



Nintendo

fun vision

Exklusiv
Erste Bilder von
**Bomberman
64**

Exklusiv

Interviews mit
Interplay ClayFighter 63 1/3
& Vic Tokai Dark Rift

Preview:
Blast Corps und ISS 64

Typisch Japan:
Ganbare Goemon 5
Messebericht von der
Tokyo Game Show

NINTENDO 64



**Tests & Guides: FIFA 64, Mario Kart 64, Wave Race,
Super Mario 64, Shadows of the Empire & Turok**



Bist Du mächtiger als das Böse?



Mit 76seitigem Spieleberater



Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™* – exklusiv für Super Nintendo™.

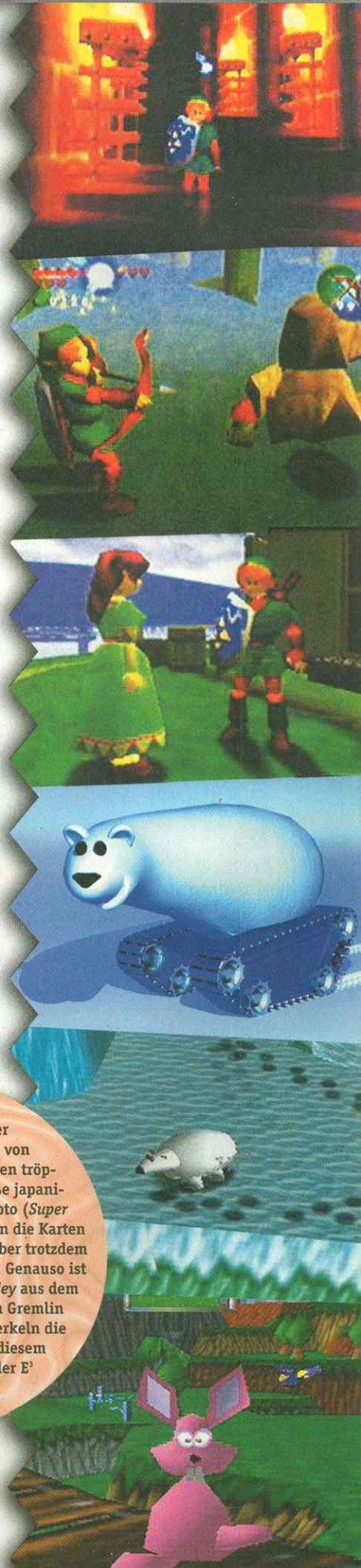
Nintendo®

Die Nintendo-Spielelawine rollt!

Rund 300.000 Vorbestellungen sind bei Nintendo eingegangen. Mehr, als mit den ersten Lieferungen abgedeckt werden konnten. Während Ihr diese Zeilen lest, wird sich die Situation aber entspannt haben und das Nintendo 64 sollte bei den Händlern verfügbar sein. Auch in Deutschland hat die einzige echte 64 Bit-Konsole ihren **Triumphzug** fortgesetzt, sind *Mario 64*, *FIFA 64*, *Pilotwings 64*, *Turok – Dinosaur Hunter* und *Shadows of the Empire* eingeschlagen wie eine Bombe. Aber Nintendo und seine Lizenznehmer lassen keine Zeit zum Luftholen: Das ist erst der Anfang. ● Schon vor der **Electronic Entertainment Expo** (E³), die Ende Juni in Atlanta stattfindet, kommen weitere Spitzentitel auf den Markt. *Mario Kart 64*, *Blast Corps*, *International Superstar Soccer* und *Dark Rift* sind für die Sommerferien geplant. *Fox McCloud* (*Star-Fox*) wird kurz darauf folgen. Noch immer ist nicht bekannt, was deutsche Vertriebe künftig so auf den Markt bringen werden. Und was erst auf der Messe selbst vorgestellt wird, ist auch noch nicht abzuschätzen: Highlights wie *Mother 3*, *Zelda* und *Yoshi's Island* werden erwartet. ● Vor lauter Trubel auf dem Next Generation-Markt kommen derzeit das SNES und der Game Boy zugegebenermaßen etwas kurz. Das heißt nicht, daß das so bleiben soll. Nintendo verhandelt derzeit über neue Produkte (u. a. SNES-RPGs), bringt günstige Klassiker und noch dieses Jahr eine Reihe farbiger **Game Boy pocket**s heraus. N64 ist wichtig, aber nicht das einzige Standbein der Großostheimer. ● Nun wünschen wir Euch wieder viel Spaß mit der topaktuellen Fun Vision. Besonders empfehlen wir unsere exklusiven Blicke in die Zukunft, nämlich die Artikel über *Dark Rift*, *ClayFighter 63 1/3* und *Bomberman 64*!

