3/95 MÄRZ • DM 6 • sfr 6 • öS 50 • Lire 8200 C 30368

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

REPORT: Werbung made in USA

Tests & Infos zu:

- Star Trek: Starfleet Academy • Stargate
- Jurassic Park 2 • NBA Jam Tournament Edition

TIPS&TRICKS

- **101%** bei ‚Donkey Kong Country'!
- ‚Der König der Löwen'-Tips
- ‚Super Mario Kart'-Fahrtips
- ‚Blackhawk'-Lösung, Teil 2
- ‚Street Fighter II'-Kurs, Teil 3
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Mogel-Codes für Action Replay, Game Mage & Game Genie

GÜNSTIGE GAMES in den KLEINANZEIGEN!

Messe-News aus Las Vegas

So geht´s:

Mickey Mania – DIE LÖSUNG

TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS

JVC

Emmit Smith hat's mit seinen Dallas Cowboys nicht zum Super-Bowl-Finale geschafft, trotzdem wird ihm viel Ehre zuteil: JVC bastelt fleißig an Emmit Smith Football (SNES). Bereits im April stellt Jean-Claude van Damme seine Kampfkunst in Timecop (SNES; wird von Virgin veröffentlicht) unter



Timecop stammt von JVC, wird aber durch Virgin in Deutschland vertrieben



Big Sky Trooper – ein Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene

Beweis. Hal Barwood – ‚Vater' des PC-Hits ‚Monkey Island' – ist derzeit mit Big Sky Trooper beschäftigt, einem Rollenspiel für Anfänger und Fortgeschrittene. Noch nicht vom Fließband gerollt ist Rally – The Final Round of the World Rally Championship (SNES). Ob es jemals erscheinen wird, ist derzeit noch sehr fraglich.

OCEAN

Neben den Electronic-Arts-Veröffentlichungen erwarten uns Green Lantern (Action, SNES), eine Comic-Umsetzung, Manchester United Super Soccer (Fußball, SNES), Mr. Tuff (Action, SNES) und Putty Squad (Jump&Run/Strategie, SNES), der Nachfolger von Super Putty.

Das ist Izzy, das lustige Maskottchen der Olympischen Spiele 1996 in Atlanta

U.S. GOLD

Wie meist steht bei U.S. Gold auch dieses Jahr erneut ein großes Ereignis im Vordergrund. Diesmal sind es die Olympischen Spiele. Zwar werden diese erst 1996 in Atlanta ausgetragen, doch das hindert die Jungs und Mädels nicht, sich bereits jetzt dem Thema zu widmen. Anders als erwartet entpuppt sich Izzy's Quest for the Olympic Rings nicht als Sportspiel, sondern als reinrassiges Jump&Run. Der Held der Story kann sogar morphen und sorgt somit für grafische Gags. Ein altbekannter Knabe lächelt uns in Operation Starfish entgegen: James Pond ist zurück und treibt erneut sein Unwesen. Beide Programme erscheinen vorläufig nur für das SNES.



Ob JVCs Rally-Spiel erscheinen wird steht noch nicht fest







NINTENDO

Kommen wir zu Nintendo selbst. Das beherrschende Thema der letzten Wochen und Monate rund um den japanischen Spiele-Giganten war das Ultra 64, das in Deutschland noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft '95, spätestens aber im Januar '96 zum Preis von 500 bis 550 DM zu erwerben sein soll. Zur Enttäuschung der Journalisten gab es allerdings nicht mehr als ein Video und den Killer-Instinct-Automaten zu diesem Thema zu sehen. Nintendo konzentrierte sich voll und ganz auf den Virtual Boy, das 32-Bit-Virtual-Reality-System für unterwegs. Wie der Game Boy geizt auch der VB mit Farben und bietet lediglich Rotstufen auf schwarzem Hintergrund. Dafür ist jedoch ‚echte' Dreidimensionalität geboten. Das heißt, daß z.B. beim Boxspiel Punch-Out die Gegner wirklich ‚hinten' stehen, die Fäuste ‚näher' und bei einem Shoot 'em Up Raumschiffe aus der Tiefe des Raums nach ‚vorne' angeflogen kommen. Der 3-D-Effekt ist ohne Zweifel sehr gut. Ob das System jedoch eine echte Marktchance hat, bleibt abzuwarten. Schließlich ist farbliche Monotonie nicht





