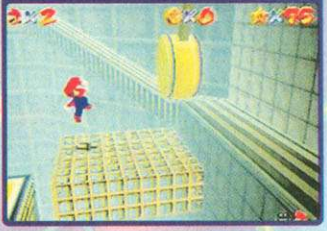
▼ KURS 12

Mal Riese, mal Zwerg: In Kurs 13 verwandelt sich Mario ständig.



▼ KURS 13

In Kurs 14 schlägt es für Mario im Innern einer Uhr wortwörtlich 13.



▼ KURS 14



Hoch über den Wolken geht der Klemptner auf rote-Münzen-Jagd.

Steigt auf den fliegenden Teppich und erkundet so Welt 15.



▼ KURS 15

▼ FLUG 2



DER FLUG ▲

Nachdem Ihr einige Sterne gesammelt habt, ist die Eingangshalle hell erleuchtet. Jetzt könnt Ihr Euch auf die Sonne stellen, Marios Blickwinkel einnehmen und nach oben schauen. Schwupps befindet Ihr Euch in schwindelnder Höhe über dem Schloss. Landet dort auf der Plattform in der Mitte und betätigt den roten Schalter.



Endlich geht es dem Endkampf entgegen. Doch der Weg dorthin ist nicht ganz ohne.



▼ BOWSER 3

▼ BONUS-RAUM

Kaum habt Ihr den ersten Stern erbeutet, könnt Ihr einen Bonusraum betreten. Springt auf die Rutschbahn und saust ins Tal. Beim ersten Mal ankommen gibt es einen Stern. Fahrt Ihr die Strecke unter 21 Sekunden, gibt es einen zweiten.



▼ KURS 3

In Kurs drei hebt Ihr versunkene Schätze. Achtet auf die gefährliche Muräne, die Euch den Weg ins Innere des Schiffes versperrt.



▼ KURS 2



Im zweiten Kurs wartet ein Freund in einem Baum. Er bringt Euch zu dem gefangenen Stern.

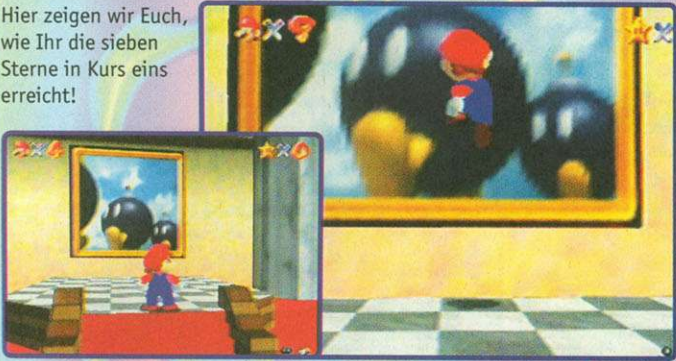
▼ KURS 10



Im zweiten Winterlevel (Kurs 10) will Euch ein riesiger Schneemann wegpusten. Doch Hilfe naht!

SPRINT INS ABENTEUERLAND!

Auf der Suche nach der Prinzessin durchstreift Mario das ganze Schloss. Dabei trifft er immer wieder auf riesige Wandgemälde, Portale in die Level. Springt hinein, um die jeweilige Welt zu betreten. In jeder gibt es sieben Sterne zu hohlen. Hier zeigen wir Euch, wie Ihr die sieben Sterne in Kurs eins erreicht!



1-UP

Natürlich dürft Ihr auf keinen Fall die beiden Extra-Leben vergessen. Sie erscheinen jedesmal, wenn Ihr die Welt betretet. Für das erste müßt Ihr um die Blumen rennen, das zweite ist in einer Höhle.



DAS RENNEN

Beim zweiten Besuch der Welt fordert Euch eine Schildkröte zum Wettlauf auf. Seid als erster oben auf dem Berg und es gibt den zweiten Stern.



DER KÖNIG DER BOMBEN

Oben auf dem Berg wartet der erste schwere Gegner: Der König der Bomben. Nach einem Gespräch ist das Kräfteressen eröffnet. Versucht hinter den König zu gelangen und schnappt ihn Euch. Lauft ihm auf keinen Fall in die offenen Arme, denn sonst greift er zu und wirft Euch über die Brüstung. Hebt ihn drei Mal von hinten auf und werft ihn weg.



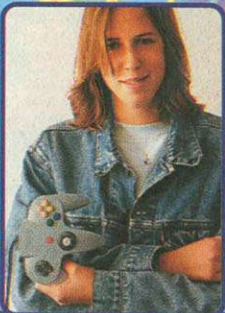
readers message

readers message: pascal



Super Mario 64 ist eine tolle Fortsetzung der Super Mario-Reihe. Die 3-D-Grafik versetzt einen mitten ins Spielgeschehen. Die Steuerung ist schnell erlernbar und bequem. Durch mehrere Blickwinkel fühlt man sich richtig als „Mario“. Die Welten sind nicht allzu schwer, aber detailreich aufgebaut, und die Musik sorgt für zusätzlichen Spielspaß und Abwechslung. Besonders witzig sind die Rutschen in den Bonusleveln und die Endgegner. Auch ist die tolle Hintergrund-Grafik einer der Pluspunkte dieses Spiels. Schon der Anfang dieses Spiels ist ein Anfang der Superklasse: Der kurz eingespielte Film läßt die alten Super Mario-Figuren schnell vergessen und an Fernsehen denken. Super Mario 64 ist wirklich zu empfehlen.

readers message: julia



Super Mario 64 hat einen sehr guten Soundtrack und lustige Sprachausgabe. „It’s me, Mario!“ hat es mir besonders angetan. Aber auch sein Absturz-Schrei ist hörensenswert. (Wo bleibt die Soundtrack-CD, Nintendo?) Das Spiel ist gut animiert. Es sind sehr viele Geheimnisse und gute Ideen eingebaut. (Wer kommt schon auf die Idee mit dem „falschen“ Spiegelbild im Spiegelsaal?) Die Möglichkeiten sind grenzenlos: Mario klettert Wände hoch oder auf Schilder, er kann bremsen, krabbeln, fliegen – alles, was Ihr wollt! Von allen aus den Vorgängern bekannten Figuren vermißt man lediglich Luigi. Die Grafik ist unheimlich klasse. Alle Figuren und Gegenstände sind neu gestaltet! Keine Spur mehr von der alten SNES- oder gar NES-Grafik. Super Mario 64 bietet jedem etwas, und ich habe nichts gefunden, was mir NICHT gefällt!

DIE INSEL

Jetzt wird es Zeit mit den rosafarbenen Bomben zu sprechen. Sie sorgen dafür, daß überall Kanonen erscheinen. Springt in die einzelnen Löcher und schießt Euch auf die freischwebende Insel. Dort ist ein Stern in einer !-Kiste.

3.



FÜNF RINGE

Auf der Insel ist ebenfalls eine Kanone. Mit ihrer Hilfe müßt Ihr Euch durch fünf Ringe schießen. Zielt für die ersten drei Ringe erst in die Mitte. Danach etwas höher und etwas tiefer.

5.



ROTE MÜNZEN

Es sind insgesamt acht rote Münzen in dieser Welt versteckt. Findet sie! Damit Ihr es einfacher habt, haben wir die Plätze für Euch durchnummeriert.

1-8



4.

100 MÜNZEN

Wenn Ihr einen Gegner besiegt, bekommt Ihr dafür goldene Münzen. Außerdem gibt es viele Verstecke, in denen sich solche Münzen befinden. Sucht 100 Stück und Ihr bekommt einen siebten Stern.

7.



DIE BEFREIUNG

Die gefräßige Kugel an der Leine ist ganz schön sauer. Irgendjemand hat sie einfach festgebunden. Springt auf den Pfeiler und führt eine Stampfattacke aus. Nach drei Treffern ist die Kugel frei und öffnet ein Gitter.

6.



editors message: jochen

Super Mario 64 ist einfach ein geniales Spiel. Zwar muß man das Steuern fast neu erlernen (man hat ja jetzt einen Analog-Joystick zur Verfügung und bewegt Mario nicht mehr mit dem Joypad). Aber das dürfte nur eine kleine Umstellung bedeuten. Dafür beinhaltet der neueste Mario-Hit alles, was ein Jump'n'Run nur so bieten kann (aber noch nie in dem Umfang geboten wurde): tolle Grafik, super Sound, 3-D-Welten, Komik und noch einiges mehr, um jede Menge Spaß zu haben. Doch wir dachten, daß die japanische Version schon super ist. Dann sahen wir die erste englischsprachige Version und staunten nicht schlecht, denn Mario lernte jetzt noch mehr zu sprechen. Dank der digitalen Sprachsequenzen kann sich der Klempner mit Euch unterhalten. In Deutschland wird das Spiel selbstverständlich mit deutschem Bildschirmtext verfügbar sein. Also warten wir gebannt auf den Augenblick der Niederkunft. Denn **Super Mario 64** muß man einfach haben, wenn man nicht gerade auf Bildungslücken steht.

editors message: oliver

Was gefällt mir am besten? Der Absturzschrei? Die putzigen Gegner? Die coolen Animationen unseres Lieblingsklempners? Ich kann es gar nicht sagen, aber hoffentlich bringt Nintendo **Super Mario 64** noch vor Weihnachten nach Deutschland. Dann sind meine Feiertage gerettet. 112 von 120 möglichen Sternen haben wir jetzt, und noch immer sind neue Dinge zu entdecken. Geht man davon aus, daß Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto nur 60 Prozent des Möglichen aus der Konsole geholt hat, dann wage ich mir nicht auszumalen, was beim zweiten Teil alles gemacht wird. (Vorausgesetzt, Mario erklärt sich dazu bereit, sich erneut von einigen Millionen Spielern malträtiert, in Kanonen abschießen, den Hintern verbrennen oder durch die Gegend hetzen zu lassen ...) **Super Mario 64** ist das beste Videospiel, das je programmiert wurde! (Jedenfalls, bis es **Super Mario 64 II** gibt!)

editors message

MIT DEM ABO

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.

ZUZAHUNG JE NUR DM 65,-



1

„International Superstar Soccer Deluxe“ (SNES) von Konami



2

„NBA Give'n Go“ (SNES) von Konami



3

„Mechwarrior 3050“ (SNES) von Laguna



NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

NFV 28

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,-.

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:

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Datum/2. Unterschrift

Straße/Hausnummer

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.

PLZ/Ort

Zahlung für 12 Ausgaben (Inland DM 69,50 inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:
(Hinweis: Werben aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

Straße/Hausnummer

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

PLZ/Ort

Name des Kontoinhabers

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Kontonummer

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

BLZ

Geldinstitut

Die Prämie erhalte ich, sobald das Abo bezahlt ist. Die Zuzahlung wird per Nachnahme erhoben.

Das erste Heft wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.



**ENTWEDER
DIE NINTENDO
ODER DU ZAHLST**

10+11/96 Okt./Nov. • DM 6,80
Ausgabe Nr. 28 • 45 SS, 74ff. 6,80

Das ultimative Nintendo-Magazin
für Nintendo 64 • Super Nintendo • Game Boy

Nintendo®

**fu
visti**

Im Interview:

Mario-Erfinder
Shigeru
Miyamoto

NINTENDO 64

Nintendo 64:

Wir sagen Euch,
wann Ihr es
kaufen könnt!

Außerdem:
Pilotwings 64
und Super Mario 64!

**Messen: ECTS London
und Tokyo Game Show**

**Gewinnt drei deutsche
Nintendo 64-Konsolen
und eine Reise ins
Disneyland Paris!**

Topaktuelle
Schlumpfe 2, Drag

Schick die ausgefüllten Coupons
einfach an:



ABO FAX

Für ganz eilige gibt es wie

(069) 5

IMMER DABEI!

30

**ABONNIERST
FUN VISION ...
ST DRAUF!**



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

HOTLINE

oder die Abo-Fax-Hotline:

00 80 11

SCHNUPPER-ABO



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

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

Natürlich in der bekannten Top-Qualität!

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



Also, nix wie los mit dem Coupon ...

* Unserer Wahl

NINTENDO FUN VISION-TEST-ABO

NFV 28

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.

Nintendo hat Paradigm, den international bekannten Hersteller von Militärsimulationen, dazu gewonnen, *Pilotwings 64* zu entwickeln. Entstanden ist ein realistischer Klassiker der Flugsimulatoren, wie Ihr ihn noch nicht gesehen habt.

Pilotwings 64: Paradigms Freiflugschein



Eine Welt wie in der Wirklichkeit

Paradigms Erfahrung war für Pilotwings 64 ein großer Vorteil. Viele der hauseigenen Simulations-Programme konnten direkt am Nintendo 64 weiterverwendet werden, obwohl sie für 100.000-Mark-Computer von Silicon Graphics geschrieben wurden. Einen Bericht über die Entstehung von Pilotwings 64 brachten wir im letzten Heft. Die Hintergründe und Situationen in diesem Spiel sind nach realen Gegebenheiten berechnet. Viel Spaß beim Raten, was gezeigt wird.



