11/94 NOVEMBER DM 6 sfr 6 • öS 50 • Lfr 145 • Lire 8200 C 30368 E

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Mit Infos zu:



Super Return of Jedi • Der König der Löwen • Der Herr der Ringe • Micro Machines • Super Dropzone • Pitfall

TIPS & TRICKS

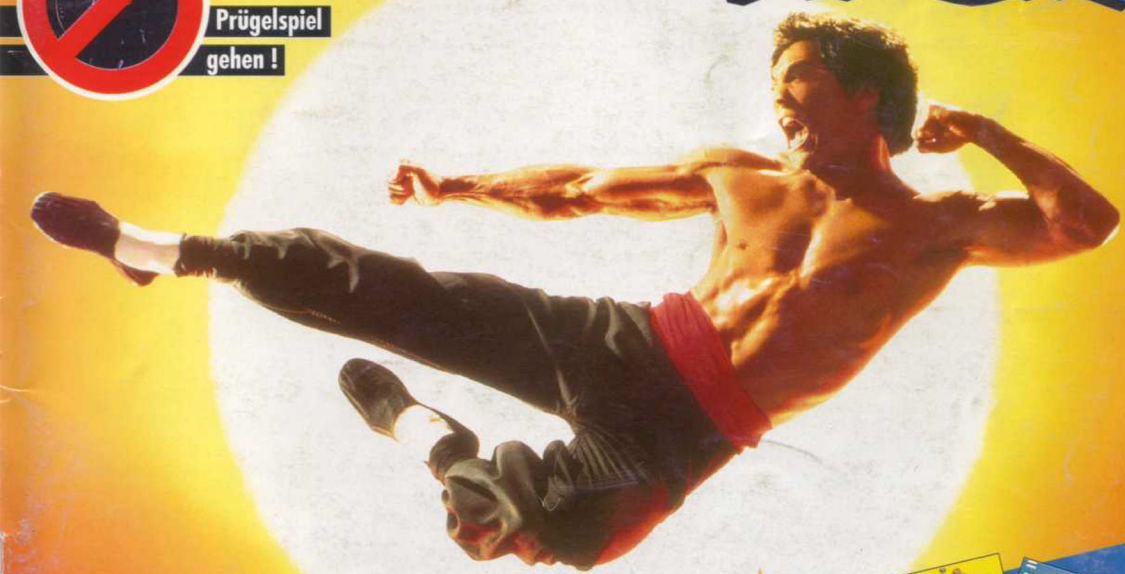
- ARP & Game Mage-Poster
- LÖSUNG: Mystic Quest, Teil 3
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN



Jugendverbot für Mortal Kombat II



So weit darf kein Prügelspiel gehen!



DRAGON:

KUNG-FU MIT KÖPFCHEN

NEU! Jetzt mit Sammelkarten



TESTS INFOS NEWS TIPS & TRICKS



Electronic Arts, bisher nur für Mega Drive erhältlich und für Game Boy angekündigt) und **Top Gear 3000**, ein weiteres Rennspiel mit Vierspieler-Modus, bei dem allerdings im Gegensatz zu ‚Street Racer' kein vierfacher Splitscreen zum Einsatz kommt, sondern vier einzelne kleine Screens auf dem Bildschirm verteilt sind.

NINTENDO

Fangen wir mi dem Game Boy an: Das neue **Soccer** (Okt.) hieß ehemals Striker, **Duck Tales 2** (Okt.) schickt den Spieler erneut in Jump&Run-Abenteuer. Unerwartet traf uns dies: **Space Invaders** (Nov.) wird es ebenfalls für den Game Boy geben. Kurios hier: Im Game Boy-Modul befinden sich zwei Spiele! Zum einen das GB-Invaders mitsamt Super-GB-Unterstützung, zum anderen die komplette SNES-Version. Ohne Scherz! Wählt man die SNES-Invaders, wird das Game in den Super GB transferiert und läuft von dort als SNES-Spiel ab.
Ob die **Gallery 5** (Nov.) mit fünf alten Nintendo-LCD-Spielchen (anfang der Achziger Jahre als ‚Game &Watch im Handel) auf einem Modul bei uns erscheinen wird, ist unklar.
Donkey Kong Country (SNES), der Weihnachtshit schlechthin, enthält jetzt auch einen Zweispieler-Modus und weitere Grafiken. Eine Batterie wird das 32 MBit-Modul nicht beinhalten. Im Spiel werden einem Paßworte spendiert.
Donkey Kong Land für den Game Boy folgt erst Anfang 1995. Und sonst?
Über das **Ultra 64** gab's folgendes zu vernehmen: DMA Design (Lemmings) sind in Bezug auf die Maschine ‚an Bord', was auch immer das bedeuten mag. Acclaim entwickelt **Turok, Dinosaur Hunter**. Die nach wie vor nicht bestätigten, aber laut Nintendo zu erwartenden Hardwaredaten: 64 Bit-RISC-Prozessor mit 80 MHz Taktfrequenz, 24 Bit-Grafik in HDTV-Auflösung, Sound in CD-Qualität, mehr als 100.000 Polygone/Sek. Angeblich leistet die Hardware mehr als 100 MIPS und 100 MFLOPS, wodurch Echtzeit-Texture-Mapping kein Problem mehr ist. Das ganze System soll nach wie vor mir Cartridges laufen, etwas schwammige Aussagen von Nintendo lassen aber darauf schließen, daß ein CD-Laufwerk ebenfalls in Vorbereitung ist.