Nintendos *Zelda 64* ist eines der meisterwarteten Spiele von Nintendo. Die Informationen tropfen spärlich, denn der große japanische Meister Shigeru Miyamoto (*Super Mario 64*) will sich noch nicht in die Karten gucken lassen. Fun Vision tat aber trotzdem ein paar neue Screenshots auf. Genauso ist es bei *Spacestation Silicon Valley* aus dem Hause DMA. Eben frisch vom Gremlin Interactive übernommen, werkeln die Programmierer eifrig an diesem Titel, um auch ihn auf der E³ zeigen zu können.

Euer Fun Vision-Team



games

nintendo 64

game guide

Mario Kart 64.....	10
Shadows of the Empire.....	34
Super Mario 64.....	26
Turok - Dinosaur Hunter.....	58
Wave Race 64.....	48

review

FIFA Soccer 64.....	16
---------------------	----

preview

Blast Corps.....	54
Hexen 64.....	80
Intern. Superstar Soccer 64.....	56
Mace: The Dark Ages.....	80
Powerful Pro Baseball 4.....	80

report

Bomberman 64.....	65
ClayFighter 63 1/3.....	22
Dark Rift.....	20
Doraemon.....	32
Extreme G.....	57
Ganbare Goemon.....	52
Mother 3: Forest of Chimera.....	82

super nintendo

game guide

Diddy's Kong Quest.....	70
-------------------------	----

review

NBA Hangtime.....	76
-------------------	----

preview

Star Wars II + III.....	80
-------------------------	----

game boy

preview

Kirby's Star Stacker.....	80
Star Wars II + III.....	80

+ tiptime

PW 64, Turok, Doom 64, etc.	39
----------------------------------	----

news

INside: Telex, u.v.m.	ab 6
----------------------------	------

specials

report

Silicon Country.....	19
Tokyo Game Show.....	78

wettbewerbe

EA-Sports-Wettbewerb.....	33
Pilotwings 64-Wettbewerb.....	6

... und

Glückliche Gewinner.....	69
--------------------------	----

& more

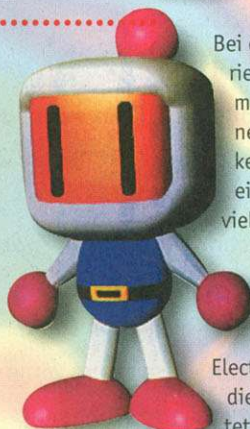
Abo-Seiten/Funny-Shop/ Nachbestellung.....	18, 64, 67
Impressum, last minute.....	82
Kleinanzeigen.....	69
Leserbriefe.....	66
Top 5.....	38

Shigeru Miyamoto lässt seine kreativen Muskeln spielen und präsentiert das erste Straßen-Rennspiel für das Nintendo 64.

Mario Kart 64 ist eine geniale Kombination aus 4-Spieler-Spaß und Solo-Herausforderung. Seta und Human/Ubi müssen sich schon ganz schön anstrengen, um etwas dagegen bieten zu können.

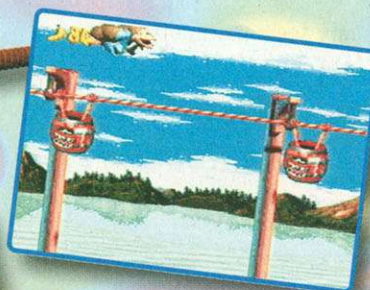


Ein Dinosaurier-Jäger hat es in der heutigen Zeit nicht gerade einfach. Da gibt es unzählige Teleporter, große Ebenen, versteckte Höhlen und dann soll man da noch den Überblick behalten. Wir haben uns Mühe gegeben und für Euch Karten durch den Dschungel und die alte Stadt gebastelt. Jetzt sollte es leichter von der Hand gehen, alle Schlüssel, Portale zu den Bonuslevel, Waffen und andere Geheimnisse zu finden. *Turok - Dinosaur Hunter* findet Ihr ab Seite 58.



Bei der Fun Wissen-Umfrage riefen unsere Leser nach mehr Nintendo 64-Informationen. Bitte schön, das ist doch kein Problem! Mit fünf Guides, einem Review, vier Previews und vielen Reports dürfte jeder auf den Geschmack kommen. Außerdem werfen wir einen exklusiven Blick auf *Bomberman 64* und verkürzen so die Wartezeit zur Electronic Entertainment Expo, über die im nächsten Heft berichtet wird.

Während es in Deutschland eisig kalt war, besuchten wir im sonnigen Kalifornien Interplay und Vic Tokai. Beide Firmen haben wegweisende Prügelmole in petto - das zeigen wir exklusiv ab Seite 19. Freut Euch auf *Clayfighter 63 1/3* und *Dark Rift*.



Auch die Super Nintendo-Spiele wollen wir nicht vernachlässigen. Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um für Euch noch mehr Karten von *Donkey Kong Country 3 - Dixie's Double Trouble* zu besorgen. Ab Seite 70 könnt Ihr dann in Bazzas Blockade eintauchen und alle Bonusrunden und DK-Münzen im Nu finden.



**Ungebremste
Möglichkeiten!**

Flirrender Asphalt. Die Ampel
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.
Driftend durch die Kurve. Mit vier
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten
und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.
Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.