Mission: Anfänger

Die ersten Missionen dienen der Einführung ins Spielgeschehen. Noch sind die Aufgaben einfach gehalten: (startet,) fliegt durch drei Ringe und landet in kürzester Zeit. Erkundet in Ruhe die Umgebung und die Fähigkeiten der Flugmaschinen und versucht dann, in allen Disziplinen Goldmedaillen zu erringen. Erst dann solltet Ihr zum nächsten Schwierigkeitsgrad übergehen, denn der steigert sich (gerade beim Gleiter) unheimlich.

Jetpack



Mission: Startet unten links, fliegt schnellstmöglich durch den Ballon (oben) und landet (rechts unten).



Diesen Ballon, der über der Spitze des Kirchturms schwebt, müßt Ihr mit voller Pulle durchfliegen!



Wechselt die Ansicht mit den gelben Tasten, um besser zu sehen.

Ultraleicht



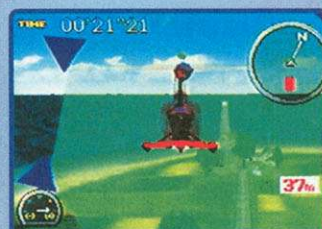
Mission: Startet, durchfliegt die drei Ringe, und landet in kürzester Zeit wieder am Boden.



Die Landkarte: Unten die Landebzw. Startbahn, oben die Ringe.



Mit rund 50 km/h hebt der Ultraleichtflieger ab. Haltet ihn beim Landeanflug auch bei Tempo 50.

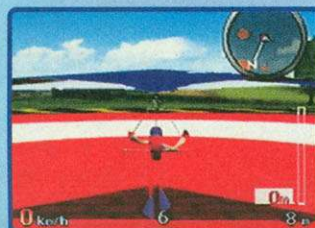


Der zweite Ring erscheint, wenn Ihr den ersten korrekt passiert habt. Wendet nach dem dritten.

Gleiter



Der Gleiter startet schon in der Luft. Ignoriert den ersten Auftrieb und fliegt direkt durch die drei ...



... Ringe. Dann müßt Ihr nur noch sanft landen. Je schneller man ist, desto mehr Punkte gibt es.

Bonus: Birdman

Auf einigen Inseln (z. B. die Eisinsel mit der Fabrik und den Walen sowie der ersten Insel) sind Sterne versteckt. Wer sie berührt, verwandelt sich in Birdman. Der einzige Sinn eines Vogelfluges ist, die Aussicht zu genießen. Es gibt keine Aufgabe und keine Landepunkte. Ihr könnt Euch einfach in Ruhe die Gegend anschauen.



Birdman fliegt den auf der ersten Insel versteckten Bonus-Stern an. Er braucht ihn jetzt nicht mehr.

readers message: pascal

Pilotwings 64 ist ein toller Flugsimulator mit Super-3-D-Grafik. Der Sound ist abwechslungsreich und paßt sehr gut zu den einzelnen Szenen. Die Steuerung ist nach ein paar Versuchen gut zu bewältigen; beim Segelflieger aber ist sie definitiv am gewöhnungsdürftigsten. Die Level sind mit sehr schöner Hintergrund-Grafik ausgestattet, actionreich und voller Spielspaß. Die vielen verschiedenen Grafiken der Flieger sind total realistisch. Mir persönlich gefällt dieses Spiel zwar nicht so gut wie Super Mario 64, da es keine Jump'n'Run-Action bietet. Dennoch wird durch Pilotwings 64 das Genre der Flugsimulatoren allein durch Grafik und Geschwindigkeit um einiges verbessert.



readers message: julia

Pilotwings 64 zeigt gute Grafik: Alle Hintergründe sind gerendert, und wenn man sich in Amerika etwas auskennt, sieht man viele bekannte Stellen: Grand Cañon, Mount Rushmore (mit Mario statt einem der Präsidenten), die Freiheitsstatue ... Der Sound ist während der Runden leise im Hintergrund zu hören, Paradigm hat auf die Geräusche wert gelegt. Auf keinen Fall geht die Musik auf die Nerven, wie bei manch anderen Titeln. An die Steuerung muß man sich allerdings erstmal gewöhnen. Dafür hat die Zeit, die ich zum Spielen hatte, leider nicht gereicht. (Ein paar Stunden mehr wären schon toll gewesen ...) Durch die vielen Schwierigkeitsgrade und Level ist Pilotwings sehr umfangreich. Die Herausforderungen und der Spielspaß nehmen so schnell kein Ende. Mein Fazit: Dieses Spiel ist eher etwas für Leute, die Geduld und „gute Nerven“ haben. Sie können mit Pilotwings 64 ihren Pilotenschein machen!



readers message

Highlights aus Pilotwings 64

Die Aufgaben von Pilotwings 64 sind in drei große Kategorien zu teilen:

1. Fliegt durch Ringe oder Ballone.
2. Schießt Roboter oder Zielscheiben ab bzw. macht Fotos.
3. Steuert im Präzisionsflug durch Höhlen oder bugsiiert Bälle in ihre Körbe.

Hier seht Ihr einige der spannendsten Missionen – das heißt nicht, daß die anderen langweilig sind.



Ihr müßt in jeder Schwierigkeitsstufe mindestens eine Gold- und zwei Bronzemedallien erfiegen, um ins Bonuslevel zu kommen.



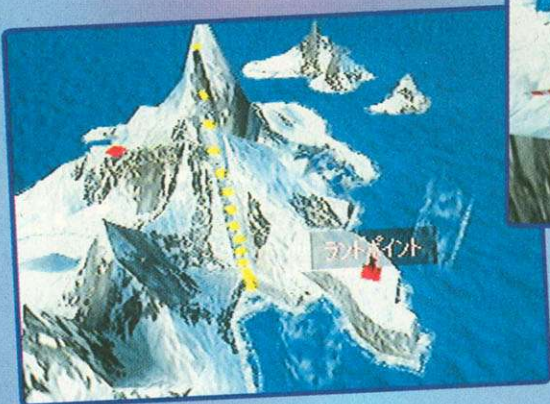
Die Bonuslevel bieten dann den Birdman, die Kanone, das Fallschirmspringen und die Hopserstiefel an.



Wer einen der versteckten Sterne findet, kann dann sofort mit den Birdman-Schwingen auf Entdeckungsreise gehen.

Gleiter: Eiskanal

Der Eiskanal ist etwas für starke Mägen: Fast senkrecht stürzt man sich mit dem Gleiter in die Tiefe, um alle Ringe zu durchfliegen. Die Wände des Kanals sind nahe, es gibt natürlich Wind, und unten wartet eine sehr massive Wand auf Leute, die nicht wissen, wann sie abbrechen sollen ... Wem die Höhe nach dem Fall nicht mehr reicht, benutzt den Aufwind, um dann auf dem schnellsten Weg zum Landeplatz zu steuern.

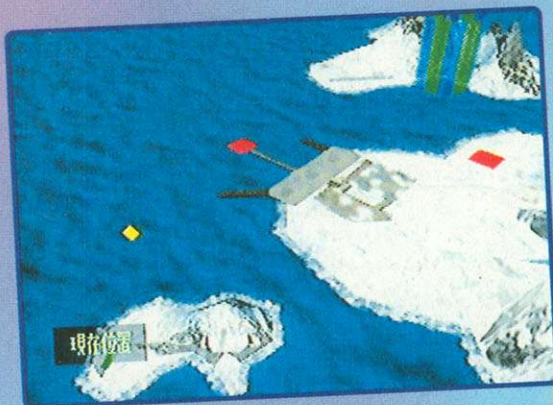


Im Kanal ist der erste Ring genau vor Euch. Hier müßt Ihr besonders gefühlvoll mit dem Analog-Stick um- ...

...-gehen. Dreht rechtzeitig ab und verpaßt lieber einen Ring, als abzustürzen.



Jetpack: Breakout



Magic Johnson hat den Ball, dribbelt zum Korb, wirft und ... trifft. Ihr glaubt, wir sind im falschen Spiel? Nein: Magic Johnson seid Ihr, und das Dribbeln erledigt Ihr mit dem Jetpack auf dem Rücken. Es ist egal, auf welcher Höhe der Ball in den Korb aus Licht fällt. Die Zeit ist, was zählt: Je schneller er ankommt, desto mehr Punkte gibt es. Nur leider springt der Ball auf und nieder und prallt am Wasser und an Gegenständen ab. Dabei ändert er nur zu gerne die Richtung. Versucht darum, den Ball möglichst hoch in der Luft zu halten.

Vergaßen wir zu erwähnen, daß es in Pilotwings 64 auch Nachtflug-Level gibt?



Das Ziel ist rechts vor Euch. Schnell, die Zeit ist knapp!

Jetpack: Ping Pong

An zwei Stellen in dieser Runde schwebt ein blauer Ball. Klar, denkt Ihr, da braust man einfach durch. Doch Pustekuchen: sobald dieser Ball mit voller Geschwindigkeit zum Platzen gebracht wurde, sind plötzlich sechs kleine da. Diese bewegen sich wie im „Breakout“-Level laufend auf und nieder, werden von der Fabrik abgelenkt und verfangen sich eventuell sogar in den Kränen. Hier muß man schon gut mit dem Jetpack umgehen können, um rechtzeitig zu landen.



Der blaue Ball steht schwerelos in der Luft. Braust mit voller Geschwindigkeit durch.

Die kleinen gelben Bälle wehren sich: Sie springen haltlos durch die Gegend.



Ultraleicht: Mega Robot 1 + 2

1 Dem Mega Robot begegnet man in *Pilotwings 64* zwei Mal. Beim ersten Besuch rennt er über eine Insel. Nach jedem Treffer müßt Ihr versuchen, ihn in einem möglichst weiten Bogen zu umfliegen, da er sich sehr gerne unter Euch aufhält, wo er natürlich nicht zu treffen ist. (Einen 180-Grad-Sturzflug kennt *Pilotwings* nicht.) Fünf Treffer braucht Ihr zum Sieg, rammt ihn aber nicht vor lauter Freude!



Da steht er wie auf dem Präsentierteller. Aber achtet auf die Felsbrocken, die er Euch entgegen-schleudert.

2 Seinen Freischwimmer macht der Mega Robot auf der Schneeeinsel. Diesmal wirft er mit Eisbrocken und ist schwerer zu treffen, da nur maximal die Hälfte seines Körpers über Wasser ist. Wenn er krault, ist nur der Kopf als Trefferfläche zu gebrauchen. Haltet ihn immer unter Feuer, dann habt Ihr größere Chancen auf den Sieg.



Gerade hat sich einer Eurer Torpedos gelöst, der aber ohne Chance im Wasser versinkt. Zielt auf den Oberkörper oder Kopf.

Jetpack: Tunnel Rave

Wer sich bisher gelangweilt hat, darf hier seine wahre Pilotwings-Meisterschaft unter Beweis stellen. Die etwas ungewöhnliche Kameraführung bei Kollisionen mit den Seitenwänden und der Decke führt dazu, daß in der Regel nach einer Kollision gleich eine zweite folgt. Man weiß einfach nicht mehr, wo man ist. Denkt daran, nicht ins Wasser zu fallen.



Fingerspitzengefühl braucht Ihr, um nicht schon im ersten Tunnel unterzugehen. Das ist leicht ...



Wie schön: Diese Tropfstein-Kulisse bietet sich in der großen Höhle.



Wer dem Wasserfall zu seinem Fuß folgt, kommt zum schweren Teil. Ändert den Blickwinkel!

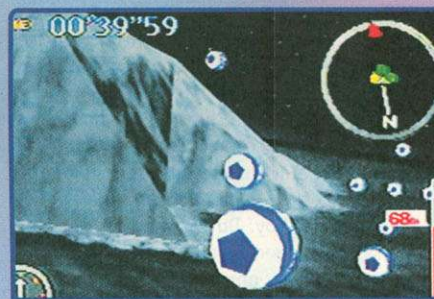
Ultraleicht: Top Gun

1 Ohne Instrumente gestaltet sich ein Nachtflug durch den Grand Cañon als sehr schwierig. Wer zu tief über dem Boden bleibt, fliegt gegen eine der pechschwarzen Wände der Schlucht. Denkt daran, daß der Sprit auch noch reichen muß, um ans Ziel zu kommen, das ein gutes Stück von der Zielscheibenstrecke entfernt ist. Seht Euch öfter mal die Übersichts-karte an, um nicht verloren zu gehen.



Zielt möglichst genau in die Mitte der Zielscheiben und feuert so früh wie möglich ab. Das kann Zeit sparen.