‚Killer Instinct', eines der ersten ‚Ultra 64'-Games

News von Nintendo

*Wie erwartet wurde offiziell nichts Neues über die im nächsten Jahr erscheinende Hardware verlautbart. Hinter verschlossenen Türen jedoch wurde nicht nur das ‚Ultra 64' (‚Project Reality') erneut propagiert. Ebenso wurde bei einem Händler-Meeting die Existenz der bereits als Ente betrachteten 32-Bit-Konsole, **VR 32**, bestätigt. Das bedeutet, daß sie wohl in absehbarer Zeit in Europa erscheint. Das Geheimnis der „revolutionären neuen Darstellungsart" (viele tippen auf ein Projektionsgerät) wurde nicht gelüftet, dafür war zu erfahren, daß die wichtigsten japanischen Softwarehäuser (vermutlich Konami, Capcom, Hudson Soft und Square oder Enix) im Auftrag von Nintendo Spiele entwickelt haben. Auf der tokioter Nintendo-Messe im Herbst wird der Vorhang voraussichtlich gelüftet.*

N COMPUTER TRADE SHOW

DON

‚European Computer Trade Show' – kurz ECTS – stellt die Weichen fürs nächste Vierteljahr. Und: Etwas Interessantes gibt's immer!



KONAMI

Bei Konami gab's nicht Neues zu sehen, aber wie auch, wo sich die demnächst erscheinenden Titel zur Zeit bereits im Test befinden. Nach hinten verschoben wurde der Erscheinungstermin der **Biker Mice from Mars** (SNES). Geplant ist nun der Februar '95. Batman – The Animated Series heißt nun **The Adventures of Batman & Robin**, und soll noch fürs SNES gegen Ende dieses Jahres erscheinen.

ACCOLADE

Ein Titel, zwei Spiele, immer dieselben: **Bubsy II** für SNES und Game Boy soll im Dezember erscheinen.
An allen weiteren Titeln wird fleißig gearbeitet, man ist aber anscheinend leicht in Verzug geraten. In der Pressemappe jedenfalls gab's nichts Neues zu sehen.

PITFALL ACTIVISION

Es geht auf die Weihnachtsbescherung zu. **Pitfall: The Mayan Adventure** (SNES) soll allen anderen Akündigungen zum Trotze nun doch zu Weihnachten gegen den Indiana Jones jump&runnig antreten. Eindruck: Sehenswert!
Radical Rex (SNES), den skateboardenden Mini-Dino werden wir vielleicht schon in der nächsten Ausgabe schon unter die Lupe nehmen.
Ob letzteres auch für **X-Kaliber 2097** (SNES, Dez.) gilt, ist noch nicht abzusehen. Wir bleiben aber dran.
Battletech (SNES) ist leider verschoben. Vor dem nächsten März (sofern sich nicht auch das noch weiter verschiebt) gibt's keine neuen Mech-Keilereien.



THQ

Gefürchtet als eine der schrecklichsten Softwaremüll-Produktionsfirmen ist THQ zurecht. Im Moment arbeitet man an Umsetzungen von **Akira** (SNES, GB), dem bekannten Manga-Video, **The Mask** (SNES, Spiel zum Film), **B.A.S.S. Masters Classic** (SNES, Angelspiel), **SeaQuest DSV** (SNES) und **Madden '95** für den Game Boy. Ob und wann die Games bei uns kommen ... abwarten und Tee trinken.

ELITE

Der aktuellen Fassung von **Powerslide**, Elites FX-Rennspiel fehlt es nach wie vor an Action & Aussehen. Der angegebene Termin (Nov.) klingt daher eher unwahrscheinlich. Ebenfalls im November (und wohl auch pünktlich) kommt **Joe & Mac 3**, eine Fortsetzung der Steinzeit-J&Run-Story.



GAMETEK

Die Engländer mit der etwas anderen PR haben bis Weihnachten noch was vor, neue Titel im Programm. Schon bekannt ist **Brutal** (SNES, Nov.), das Knuddel-duddel-Prügelspiel. Bei **Full Throttle Racing** (SNES, Nov.) kann man mit Motorrad oder Jetski rasen, was das Zeug hält, **Carrier Aces** (SNES, Dez.) bringt Kopf-an-Kopf-Flugzeugduelle mit Mode 7 und Splitscreen.
Tarzan, seinerzeit noch fürs SNES angekündigt, wird vorerst nur für den GB erscheinen, und das im November.



Full Throttle Racing, SNES