unbedingt zeitgemäß. Des weiteren ist die 3-D-Brille des Virtual Boy recht groß, sprich unhandlich. In den USA wird das Gerät auf jeden Fall im Sommer dieses Jahres zum Preis von 200 Dollar erscheinen (rund 300 Mark). Angeblich produzieren bereits 60 Firmen weltweit Programme für den Virtual Boy. Eine deutsche Veröffentlichung des neuen Systems ist derzeit mehr als fraglich. In diesem Jahre wird der Virtual Boy mit fast hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit nicht, 1996 nur eventuell erscheinen.

Thema Software: Richtig schlechte Nachrichten für all diejenigen, die beharrlich ihrem NES treu blieben: Das NES ist in den USA so gut wie tot. Nintendo USA hat den betagten Achtbitter aus dem Programm gestrichen; in Deutschland erscheinen kaum noch Titel. Der einzige, den ‚Big N' derzeit auf Lager hat, ist Wario's Woods, der März/April über die Bildschirme flackert. Eine SNES-Version folgt. Auf dem Game Boy meldet sich Donkey Kong zurück. Donkey Kong Land besticht wie die 16-Bit-Fassung durch atemberaubende Grafik, wird vermutlich aber nicht vor Sommer hierzulande erscheinen. Ab Februar turnt der populäre Mega Man in Mega Man III durch den Kekskasten. Zeitgleich erfreut uns ein bombiges Vergnügen mit Wario Blast featuring Bomberman, das den leider sehr selten angewandten Vierspieler-Modus unterstützt. Kirby's Dream Land 2 wird ebenfalls auf uns zukommen. Wann, das ist noch ungeklärt. Widmen wir uns dem SuperNintendo. StarFox 2/StarWing2 (mit Super-FX-2-Chip) macht Fortschritte und sieht sehr ordentlich aus. Diesmal bleibt's nicht bei fliegerischer Action, denn die Raumschiffe können zu Walkern morphen und über Planeten spazieren. Schön, daß an einen Zweispieler-Si-





Izzy, das Olympia-Maskottchen, sucht verzweifelt die Olympischen Ringe (U.S. Gold)



Oscar ist ein buntes Jump&Run aus dem französischen Softwarehaus Titus



SQUARESOFT



Der SuperNES-Rollenspielhersteller Nummer 1 ist dafür bekannt, nur sehr wenige Programme pro Jahr zu produzieren, dafür aber durchweg erstklassige. Absolut sahnemäßig hört sich auch der kommende Streich an: Secret of Evermore. Stolze 24 MBit, vollgestopft mit gerenderten Monstern und Backgrounds (Silicon Graphics zeichnet verantwortlich) gepaart mit ‚normaler' Bitmapgrafik, atmosphärischen Sounds und kniffligen Rätseln erwarten den geneigten Rollenspieler. An einer Fortsetzung zu Secret of Mana wird gefeilt.

VIRGIN

Virgin zeichnet für die Veröffentlichung von Timecop (siehe JVC) in Deutschland verantwortlich. Richtig spektakulär soll Cool Spot 3 – Spot goes to Hollywood (SNES) ausfallen. Dazu muß gesagt werden, daß das originale Cool Spot auf dem SNES eigentlich Teil 2 war, da es auf dem Game Boy schon einige Zeit zuvor ein anderes Cool Spot gab (also Teil 1). Silicon Graphics ist wieder einmal am Werk und wird unter Garantie phantastische Grafiken zaubern, selbstverständlich ‚gerendert', ist ja so in Mode. Der 32-MBit-Hammer dürfte im Sommer fix und fertig sein. Wir freuen uns bereits jetzt, ebenso wie auf einen lieben Bekannten aus der Kinderstube, der auch im Sommer erscheinen wird: Pinocchio (SNES). Herr Langnase wird von Virgin zum Konsolenleben erweckt und wird alte wie neue Erinnerungen an den Holzknaben wachrütteln. Auf dem Game Boy wird Der König der Löwen alias Simba schon im März brüllen.