2 Während beim ersten Zielscheibenflug die Aktion leicht in Stress ausartet, ist die zweite über der Eisinsel verhältnismäßig einfach zu bewältigen. 18 Treffer muß man auf den zahlreichen runden Kugeln landen. Der Rest verschwindet dann. Versucht möglichst langsam zu fliegen und das gewünschte Pensum in zwei Anflügen zu erreichen. Das ist schwer, aber machbar.



Wer nur zwei Anflüge für die Abschußsequenz benötigt, bekommt mit Sicherheit den Zeitbonus. Versucht es einfach! (og)

editors message: oliver

Leute mit Flugangst, Hektiker und Action-Freaks: Finger weg von *Pilotwings 64*! Dieses Spiel ist für Leute wie mich gemacht: Beharrlichkeit, Ruhe und Höfentauglichkeit braucht man, um sich hier wohlfühlen. Im Gegensatz zu *Super Mario 64* sind die Gags hier besser versteckt, nicht so zahlreich gestreut: Mario im Mount Rushmore hier, Godzillas Bruder Mega Robot dort, und Nesie gibt ihr Videospiel-Debüt. Dafür ist das geschrumpfte Amerika gut zu erkennen (Fernweh!), und dem totalen Realismus fehlt eigentlich nur noch, daß Autos auf den Straßen fahren, Leute durch die Städte hetzen – und man selbst einen Strafzettel für überhöhte Geschwindigkeit beim Fliegen im Ballungsraum bekommt. (Auch hätten die Hauptfiguren gerendert werden können – aber das kommt sicher bei einem zweiten Teil.) Angenehm fällt auf, daß die Musik im Hintergrund bleibt. Die einstellbare Kamera kommt der Steuerung zugute. Lediglich im „Tunnel Rave“-Level stand ich mit ihr auf Kriegsfuß. Der Analog-Joystick mit seiner genauen Steuerungsmöglichkeit macht *Pilotwings 64* erst möglich: Ich liebe es!

editors message: jochen

Pilotwings 64 ist anders als *Super Mario 64*. Das klingt platt, ist aber in jeder Hinsicht wahr: *PW 64* baut nicht auf eine gute Storyline und schnelle Action. Es ist kein Spiel für Leute, die wild auf den harten Gebrauch des Joypads sind. Bei *Pilotwings* braucht man Ruhe, Geschick, Geduld – und Spaß am Fliegen. Das ist eine Mischung, die begeistert, wenn Ihr all das mitbringt. Gags gibt es auch hier, man muß nur genauer hinschauen, mehr ausprobieren oder öfter einmal Abstürzen. Die Nachtflüge haben einen besonders starken Reiz (besonders wenn man Nachtblind ist), magenaufwühlend ist die Eiskanal-Szene. Wenn man dann auf der Jagd nach Punkten und Bestzeiten ist, wird aus dem scheinbar beschaulichen *Pilotwings* eine wilde Stunt-Show. Außerdem gibt es auf den Flügen viel zu sehen, denn Nintendo hat einiges an amerikanischen Sehenswürdigkeiten eingebaut. Der Grand Cañon, die Golden Gate Bridge und Mt. Rushmore sind nur einige. Meiner Meinung nach ist dieses Spiel es wert, daß Ihr es testet. Einen besseren Nintendo-Flugsimulator gibt es nicht.

editors message

Auf reges Interesse stieß Ralf Wildes Anregung, Leserbriefe zu beantworten. Unser Briefträger murrte über eine Verdoppelung der Post und die Redaktion schob Überstunden, um die Briefe zu beantworten. Das ist leider nicht auf Dauer machbar. Darum schlagen wir vor, im nächsten Heft die Leserbrief-Seiten zu erweitern, um mehr Fragen beantworten zu können. Ausserdem gibt es jetzt die neue Rubrik „Häufig gefragt“ und kostenlose Kleinanzeigen.



Bestechlich sind wir nicht, Hellseher beschäftigt Laguna auch nicht, aber unsere Meinung ist hin und wieder schon erwünscht. Zur Gestaltung der Anzeige wurden wir gefragt, ob wir den Test schon geschrieben haben und ob Laguna ein Zitat daraus verwenden könne. Klar, denn *Battlearena Toshinden* hat einen Gold-Funny. (Den wir vergaben, bevor wir von der Anzeige erfuhren.) Andere deutsche Vertriebe fragten uns auch schon nach unserer Meinung, wenn es darum ging, ob sie Spiele nehmen sollen oder nicht. Spielezeitschriften sind also nicht nur für Euch wichtig.

Bombberman-Kaufwut

1. Wo bekommt man diverse Fan-Artikel zu Spielen (Bsp: die Bomberman) zu kaufen?
2. Ich habe gelesen, daß ein neuer Game Boy erscheint. Ist der Bildschirm dann auch viel kleiner bzw. farbig? Passen die Game Boy-Spiele dort hinein?

René Zemke, Angermünde

1. Die meisten Fan-Artikel gibt es nur in Japan oder Amerika. Andere (wie die Bomberman) wurden nur zu Werbezwecken hergestellt und verschenkt bzw. verlost.
2. In Deutschland erscheint der Pocket Game Boy als Special Edition-Boy. Du kannst alle bisher erschienen Spiele im Original zocken – also ohne Farbe. Ein Farb-Boy wäre „Project Atlantis“, aber das Gerät ist noch nicht fertig. Es ist nicht mehr darüber bekannt, als wir in NFV 8+9/96 geschrieben haben.

Batterieaustausch

Kann man die Batterien von Rollenspielen selbst austauschen? Wie macht man das und welche Batterien braucht man?

Ramona Konrad, Bünde

Ein Austausch von Batterien ist von Nintendo leider nicht vorgesehen. Dazu würde man auch Spezialwerkzeug benötigen, um die Schrauben der Module zu öffnen.

Leser machen Tests

Ihr macht wirklich alles sehr übersichtlich, und wenn Ihr was Neues über Nintendo 64 erfahrt, so versucht Ihr immer, Bilder der Spiele zu zeigen. Doch zur Sache:

Ihr könntet doch mal eine Seite opfern, um dort Spieletests zu veröffentlichen, die Euch Eure Leser schicken. So ganz nach dem Motto „Leser machen Tests“.

Daniel Müller, Siegen

Nichts leichter als das ... Wir hatten Eishockey-Experten, und jetzt gibt es den N64-Test von Julia und Pascal. Als regelmäßige Rubrik können wir das aufnehmen, wenn viele andere Leser Deinen Wunsch teilen!

Kleinanzeigen

• Johannes Kerkloh will *FIFA Soccer '94* (40,-), *Micky's Magical Quest* (40,-) und *DKC* (50,-, alle fürs SNES) verkaufen. Telefon 040/6033662.

• Sebastian Genz, Marmstorf Weg 31, 21077 Hamburg sucht *Turtles in Time* (SNES) und *Life Force* (NES).

• Oliver Meindl sucht *Maniac Mansion* für das NES. Schreibt ihm in die Kandelstraße 34, 79106 Freiburg im Brsg.

• Silke Fischer sucht *Might & Magic II* (SNES) und *Sword of Hope 1* (GB). Wer's hat und nicht mehr will: Schwarzer Busch 23, 96369 Weißbrunn.

• Auch Daniela Hanke sucht *Sword of Hope 1* (GB). Schreibt ihr in die Kameruner Straße 44 in 13351 Berlin.

Bestechlich

Auf der letzten Seite der NFV 8+9/96 sind in der *Toshinden*-Anzeige Kommentare von Fachzeitschriften aufgeführt, was nicht ungewöhnlich ist. Jedoch läßt sich dort auch ein Kommentar finden, der aus eben dieser

Ausgabe stammt! Wie um alles in der Welt ist das möglich? Ich habe Nächte damit zugebracht, eine Antwort darauf zu finden:

• Die Texte der Anzeige sind Hellseher.

• Ihr seid seit neuestem bestechlich und schreibt, was man von Euch verlangt.

• Ihr informiert die Vertreiber über die Testergebnisse.

• Die Vertreiber erfragen Eure Meinung/Kommentare.

Jan Wagemann, Goslar

Häufig gefragt:

• Es wird keinen Adapter geben, mit dem man Virtual Boy-Spiele auf dem Nintendo 64 spielen kann.

• Die *Street Fighter*-Sonderhefte sind ausverkauft.

• *Breath of Fire 2* gibt es nicht mit deutschem Text, auch wenn in Anzeigen „deutsche Version“ steht.

• Über *Earthworm Jim 3* und den deutschen Erscheinungstermin der *EWJ*-Zeichentrick-Serie ist uns nichts bekannt. Die Blasenkanone ist wirklich „zu nichts nutze“.

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 26

	a	あ	i	い	u	う	e	え	o	お
k	ka	か	ki	き	ku	く	ke	け	ko	こ
s	sa	さ	shi	し	su	す	se	せ	so	そ
t	ta	た	chi	ち	tsu	つ	te	て	to	と
n	na	な	ni	に	nu	ぬ	ne	ね	no	の
h	ha	は	hi	ひ	fu	ふ	he	へ	ho	ほ
m	ma	ま	mi	み	mu	む	me	め	mo	も
y	ya	や	(i)	(い)	yu	ゆ	(e)	(え)	yo	よ
r	ra	ら	ri	り	ru	る	re	れ	ro	ろ
w	wa	わ	(i)	(い)	(u)	(う)	(e)	(え)	o	を
	n	ん								

Auf zahlreichen Wunsch hier eine Tabelle der Hiragana-Zeichen. Katakana folgt im nächsten Heft, und wie Ihr Zeichen zu Buchstabenkombinationen wie PA, JA oder DA kombiniert im Heft darauf.

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



Laguna
VIDEO GAMES®

TAKARA®

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

● *Secret of Evermore 2* ist möglich, wenn Nintendo und Square sich wieder vertragen. Sie sprechen bereits wieder miteinander.

● Wenn NFV monatlich erscheint, wird die Redaktion aufgestockt. Bewerbungen von Leuten über 18 mit abgeschlossener Ausbildung/Studium und guten Fremdsprachenkenntnissen (mind. Englisch) werden angenommen. (Es gibt auch Praktikums-Plätze für Leute aus dem Frankfurter Umkreis!)

Indexgefährdet

Die Spiele <indiziert 1 + 2> für das SNES wurden wegen der Gewalt verboten. Wieso gibt es jetzt *Ultimate Mortal Kombat 3*?

Helmut Pastl, Ampfing

Die indizierten Titel sind nur in Deutschland als jugendgefährdend eingestuft. In anderen Ländern hält man sie nicht für so schlimm. Die Version von *UMK 3* wird aber wahrscheinlich nicht bei uns verfügbar sein. Wir rechnen nicht damit, daß sich ein deutscher Vertrieb daran die Finger verbrennen will.

Brieffreundschaft

● Ich suche einen *Star Trek*-Fan, der mir schreiben will. Ich habe die neuesten Infos über *Star Trek*! Andre Gamerschlag, Kahle Plack 7, 46509 Xanten.

● Ein vierzehnjähriges, Nintendo-süchtiges Girl sucht nette Boys, mit denen es den Federkrieg beginnen kann. Schreibt Ramona Konrad, An der Schwartemeier-Straße 8, 32257 Bünde.

● Dreizehnjähriger Rollenspiel-freak sucht Brieffreundin im Alter von zwölf bis 14 Jahren. Schreibt Stefan Raith, Ringstraße 22, 94081 Fürstenseel.

● Daniel Lohwasser ist dreizehn, Steinbock, und sucht einen Brieffreund (10 - 12, Nintendo-Freak) aus dem Raum NRW. Schreibt ihm: Fuhlrottstraße 40, 40699 Erkrath.

● Alan Brzeski ist 13 Jahre, besucht das Gymnasium und sucht Brieffreund(inn)e(n) von acht bis 14. Seine Hobbies sind Musik hören, komponieren, Keyboard spielen und lesen. Schreibt ihm in die Buschei 122 in 44328 Dortmund.

Viele Rügen

Ich lese die NFV schon seit der ersten Ausgabe und war überzeugt davon, daß sie sich mit der Zeit immer positiver entwickeln würde. Doch das Gegenteil ist passiert. Während Ihr bis jetzt nur ein paar Fotos von den neuen Nintendo 64-Spielen gezeigt habt, konnte ich in einer anderen Zeitschrift einen sechsseitigen Bericht über alle neuen N64-Titel mit vielen Fotos lesen. Außerdem stand dort schon das US-Erscheinungsdatum. Während Ihr darüber berichtet, daß der Virtual Boy vorerst nicht nach Deutschland kommen wird, lese ich bei der Konkurrenz, daß in Amerika der Ausverkauf begonnen hat und nun keine neuen Spiele mehr folgen werden. Außerdem schreibt Ihr, daß es noch weiterhin viele Spiele für das SNES geben wird, doch woanders muß ich lesen, daß man spätestens Weihnachten '96 eine neue Konsole ins Auge gefaßt haben sollte, da sich auf dem 16 Bit-Markt nicht mehr viel regt! So könnte ich die Liste endlos weiterführen. Aber da die NFV ja sowieso von Nintendo ist, würdet Ihr ja nie etwas schlechtes über Nintendo schreiben. Zum Schluß ist da noch der überhöhte Preis. Während es andere Zeitschriften schon für eine Mark billiger gibt (mit rund 20 Seiten mehr) und die NFV mit nur 82 Seiten 6,80 kostet, kommt man doch schnell ins Grübeln.

Sven Mannsfeld, Hagen

● Natürlich ist es Dein Recht, Dich auch mit anderen Zeitschriften zu informieren. Aber es ist dann auch unser Recht, unsere Argumente vorzutragen. Hier sind sie: Leider waren wir mit unserem dreizehnseitigen Messebericht einen

KURZ UND FÜNDIG

Wird die *Alone in the Dark*-Reihe auch für das SNES oder N64 erscheinen?

Tobias Buntbruch, Baunatal

Eine N64-Version ist laut Infogrames Deutschland möglich. Infogrames wird *Die Schlümpfe* als erstes N64-Spiel herausbringen. Für das SNES ist das Spiel technisch nicht machbar, weil das Modul unbezahlbar wäre.

Leider kann ich in keinem Handel mehr *Super Troll Island* (SNES) erhalten, da es ausverkauft ist.

Irene Kirch, Nidda

Der Vertrieb war Alan, aber die Firma existiert nicht mehr. Deine einzige Chance ist, eine Kleinanzeige aufzugeben. Gleiches gilt für Christian Trepper, der *World Cup Striker* (SNES) sucht. Auch Elite ist in Deutschland nicht mehr selbst vertreten.

Wir wollen bloß wissen, warum es keine Poster mehr gibt!

M. und D. Bazgier, Wuppertal

Solange NFV zweimonatlich erscheint, halten wir acht Seiten Tiptime und aktuelle Berichte für wichtiger als Poster. Wir hoffen, daß Ihr dem zustimmt. Wenn nicht, schreibt!

1. Bitte bringt möglichst viele Infos zu *Donkey Kong World* (N64)!

2. Wo bekomme ich die DKC-CD *Donkey Kong Jam*?

Valentin Berger, A-Wien

1. Bitte, liebe PR-Abteilung von Rare in England, rückt möglichst schnell möglichst viele Informationen zu *DKW* raus: Unsere Leser warten darauf!

2. Wende Dich an den Club Nintendo in Deutschland [Tel. (49) 6026-945-945]!

Monat später dran als unsere Mitbewerber. Dafür gab es in NFV 6+7/96 das Exklusiv-Interview mit Herrn Minagawa. Das Erscheinungsdatum haben wir da auch genannt.

● Es ist wahr, daß der VR32 in den USA jetzt günstiger verkauft wird. Allerdings gibt es auch für dieses System neue Spiele.

● Natürlich kommen weniger Spiele auf den Markt, als noch vor einem Jahr. Wenn Du aber die Liste der geplanten SNES- und Game Boy-Spiele in NFV 8+9/96 liest, sind beide Systeme noch gut versorgt. Wir sprechen hier von einer Hardware, die weltweit Millionenfach verkauft wurde. Da ist nicht von jetzt auf gleich Schluß. Und sieht man sich *Donkey Kong Country 3* oder *Toy Story* an, weiß man, daß auch grafisch noch viel machbar ist. „Lächerlich“ wird das SNES erst, wenn (in ferner Zukunft) ein 256 Bit-Nintendo auf dem Markt ist.

● Die Preise der Multiformat-Magazine (kümmern sich um mehrere Spielsysteme) sind niedriger, und

sie haben 20 Seiten mehr. Und wie viele Seiten davon sind über Nintendo? Mindestens 62 (ohne Werbung) wie bei uns? Mit acht werbefreien Tip-Seiten? Mal ehrlich: Wo gibt es mehr Nintendo für's Geld?

Auf ein Neues!

Neue Briefe voller Ideen, Anregungen und Fragen gehen an „101677.1242@compuserve.com“ oder an

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir nehmen uns mehr Platz, Eure Briefe im Rahmen einer erweiterten Leserbriefseite zu beantworten. Alle Briefe werden berücksichtigt, auch wenn es uns leider nicht möglich ist, sie persönlich zu beantworten.

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

GEWINNER

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder einen Berg von Gewinnern!

Je eine *Paranoia*-Startbox erhalten: Anja Persson aus Berlin, Adam Pecak aus Duisburg, Jörg Brose aus Nidderau, Michael Krebühl aus Kerzenheim und Sandra Jordan aus Mörlenbach. Und nun zu unserem *Gargoyles*-Wettbewerb aus

der NFV 26. Die richtige Antwort auf die Frage „wie heißt die enge Vertraute der Gargoyles im 21. Jahrhundert?“ lautete „Elisa Maza“. Den ersten Preis bekommt: Jasmine Bohne aus Bünde. Der zweite und dritte Preis geht an: Alessand-

ro Corella aus Rheinberg und Markus Reuter aus Worms. Den vierten und fünften Preis bekommen: Karsten Hufer aus Bremen und Thomas Reiner aus Mölln. Je zwei Figuren gehen an: Chris Plaumann aus Jelmstorf, Heiko Wortmann aus Os-

nabrück, Nicole Kumbischinski aus Berlin, Roberto Troszczyński aus Kröslin und Tim Tschinke aus Hamburg. Die weiteren Gewinner der *Gargoyles*-Figuren haben Ihr Preise bereits erhalten. Wir gratulieren allen Gewinnern recht herzlich!

jugend forscht '97

schüler experimentieren



Teilnahme-Infos

Stiftung

Jugend forscht e.V.

Beim Schlump 58

20144 Hamburg

E-Mail 100625.1603

@compuserve.com

Anmeldeschluß

30. 11. 1996



Wir blicken durch

in den Fachgebieten

Biologie • Chemie • Geo- und Raumwissenschaften

Mathematik/Informatik • Physik • Technik • Arbeitswelt

Früher, als es noch Drachen und Ritter gab, konnte man noch richtige Abenteuer erleben. Kehrt mit *Dragon Heart* in diese Zeit zurück! In der Filmumsetzung von Acclaim schlüpft Ihr in die Rolle eines Drachentöters und erlebt spannende Abenteuer.



Dragon Hearts Geschichte

Vor langer Zeit lebte ein junger Prinz. Er wurde schwer verletzt, als er seinem Vater in einer Schlacht gegen rebellische Bauern zu Hilfe kam. Aus lauter Verzweiflung brachte die Königin ihren sterbenden Sohn zum Drachen Drago. Drago rettete ihn, indem er ihm die Hälfte seines eigenen Herzens gab. Wenig später wurde der Prinz böse und beging frevlerische Taten. Seinem Beschützer, Sir Bowen, wurde befohlen, sämtliche Drachen der Welt zu finden und zu erlegen, bis er den erwische, der dem Prinzen soviel Unheil antat ...



Die Kunst des Redens

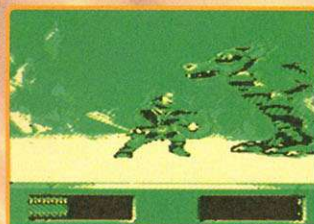
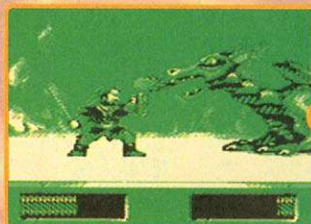
In diesem Abenteuer kommt es hauptsächlich darauf an, wie Ihr mit den Leuten umgeht. Seid also freundlich zu den Menschen, von denen Ihr Hilfe erwartet. Manche Personen muß man auch bestechen, um voranzukommen. Da helfen ein paar Münzen, Gemüse oder aber ein Getränk. Hin und wieder müßt Ihr auch zu ein paar harten Worten greifen, damit Ihr bekommt, was Ihr verlangt. Paßt aber auf, das Ihr die guten Burschen nicht zu hart ranneht. Sie werden nämlich leicht sauer und fangen an, gegen Euch zu kämpfen.



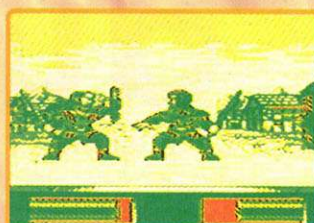
Der Kampf

Es gibt zwei Kampf-Varianten: Entweder tretet Ihr gegen einen Drachen an, oder gegen einen wildgewordenen Menschen. In beiden Fällen bedarf es einer anderen Taktik. Beim Drachen müßt Ihr Euch mit dem Schild vor seinem Feueratem schützen, dann vorstürzen und zuschlagen. Danach geht Ihr einen Schritt zurück und haltet erneut das Schild zu Eurem Schutz hoch. Die Menschen sind da etwas einfacher zu besiegen. Hier braucht Ihr fast keine Deckung. Ganz nach dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“, haut Ihr einfach drauf.

Drachen



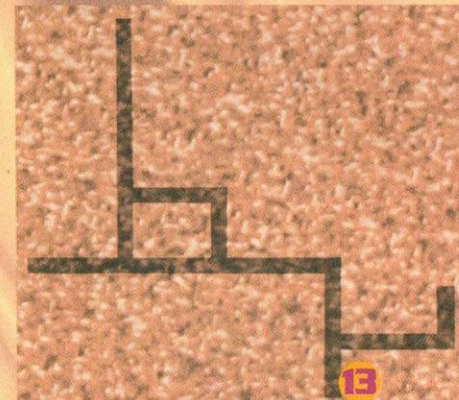
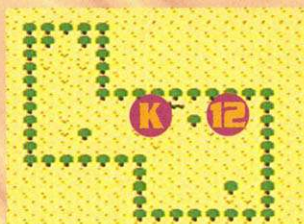
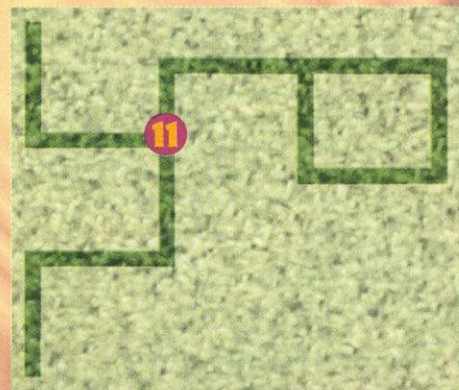
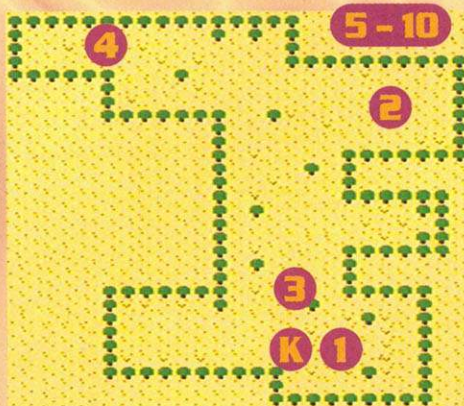
Mensch



Dragon Trouble

Ihr beginnt in der Nähe von Hexwood. Dort wurde ein Drache dabei beobachtet, wie er Schafe gestohlen hat. Erkundet die Stadt und sammelt Informationen. Natürlich erfahrt Ihr auch von den Leuten, daß die Drachen nicht das eigentliche Übel darstellt, sondern vielmehr die Leute, die das ganze Land beherrschen.

- 1** Redet mit dem Bauern und findet die Landkarte in seiner Nähe.
- 2** Geht nach Hexwood und redet mit allen Leuten.
- 3** Kehrt zum Bauern zurück und holt Euch eine Rübe.
- 4** Borgt Euch vom Mönch („Monk“) ein paar Taler.
- 5** Geht zurück nach Hexwood.
- 6** Gebt der Frau die Rübe. Dafür gibt es wertvolle Informationen über den König und seine Vollstrecker.
- 7** Gebt dem Schmied die Münzen.
- 8** Geht in die Taverne.
- 9** Nehmt das Gebräu von dem Bauern an und gebt es dem Mann neben der Feuerstelle.



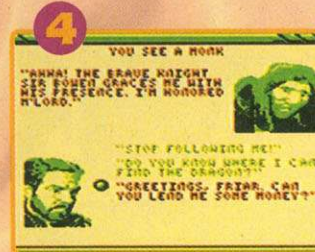
- 10** Fragt diesen Mann, ob er Euch durch den Wald führt.
- 11** Durchquert den Wald.
- 12** Redet mit dem Mann.
- 13** Erkundet die Drachenhöhle und bezwingt den Drachen.
- K** Karte



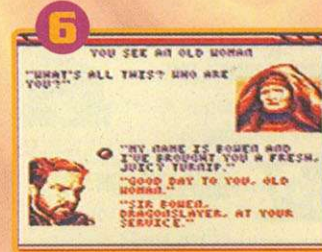
Als erstes solltet Ihr die Landkarte finden. Sie befindet sich in der Nähe des Bauern. Sprecht dann mit ihm.