Hans-Joachim Amann



TITUS

‚Alle Messen wieder' zeigen die Franzosen Ardy Light Foot, S.O.S. Sink or Swim und The Brainies. In Las Vegas soll dies endlich das letzte Mal gewesen sein, die Titel stehen unmittelbar vor ihrer Fertigstellung. Noch einige Wochen der Programmierung benötigen Oscar (Jump&Run), Realm (Cyberpunk-Action) sowie Whizz (Action mit vielen Puzzles und isometrischer Grafik; alle SNES).

VEGAS



multan-Modus gedacht wurde. Ebenfalls mit SFX-2-Chip ist Comanche ausgestattet. Wie das PC-Original bietet es reichlich Hubschrauber-Action mit ansehnlicher Voxelgrafik. Nochmal SFX-2-Chip: FX Fighter ist eine Polygon-Prügelei für ein bis zwei Spieler. Ganz harmlos sind Kirby's Avalanche (Tetris-Ver-

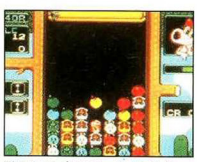


So sieht der Virtual Boy aus. Das Pad hat zwei R-Kreuze

schnitt), Kirby's Dream Course/Tee Shot (lustige Golf-Variante mit Kirby), Earthbound (24-MBit-Rollenspiel mit viel Humor), Illusion of Time/Gaia (Rollenspiel), Pac-Man 2 (ein Wiedersehen mit dem Ur-Vater der Spiele), Tetris & Dr. Mario (zweimal Tetris auf einem Modul!), Uniracers (superflinkes Einrad-Rennspiel, echt originell) und Wario's Woods



3-D-Voxelgrafik bei Comanche



Wario's Woods ist ein netter Tetris-Clone



FX Fighter – Polygon-Prügelei fürs SNES



SUNSOFT

Was wäre Sunsoft ohne seine Warner-Bros.-Lizenzen? Mit Sicherheit einige lustige Spiele ärmer. Amüsantes bescheren uns die Japaner auch mit ihren neuen Produkten. Allen voran Looney Tunes B-Ball, einer ulkigen Basketball-Variante mit köstlichen Spezialattacken für bis zu vier Tunes-Fans. ACME Animation Factory ist nichts anderes als eine Art Mario's Paintshop, also ein Mal- und Musikprogramm für die Kleinen. Erheblich interessanter ist Speedy Gonzales. Früher oder später wird auch der arglistige Kojote in Road Runner 2 zuschlagen. Des weiteren in Produktion: Aero the Acro-Bat 2, Justice League Task Force (Batman, Superman, Wonder Woman & Co. reichen sich die Fäuste), Porky Pig, Scooby-Doo Mystery, Sylvester and Tweety sowie Zero the Kamikaze-Squirrel (alles SuperNES).



TAITO

Der weltgrößte Automatenhersteller ist besonders auf ein Programm stolz: Bust-A-Move. Zweifellos an Tetris erinnernd ist es genauso simpel und fesselnd wie der russische Hit. Nur müssen hier Kugeln in eine Tonne geschossen werden. Berühren sich drei oder mehr farbgleiche, verschwinden diese. Schüsse über die Bande geben dem familienfreundlichen SNES-Game besondere Würze. Interessante Features sowie 100 Level lassen keine Langeweile aufkommen. Hoffen wir, daß sich schnell ein deutscher Distributor findet.