Wenn Ihr bereits in Hexwood gewesen seid, wißt Ihr genau, was Ihr wollt und braucht. So achtet Ihr auch jetzt auf die Rüben vom Bauern.



Auch wißt Ihr, daß Ihr ein paar Taler braucht. Und siehe da, wenn Ihr jetzt zum Mönch geht, könnt Ihr ihn nach ein paar Geldstücken fragen.



Die alte Frau freut sich über die Rübe. Nun hat sie wieder was zu essen. Natürlich erzählt sie Euch jetzt, was im Dorf so getratscht wird.



Euer Schwert muß geschärft werden. Mit einem alten kann man nur noch weiche Butter schneiden, aber keine Drachen erlegen.



In der Taverne dürft Ihr auf keinen Fall den Ritter in der Mitte des Raumes mehr als einmal ansprechen, sonst wird er sauer.



Im zweiten Abschnitt gibt es einen Mann, der genau weiß, wo sich der Drache befindet. Droht ihm und er wird Euch zu dem Untier führen.

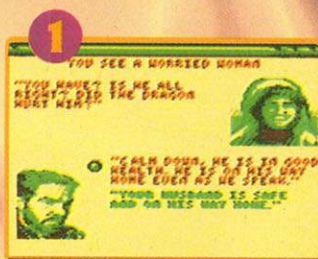
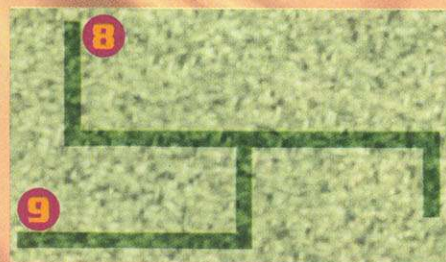
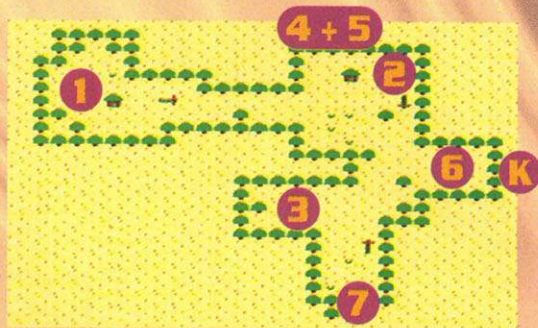


Durch die Drachenhöhle gelangt Ihr endlich zu der grünen Riesenechse. Nach ein paar Schlägen gibt sie ihren Geist auf ...

Lord Felton

Ein weiterer Drache wurde in der Nähe der Stadt von Lord Felton, dem Steuereintreiber des Königs, gesichtet. Ein armer Bauer will sich dem Drachen stellen. Er hat seinen ganzen Mut zusammen genommen und plant, mit seiner Heugabel dem Drachen das Ende zu bereiten. Wenn Ihr ihn findet und ihn von seinem Vorhaben abbringt, erzählt er Euch von einem Treffen. Lord Felton hat nämlich seine Leute zusammengerufen. Wohnt dem Meeting bei und Ihr erfahrt, wie es um die Stadt und deren Bewohner steht. Stellt Euch zu guter Letzt dem Kampf mit dem Drachen.

- 1** Redet mit der Bäuerin über ihren Mann.
- 2** Besucht Feltons Stadt.
- 3** Findet den armen Bauern, der den Drachen bezwingen will.
- 4** Kehrt in die Stadt zurück und stört Feltons Meeting.
- 5** Redet mit Lord Felton.
- 6** Geht zur Mühle und nehmt dort die Axt vom Wächter entgegen.
- 7** Zerschlägt die Barrikade vor dem Drachenwald.
- 8** Durchsucht den Wald.
- 9** Bezwingt den Drachen.
- K** Karte



Ein armer Bauer hat die Nase vom Drachen gestrichen voll. Seine Frau bittet Euch, ihn unverehrt wieder nach Hause zu bringen.



Wenn Ihr die Stadt von Lord Felton besucht, solltet Ihr in alle Häuser reinschauen. Stört die Bewohner aber nicht zu oft, sonst gibt es Streit.



Ihr findet den Bauern mitten im Gelände. Er weiß anscheinend nicht einmal, wo er nach dem Drachen suchen soll. Schickt ihn heim.



In der Stadt wird von Lord Felton ein Meeting abgehalten. Stört es und redet mit dem Lord. Er ist die Schlüsselfigur in diesem Land.



Der Lord ist nicht gerade erfreut, Euch zu sehen. Hat er doch im Moment andere Sorgen, außerdem kann er Euch nicht leiden.



Die Wache in der Mühle ist jetzt hilfsbereit. Natürlich müßt Ihr vorher die Barrikade gesehen haben. Sonst gibt es auch keine Axt.

Hier kommt der Lord

Lord Felton hat ein großes Problem: Der Drache macht das Volk mürbisch. Also muß der Lord die Leute beruhigen, und nebenbei gilt es noch, eine Mühle zu betreiben. Zusätzlich sind seine Bürger nicht mit der Politik des Königs zufrieden. Wenn Ihr ihn das erste Mal trifft, hat er Euch einiges zu erzählen. Ihr erfahrt, daß er Euch nicht mag und wenig Vertrauen in Euch und Eure Fähigkeit als Drachentöter setzt. Doch zum Schluß gibt er Euch Zugang zum Schlüssel des Waldes. Den müßt Ihr Euch bei der Mühlenwache abholen.



Jetzt seid Ihr gut bewaffnet und könnt die Barrikade mit der Axt einreißen. Macht Euch jetzt auf den Weg durch den Wald.

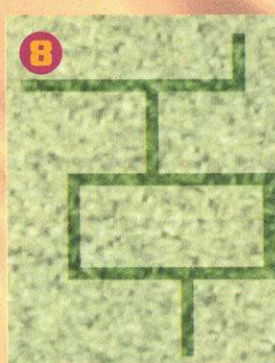
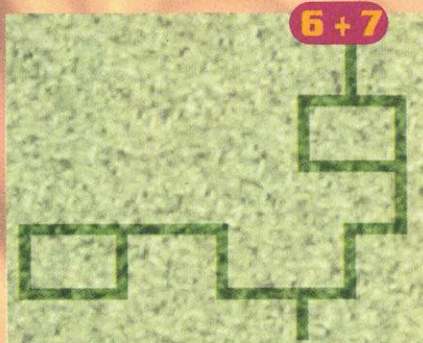
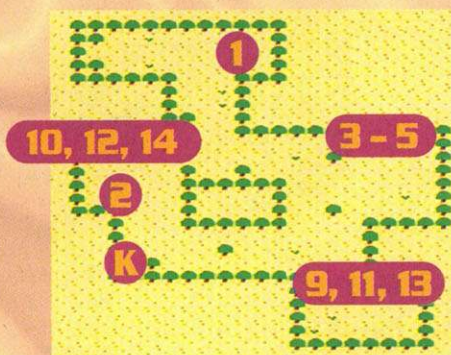


Folgt der oben abgebildeten Karte durch den Wald. Nach einem kleinen Schwätzchen könnt Ihr dem Drachen den Garaus machen.

Der verlorene Bruder

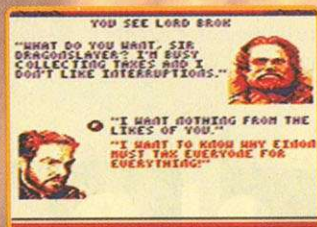
Nachdem Ihr Lord Brok in die Arme gelaufen seid, findet Ihr Euch in seinem Kerker wieder. Ein Leidensgenosse erzählt Euch von seinem verlorenen Bruder. Er gibt Euch ein Kinderspielzeug, um dies seinem Bruder zu geben, nachdem Ihr aus dem Kerker ausgebrochen seid.

- 1** Sprecht mit der Frau.
- 2** Redet mit den Dorfbewohnern.
- 3** Redet mit Lord Brok.
- 4** Kämpft mit dem Lord.
- 5** Willkommen im Knast.
- 6** Redet mit Eurem Zellengenossen.
- 7** Nehmt das Spielzeug entgegen.
- 8** Kämpft mit dem Kerkermeister.
- 9** Redet mit dem alten Mann.
- 10** Nehmt den Hafer vom Bauern entgegen.
- 11** Gebt dem alten Mann den Hafer.
- 12** Holt Euch vom Bauern etwas Zucker.
- 13** Gebt dem alten Mann den Zucker.



Lord Brok

Der Lord ist ein stolzer Mann, der mit eiserner Faust sein Land regiert. Er hat nichts für Leute übrig, die schlecht von seinem König reden. Wenn Ihr das erste Mal auf ihn trefft, wird er seine Waffe gegen Euch erheben. Nach einem kurzen Kampf ruft er seine Mannen, die Euch in den Kerker werfen.



Die Wache

Um aus dem Kerker zu fliehen, müßt Ihr den Wachsoldat bezwingen. Er ist der einzige, der den Schlüssel zum Ausgang besitzt. Die Wache ist zwar nicht die anständigste, ist aber leicht zu besiegen. Und wenn Ihr nicht den kürzesten Weg zum Ausgang nehmt, trefft Ihr auf eine zweite Wache.



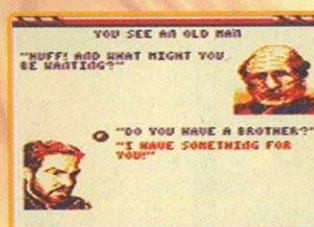
Der Bruder

Ein alter Mann streift durch den Kerker, wie er es schon seit 20 Jahren macht. Er weiß, daß Euer Schicksal jenseits der Gefängnismauern liegt. Er gibt Euch ein Spielzeugpferd, das er als Kind mit seinem Bruder geteilt hat. Der Mann bittet Euch, dies seinem Bruder zu bringen.



Die Suche nach dem verlorenen Hafer

Der alte Mann im Südosten spricht erst mit Euch, wenn er seine allmorgendlichen Haferflocken zu sich genommen hat. Das Problem ist nur: Wo sind die Flocken? Geht zuerst zum Bauern, um dem alten Mann seine Haferflocken zu holen. Doch das ist noch nicht alles. Jetzt will der alte Kauz auch noch Zucker. Also trottet Ihr zurück zum Bauern, um ihn um den Zucker zu bitten. Erst wenn der alte Mann seinen Teller leer gegessen hat, redet er mit Euch. Jetzt könnt Ihr ihm das Spielzeugpferd geben, das Euch Euer Zellennachbar aus dem Knast gegeben hat. Der alte Mann ist hocherfreut und schickt seinen Sohn, damit er Euch zum Wald führt.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: englischer Bildschirmtext, Paßwörter
Genre: Adventure

Sound

Was soll man dazu sagen?
 Ah, jetzt: Zum Glück kann man die Musik ausstellen.

Grafik

Es gibt eine Art 3-D-Ansicht á la Might & Magic. Außerdem steht dem Spieler noch eine Übersichtskarte zur Verfügung, sofern diese gefunden wird. Die Grafik ist für den Game Boy passabel.

Spielbarkeit

Die Steuerung ist einfach gehalten, da mehr Wert auf die Rätsel gelegt wurden. Die einzige Fingerfertigkeit, die man zeigen muß, kommt bei den Kämpfen zum Tragen, besonders bei denen mit Drachen. Die Echsen werden immer stärker und sind schwerer zu besiegen.

Fazit

Abenteurer werden bestimmt Ihren Spaß an Dragon Heart haben, allerdings sollte man nicht die Acclaim-typische Action erwarten. Bei diesem Modul wurde mehr Wert auf die Story gelegt. Eine kleine Anmerkung noch für Leute, die mit Englisch auf Kriegsfuß stehen: Dragon Heart ist textlastig!

jvn

Klar, laufen kann Mario schon lange. Aber sich in einer dreidimensionalen Welt zu bewegen, das ist schon etwas anderes. Für *Super Mario 64* bekam Shigeru Miyamotos Entwicklerteam Unterstützung von Nichimen Graphics.

Nichimen Graphics, eine Tochter des japanischen Nichimen-Konzerns, stellt Entwicklern auf allen Spielplattformen sein *N•World*-Paket zur Verfügung. Zu etwas ganz besonderem wird dieses Programm in Verbindung mit *N64 Express*, das alles, was geschaffen wurde, dicht gepackt ins Nintendo 64-Grafik-Format GBI überträgt. „Um Nintendos Bedürfnissen zu entsprechen, haben wir ein *N•World*-Modul speziell so geschrieben, daß es Inhalte (von unfertigen Spielen) direkt auf dem Nintendo 64 zeigen kann. Entwickler können sich Animationen, Modelle und Texturen auf diesem Weg sofort ansehen. Damit verringert sich die Produktionszeit wesentlich“, so Koichi Kobayashi, der Präsident von Nichimen Graphics.

Und wo sehen wir das?

Nichimens Programme waren im Einsatz, als Nintendo *Super Mario 64* entwickelte. Immer dann, wenn Mario oder eine der anderen Figuren im Spiel springt, läuft, rennt oder auch nur mit dem Auge zwinkert, seht Ihr *N•Worlds* Arbeit.

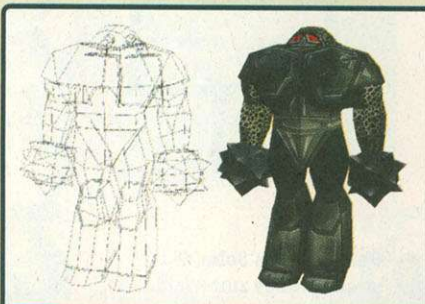


Animationen. Wir hätten dieses Projekt nie ohne *N•World* zusammenstellen können“, so Mark Schafer von Acclaims Entwicklungsabteilung. Eine Nintendo 64-Version dieses PSX-Titels ist nicht unwahrscheinlich. Firmen wie die Boss Game Studios (*Top Gear Rally N64*), Square (*Secret of Mana* SNES) oder Millennium Interactive schwören schon auf die Software. Sehen wir uns genau an, was das System kann!

Motion Capture

Wollte man vor zehn Jahren einen Drachen darstellen, brauchte man einen Mann im zentnerschweren Gummi-Kostüm, der vor einer Kamera auftrat und (meist vor der entsprechenden Kulisse) gefilmt wurde. (Schaut japanische *Godzilla*-Streifen oder *Power Rangers* an, und Ihr wißt, was wir meinen.) Firmen wie Acclaim entwickelten leichtere Methoden. Nun ist es möglich, ausgefallenen Kreaturen menschliche Bewegungsstudien zugrunde zu legen. (Diese Technik wurde auch für den neuen Kino-Hit *Dragon Heart* benutzt.) Vor einem Blue Screen wird ein Mensch aufgenommen, der die gewünschten Bewegungen vor der blauen Wand ausführt und dabei mit Video aufgenommen wird (= Motion Capture-Verfahren). Dann wird ein Skelett der Figur gezeichnet, die sich später auf dem Bildschirm bewegen soll. Im *Skeletal Animation System* (= Skelett-Animationssystem) wird sie mit der menschlichen Bewegungsstudie

verknüpft. Vollzieht nun der Motion Capture-Darsteller eine Luftrolle, kann das der Drache auch. Und es ist



Ein Roboter entsteht: Links das Drahtmodell, rechts das Endprodukt mit 615 Polygonen.

me, das über 160 Charaktere mit realistischer Haut zeigt, die alle nach dem Motion Capture-System geschaffen sind. *NBA Jam Extreme* bringt „über 12.000 Frames (Bilder) an

egal, ob Ihr Roboter, Spinnen oder Dinos benötigt: Alles ist möglich.

Anmalen und Rendern

Der Anfang mit dem *Skeletal Animation System* hat auf Eurem Bildschirm ein nacktes Skelett hinterlassen. Es sieht so aus wie die Drahtfigur oben rechts. Nun rechnet das Programm die zweidimensionale (also platte) Figur in die dritte Dimension um. Mit (Computer-)Farbe kann



Wer Mario das





Gegen den Uhrzeiger-Sinn:

- Modellierung:
Einfachste Drahtmodelle reichen aus, um komplexe Figuren darzustellen.
- Texture Mapping entspricht der Haut des Charakters, der Tapete des Drahtmodells.
- Animation bringt Leben in die Figur.
- Auch Spezialeffekte stellt Nichimen bereit.
- Besondere Effekte durch Farbreduzierung
- Rendering sorgt für eine glatte Haut des Charakters und lebensechte Lichteffekte.



keln glühen? Die vorher angemalten Stellen werden dank des Rendering-Verfahrens glatter und lebensechter. Glasaugen, Lichtreflexe und glühende Finger (wie bei E.T.) sind selbstverständlich auch machbar.

Geschwindigkeit ist dabei sowohl beim Ausprobieren am

Silicon Graphics-Rechner als auch später am Nintendo 64 wichtig: In *Super Mario 64* besteht Held Mario z. B. aus 1.500 Polygonen, wenn Ihr ganz nah an ihn heranzoomt. Diese Datenmengen werden in atemberaubender Geschwindigkeit berechnet. Was aber, wenn Ihr als Programmierer aus Platzgründen mit mir rund 500 Vielecken auskommen müßt? Dann malt Ihr Euer Monster mit *N•Paint 3-D* einfach dreidimensional an.

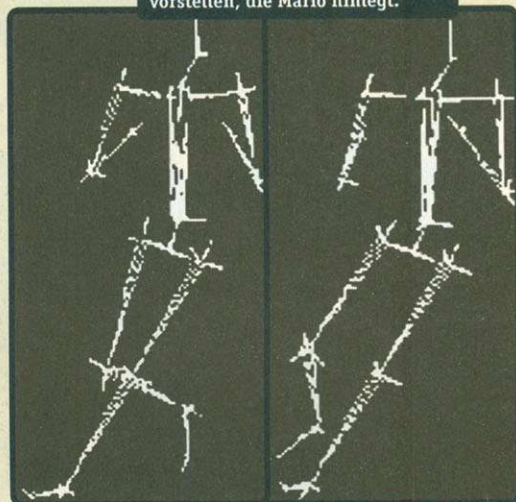
Leben einhauchen

N•Geometry basiert auf Polygonen (= Vielecken), und ist dafür geeignet, jede Art von Gegenstand oder Figur zu animieren, egal ob Panzer oder Supermann. Alles kann frei verändert, gestaucht, gezogen, gefaltet, gespiegelt, kopiert oder verformt werden, ob Würfel, Tetraeder, Flüssigkeiten oder Skelette ... Immer komplexere Dinge und Wesen schafft Ihr aus einfachen Strichen. Die Ausleuchtung (siehe oben) kann dann ebenfalls in verschiedenen Lichtstärken und -farben, von Taschenlampen, flackernden Feuern oder orangefarbenen Sonnen kommen. Und plötzlich bewegen sich Eure Geschöpfe dank *N•Dynamics*. Ein Beispielskelett findet Ihr oben rechts. So ähnlich kann das für *Mario 64* verwendete ausgesehen haben.

Besonderheit

Eines der Vorteile des Nichimen-Systems ist, daß der Kunde es sich selbst zusammen-

So etwa kann man sich das Skelett der gekonnten Vollbremsung vorstellen, die Mario hinlegt.



stellen kann (= „to customize“). Er muß nicht das ganze System kaufen, sondern kann es mit bereits bestehender Software (z. B. von Alias|Wavefront oder AutoCAD) kombinieren.

Nichimen Graphics hat als japanische Firma engen Kontakt zu Nintendo und dessen Entwickler-Support-Abteilung. Das garantiert Informationen aus erster Hand darüber, was technisch machbar ist und gewünscht wird. Dementsprechend sind Entwickler mit Nichimen-Software auf dem neuesten Stand.

og



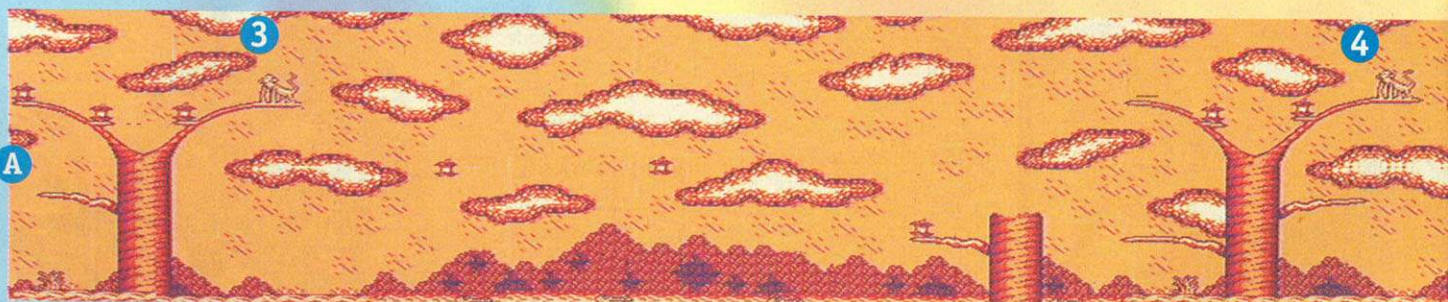
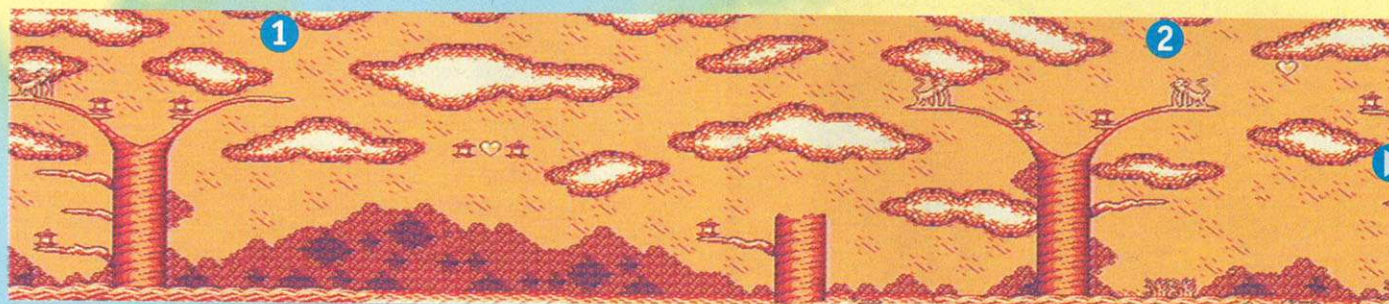
Laufen lehrt





DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

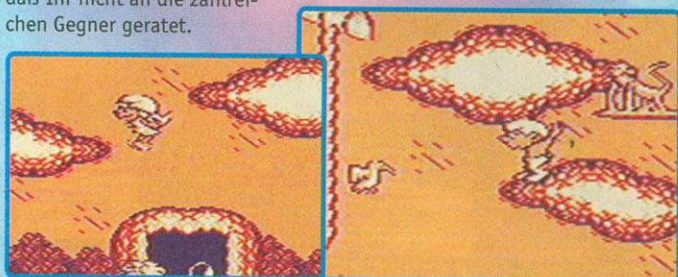
Die kleinen blauen *Schlümpfe*, bekannt aus Comics und Fernsehen, reisen um die Welt. Diesmal trifft es Schlumpfne und den Neugier-schlumpf. Sie waren ungezogen und müssen zur Strafe den Müll in der Natur einsammeln. Begleitet sie über die Kontinente unserer Erde!



WEITER GEHT'S

AFRIKA 2

In Afrika stehen Euch Hütten als Trampoline zur Verfügung. Springt von den Löwen aus auf die Dächer und von dort hoch in die Bäume. Paßt dabei auf, daß Ihr nicht an die zahlreichen Gegner geratet.



NORDPOL 1

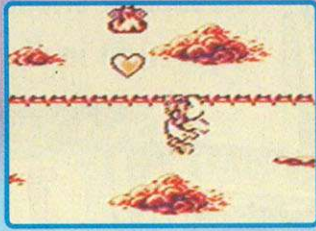
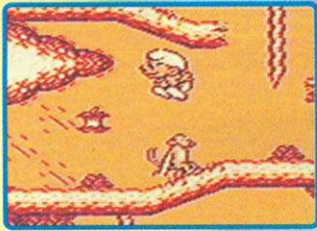
Jetzt wird es ganz schön rutschig, denn Eis ist ja bekanntlich glatt. Am Nordpol darf man auch die Robben nicht vergessen. Sie jonglieren mit Bällen. Geht diesen aus dem Weg und springt dann auf die Pelztiere. Wiederholt das und springt erneut. So kommt Ihr an die Kristalle.



AFRIKA 1

SCHLUMPF & SCHLUMPFINE

Eines Nachts schleichen sich der Neugierschlumpf und die Schlumfine in Papa Schlumpfs Haus. Dort liegt ein riesiger Kristall. Als die beiden ihn anfassen wollen, zersplittert er in tausend Stücke und setzt einen Zauber frei. Die zwei Schlümpfe werden auf verschiedene Kontinente gebeamt. Sie kommen nur wieder nach Schlumpfhausen zurück, wenn sie den Müll in der Natur aufsammeln und alle Kristallstücke wiederfinden.



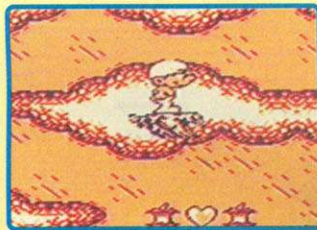
KRISTALLE (1-6)

In dieser Stage befinden sich sechs Kristallsplitter, die es zu finden gilt. Sie stecken fast alle in den Wolken über den Affen. Springt also im richtigen Moment auf die Affen und holt Euch die Glitzerdinge.



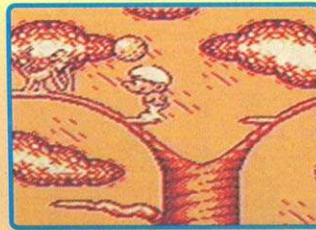
GEIER

Die Vögel im Wald sind freundlich. Springt auf sie, dann tragen sie Euch eine Weile. Leider klappt das nur in dieser Stage. Vergeßt nicht, rechtzeitig wieder abzuspringen.



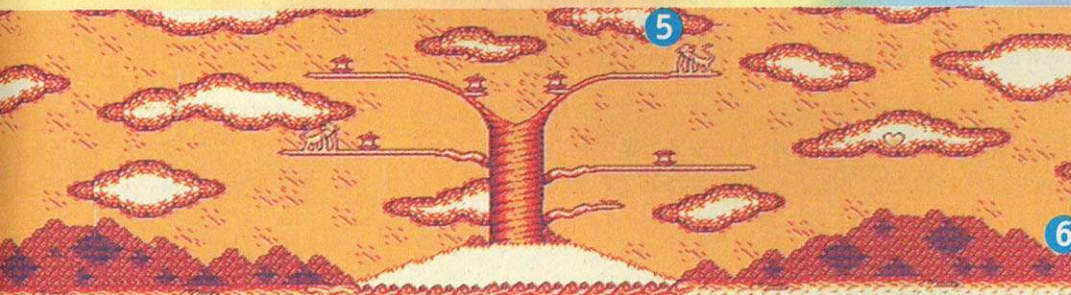
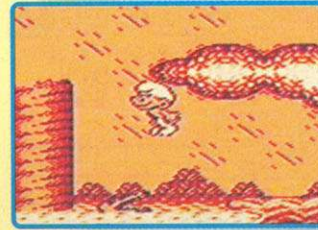
AFFE

Auf den Bäumen leben Affen, die Euch nicht leiden können. Denn immer wenn sie Euch erblicken, werfen sie mit Kokosnüssen. Weicht diesen aus.



KROKOS

Die Krokodile dienen auch in diesem Spiel, wie nicht anders erwartet, als Sprungbretter. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr die vielen Gewässer leicht überqueren.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Oktober
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Schlumpf'n'Run

Sound

Die Musik ist gut gelungen, zumindest nervt sie nicht so schnell. Wer will, kann auch nur mit Effekten spielen.

Grafik

Die Grafik ist sehr großzügig gehalten. Alle Details sind auf Anhieb gut zu erkennen und erleichtern das Spielen ungemein.

Spielbarkeit

Das Spiel ist nicht gerade Anfängerfreundlich. Man muß schon einiges an Fingerfertigkeit und Geduld aufbringen, um die ersten Stages zu schaffen. Zum Glück dürfen am Anfang zwei verschiedene Kontinente (Nordpol und Afrika) ausgewählt werden, darum wird es nicht ganz so frustrierend.

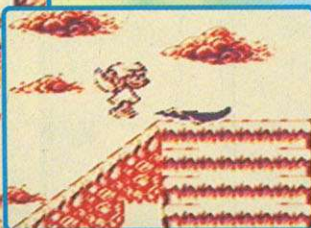
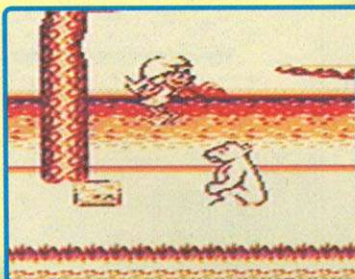
Fazit

Die Schlümpfe reisen um die Welt ist ein sehr gut gelungenes Jump'n'Run, nur ein bißchen schwer. Aber mit ein paar Stunden Übung, kommt man schon besser voran.

jvn

NORDPOL 2

Neben den Robben und einigen Fischen kommen jetzt auch noch fiese Eisbären dazu. Diese könnt Ihr durch zwei Sprünge bezwingen. Die Eisklötze, die sie werfen, können manchmal nützlich sein, um höhergelegene Kristallteile oder Herzen zu bekommen.



NORDPOL 3

Hier müßt Ihr ins kühle Naß. Schwimmt zu den acht Kristallstücken. Einige Quallen haben Kristallsplitter verschlungen. Springt ihnen zwei Mal auf den Kopf!



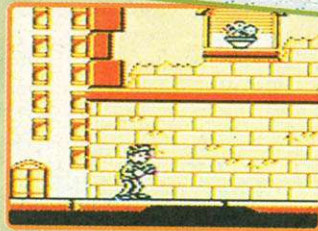


Wenn Infogrames sich einmal an eine Comic-Lizenz setzt, so kommt mit Sicherheit ein Spiel für beide Nintendo-Systeme dabei heraus. *Spirou* macht da keine Ausnahme. Auch auf dem Game Boy darf Frankreichs Vorzeige-Journalist seine Abenteuer erleben. Lediglich Pips schaffte es nicht in die Umsetzung.

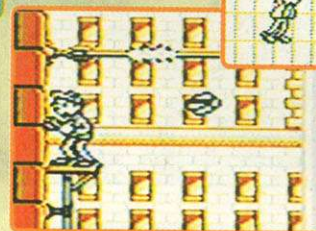


DIE STADT

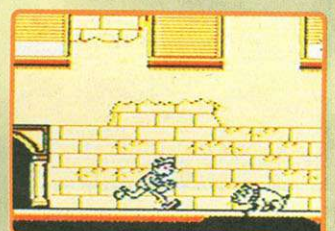
Die Story orientiert sich an der SNES-Version, nur die Zahl der einzelnen Level und ihre Länge unterscheidet sich. Außerdem bekommt man hier schneller ein Paßwort. In New York City besteht die Aufgabe darin, Gräben zu überwinden und ohne Gegner-Kontakt zum Ziel ganz rechts zu kommen. Es gibt hier nur ein Energie-Herz.



Auf dem SNES fallen die Blumen ohne Warnung: Hier seht Ihr sie.

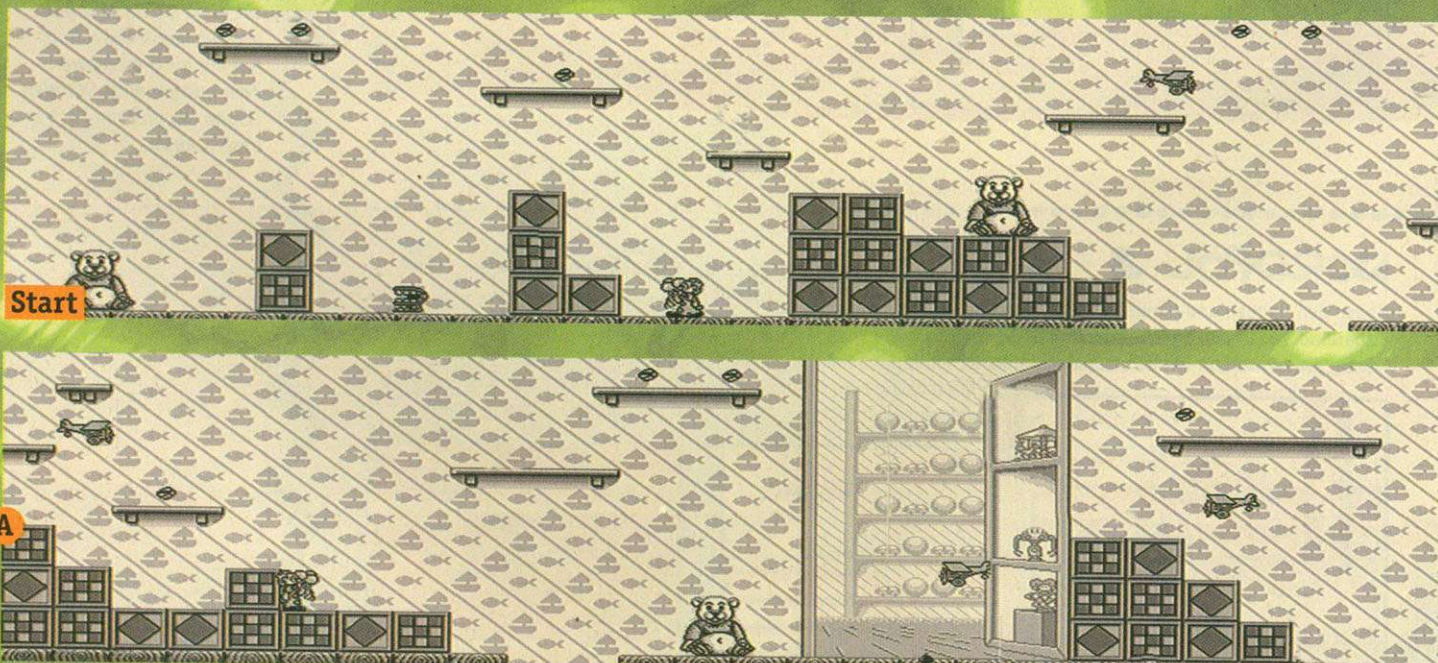


Ab der zweiten Stromleitung müßt Ihr mit Stromstößen rechnen.



Der Kläffer beißt: Kurz vor dem Ziel tauchen gleich zwei davon auf.

DIE KARTE DES SPIELZEUGLADENS

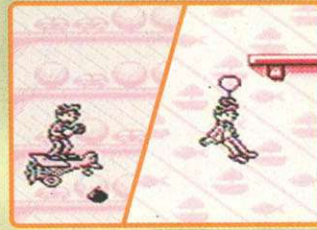


DER SPIELZEUG-LADEN

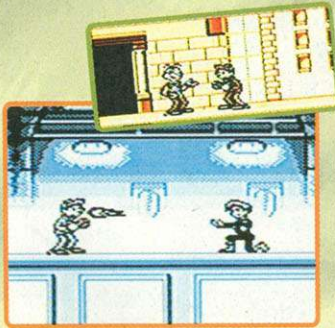
Der Verkleinerungsstrahl schlägt wieder zu. Die Flucht vor der Kugel bleibt erspart, aber Ihr könnt nicht sehen, ob ein Sprung aus der Höhe in ein Loch oder auf festen Boden führt. Außerdem sind die Flugzeugmotoren jetzt gefährlich. Ihr könnt darauf springen, aber jede Berührung kostet Energie. Fallt auch nicht von zu hohen Plätzen.



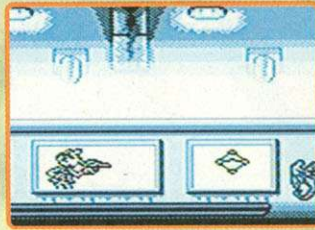
Haltet beim Sprung vom Bären A und B gleichzeitig gedrückt.



Springt genau auf die Flugzeuge und hängt nicht zu lange am Ballon.



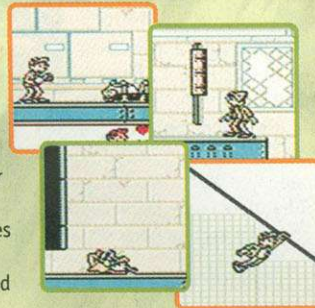
Springt über den Feuerball. Für einen eigenen Schuß reicht die Zeit nicht.



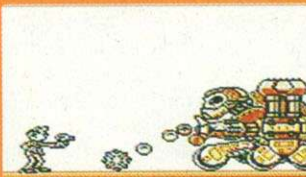
Bomben innerhalb der Waggon sind etwas neues. Schießt sie ab.

DIE FABRIK UND WEITER

Nach der Metro kommt Spirou nochmals auf die Dächer und in eine Fabrik. Auf den Dächern gibt es Stahlseile, an denen er zu niedrigeren Häusern herunterrutschen kann. (Hier braucht es keinen Haken – Aua, die Handflächen ...) In der Fabrik müßt Ihr auf die Gase achten, die durch lecke Röhren gestoßen werden. Später gibt es noch ein Schwimm-Level, eine extrem schwere Verfolgungsjagd in der Luft und eine Flucht durch eine Höhle.



ENDGEGNER



Erfolg hat beim Endgegner nur, wer seinen Angriffen ausweicht und regelmäßig auf seinen Kopf ballert. Habt dabei viel Geduld.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Paßwörter, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik ist stimmungsvoll, flott, spannend und in mehreren Melodien zu haben.

Grafik

Auf dem Super Game Boy spitze, auf dem Kleinen aber stellenweise zu überlaufen.

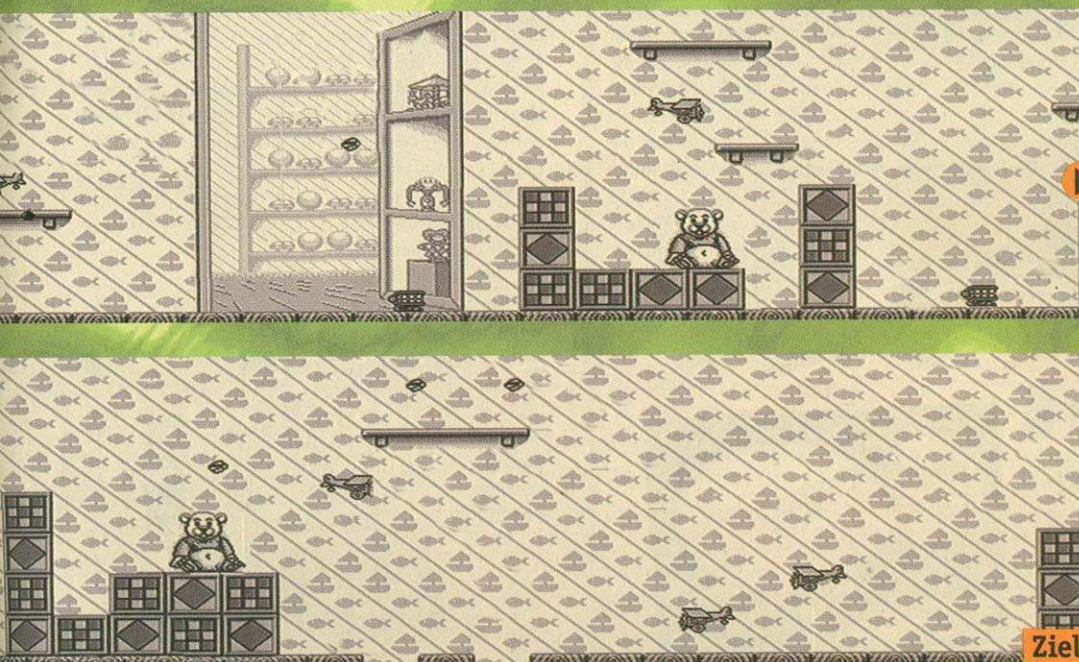
Spielbarkeit

Spirou ist schwer, und auch die Game Boy-Version hat ihre Tücken. Aber im Gegensatz zum SNES-Modul sind die Level nicht so lang und im gesamten gesehen nicht so schwer. Die Paßwörter sind weniger weit gestreut.

Fazit

Spirou auf dem Game Boy macht Spaß. Es ist ein Spiel für Fortgeschrittene und große Fans der französischen Comics. Schade, daß außer dem Titelhelden keine weitere Figur aktiv zu steuern ist. Außerdem fehlt die „Ausschau“-Funktion.

og



Ziel

Iron Man/X-O Manowar

Zum ersten Mal kämpfen Marvels Iron Man und Valiants Manowar gemeinsam gegen ihre Gegner: *Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal*. Begleitet die beiden Hauptfiguren zweier unterschiedlicher Superhelden-Serien durch New York, einen Dschungel oder ein eisiges Asteroidenfeld im berühmten Kampf des Guten gegen das Böse. *Acclaims* knallhartes Action-Spiel ist mit vorgerenderter und Motion-Capture-Graphik ausgerüstet.



Winter Olympics

Der Sommer war dieses Jahr nicht der berühmteste. Vielleicht ist das der Grund dafür, daß man bei Nintendo bereits an den Winter denkt ... *Winter Olympics* ist seit langer Zeit das erste SNES-Polygon-Spiel. Auch in dieser Softwaresparte hat sich seit *Stunt Race FX* etwas getan, denn

die Grafik ist flüssiger geworden. In sechs Disziplinen, von Kunstspringen, Bobfahren und Slalom gibt es alles, was auf Bob und Ski Spaß macht. Eure Tour führt Euch durch Salt Lake City, Albertville und Lillehammer.

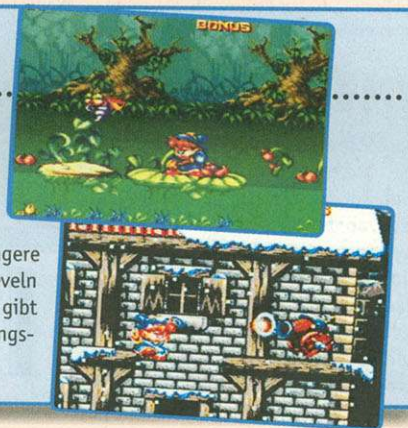


Asterix

Nachdem Asterix & Obelix ein großer Erfolg war, bringt Konami im Rahmen einer Infogrames-Klassik-Serie das Spiel *Asterix* (von 1993) neu auf den Markt. Taucht in die Welt der Gallier und helft dem gewitzten Kämpfer, seinen großen Freund Obelix zu befreien. Die Römer haben es nämlich endlich geschafft, den dicksten (Wer ist hier dick?) Krieger der Gallier gefangen zu nehmen. Auf dem Weg trifft Ihr auf viele aus den Comics bekannte Orte, wie z. B. die Pyramiden, Griechenland und Rom. (Mehr dazu in NFV 1.)

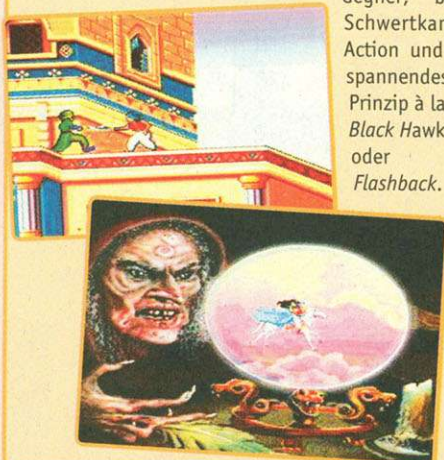
Incantation

Bei *Incantation* besucht Ihr ein Land, in dem die Macht demjenigen gehört, der das Buch der Erstklassigen Zauberei hat. Zmiro der Zauberer, der Besitzer des Buches, wurde von dem bösen Imperator Neucroman entführt. Doch zum Glück gibt es Zmiros tapfere Tochter Zmira. Die junge Dame macht sich auf, ihren Vater zu retten ... *Incantation* ist ein Jump'n'Run für jüngere SNES-Fans. Neun magische Sprüche, sieben Welten mit je drei Leveln und einem Endgegner, zahlreiche Boni und viele versteckte Dinge gibt es zu entdecken. Das putzige Titus-Modul hat eine lange Entwicklungsphase hinter sich, aber zu Weihnachten bringt es Laguna heraus.



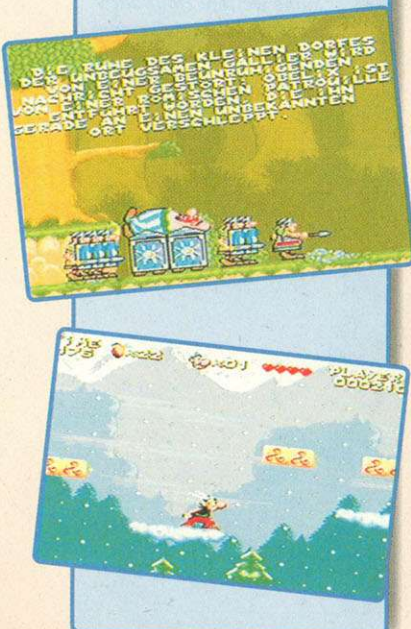
Prince of Persia 2

Erhholung stand im Sinne des Prinzen von Persien, doch wieder macht ihm der Großwesir Jaffar einen Strich durch die Rechnung. Erneut ist die Prinzessin verschwunden, und seine Hoheit schlägt sich durch fünf verschiedene Welten mit mehr als zwölf Leveln. *Prince of Persia 2 - The Shadow and the Flame* bringt Euch detaillierte Grafiken, unzählige Gegner, beste Schwertkampf-Action und ein spannendes Prinzip à la *Black Hawk* oder *Flashback*.



Hugo

Hugo, bekannt aus der gleichnamigen TV-Show, hat es auf den Game Boy verschlagen. In dem Kemco-Spiel steuert Ihr *Hugo* durch eine wohlbekannte Geschichte: Seine Frau wurden von der bösen Hexe entführt. Darum macht sich der kleine Kobold auf den Weg, seine Liebe zu befreien. In 27 kniffligen Level müßt Ihr es schaffen, die Hexe zu überlisten und in den Kerker des Schlosses zu kommen. Die Level, die Ihr in diesem Jump'n'Run durchquert, sind in 2-D-Graphik gestaltet. Laguna vertreibt den Titel.



STAR WARS™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



AUSGABE 3
AB 10. OKTOBER
IN UNSERER GALAXIS

VORSCHAU

Der Countdown läuft, Nintendo 64

nähert sich mit riesigen Schritten. Im näch-

sten Heft gibt es darum bestimmt Berichte zu **Super**

Mario 64 und **Pilotwings 64** (beide Nintendo 64). Für das Super Nintendo ist das Rollenspiel



Oscar

Lufia fällig und **Donkey Kong Country 3** wird heiß erwartet.

Dragon Ball Z, **Mohawk & Headphone Jack**, **Power Piggs**, **Prince of Persia 2** und **Incantation** wurden uns in Aussicht gestellt.

Mit etwas Glück haben wir

dann auch **Sim City 2000**,

Power Rangers ZEO und **Big-**

Bad Bee Fighter (alle SNES). Die Fortsetzung des **Dragon**

Heart-Game Guides ist genauso zu erwarten wie **Donkey Kong**

Land 2 (beide Game Boy).

Natürlich gibt es die neuesten **N64-Nachrichten** aus

Europa, Amerika und Japan und bereiten weitere

interessante Hintergrundartikel zu Nintendo 64

vor. Die nächste Fun Vision dürfte Ihr also

nicht verpassen! Wir sehen uns am 13.

November am Kiosk.



Power Piggs

Real Last Minute-Info:

Mother 3 (N64) ist bestätigt! **Mindcape** wird als Ersatz für **Monster Dunk** einen anderen N64-Titel herausbringen!



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:
Julia Messmacher, Marco Bono,
Pascal Noormann

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

Redaktionsadresse:
Nintendo Fun Vision,
Bernstr. 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
101677.1242@compuserve.com

Grafik: Karl-Heinz Best/ Art + Work
GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Bernstr. 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, Bernstr. 38, 60437
Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50,
Telefax: (069) 5 00 80-51.

Urheberrecht: © 1996 Pro Verlag Ge-
sellschaft für Publikationen mbH, mit
Ausnahme von urheberrechtlich ge-
schützten Werken der Nintendo of
Europe GmbH und der Nintendo Co.
Ltd., deren nicht-ausschließliche Nut-
zung Pro Verlag GmbH vertraglich ein-
geräumt ist. Gleichmaßen erfolgt die
Verwendung des Titels Nintendo
Fun Vision, sowie diverser Logos und
für Nintendo eingetragene Warenzei-
chen (insbesondere Nintendo, Game
Boy, Super Game Boy, Nintendo Ent-
ertainment System, Super Nintendo Ent-
ertainment System) nach Maßgabe
des vorgenannten Vertrages.

Alle in Nintendo Fun Vision erschie-
nenen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: Super Mario 64; © 1996 Nintendo
Co., Ltd.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publi-
kationen mbH, Bernstr. 38,
60437 Frankfurt; Geschäftsführer:
Wolfgang Lutterbach.

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei ge-
bleichtem Papier gedruckt.

DIE KÖNIGE DER KÄMPFER...



DIREKT AUS DER SPIELHALLE – JETZT AUF DEM GAME BOY!

Das größte Kampfsportturnier der Welt wird nur unter den Königen der schnellsten, mutigsten und gefährlichsten Kämpfer ausgetragen – den KING OF FIGHTERS. 15 Kämpfer mit insgesamt 90 verschiedenen Special Moves, Team-Kämpfen („Drei-gegen-Drei“) und knallharter 2-Spieler-Action über Game Link oder Super Game Boy präsentieren das wohl aufregendste Kampfsport-Ereignis, das je auf dem Game Boy stattgefunden hat.



LAGULLA
VIDEO GAMES®

TAKARA®

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

Immer eine

Nasenlänge voraus.

Disney Pinocchio



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

Nintendo®

HAVE MORE FUN