**MARIO KART
64™**

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

Nintendo®

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Viele Gerüchte kreisen um *Tomb Raider 64*: Hier die offizielle Version! Eidos entwickelt fünf N64-Titel, die frühestens Anfang 1998 erscheinen sollen. „Vier der Spiele werden Originale sein, während eines – zwar ein komplett neues Spiel – auf einer existierenden Lizenz beruht.“ Also *Tomb Raider*? – „Kein Kommentar.“ +++ BMG entwickelt neben *Body Harvest* und *Spacestation Silicon Valley* vier weitere N64-Spiele, darunter *Exhumed 64* (Team: Lobotomy). +++ Masashi Miyamoto, einer von Squares größten Teilhabern, kaufte die japanische Firma T&E Soft. T&E soll – so Gerüchte! – ein *Pebbles Beach*-Golf für N64 programmieren. Die Videospiel-Rechte daran erwarb aber Electronic Arts. Der kalifornische Golfplatz zählt zu den schönsten der Welt. +++ Der neue *Mortal Kombat*-Spielfilm soll im Sommer in den USA ins Kino kommen. +++ Das 64 DD ist auch weiterhin ein Thema. Seine „richtige“ Vorstellung wird für die Electronic Entertainment Expo in Atlanta (USA) Ende Juni erwartet. Derzeit heißt es, daß neben einer *Super Mario 64*-Version das RPG *Fire Emblem*, *Mother 3*, *Sim City 64*, das Monster-Zuchtspiel *Pocket Monsters* und *Mario Paint 64* für das 64 DD kommen sollen. +++ Ocean plant für England eine Budget-Reihe von Game Boy-Spielen. Dabei sind *Desert Strike*, *Road Rash*, *Lemmings*, *Jungle Strike*, *Worms* und *Micro Machines*. Es ist wahrscheinlich, daß die Spiele auch bei uns wieder herauskommen. +++ Titus will fast acht Millionen Mark in die Entwicklung ihrer N64-Produkte stecken. *Lamborghini 64*, *Quest for Camelot* und *Superman: Animated Series* werden derzeit programmiert. +++ Nintendo of Europe ging in mehreren Fällen gegen Händler vor, um den Import von US- und Japan-Versionen des N64 zu stoppen. +++ Novotrade International (Segas *Ecco the Dolphin*) wurde in Appaloosa Interactive umgetauft und denkt jetzt darüber nach, auch N64-Spiele zu programmieren. +++

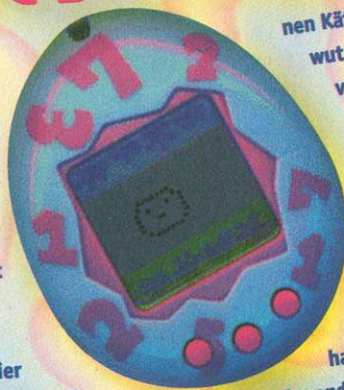
ex +++ Telex +++ Telex +++

Das Ei des Kolumbus

Tamagotchi (= kleines Ei) heißt der letzte Schrei aus Japan: Für alle „Ich will ein Haustier“-genervten Eltern ist es die reine Erlösung. Das *Tamagotchi* ist ein „Virtual Reality-Tier“, ein künstliches Lebewesen. Es kommt in einer Art Schlüsselanhänger zu seinem neuen Besitzer, der es füttern und pflegen muß. (Achtung: Hier schwebt der pädagogische Zeigefinger!) Das geschieht durch Bedienen der drei Knöpfe am Gerät. Der Haken: Ein *Tamagotchi* läßt sich wie ein echtes Tier nicht ausschalten. Ist es einmal aktiviert, stirbt ein „schlecht gepflegtes“ Digitalwesen, und Ihr könnt „sei-

nen Käfig“ wegwerfen. Die Pflege-wut geht in Japan soweit, daß an vielen Schulen ein *Tamagotchi*-Verbot herrscht. Für besonders geliebte VR-Tiere gibt es sogar einen elektronischen Friedhof auf dem Internet ... Übrigens lieben nicht nur Kinder das elektronische Wesen, das in verschiedenen Rassen zu haben ist. Auch Erwachsene und Jugendliche beider Geschlechter haben im

Land des geringen Platzes ein solches „Haustier“. Im Sommer soll die *Tamagotchi*-Welle in die Staaten schwappen, kurz darauf wird Europa dran sein. Bann-dai kommt mit dem Produzieren nicht nach: Lange bleiben *Tamagotchis* nicht im Laden stehen ...



Mit Nintendo über die Wolken

Nintendo of Europe hat für Euch fünf *Pilotwings 64* von Paradigm für das Nintendo 64 gestiftet. Wer eines der abgehobenen Spiele gewinnen möchte, muß erst folgende Frage lösen:

Von welcher Firma mit Militär-Erfahrung wurde *Pilotwings 64* entwickelt?

So könnt Ihr mit machen: Beantwortet einfach obige Frage und schreibt die Antwort auf eine Postkarte. Schickt diese bis zum 15. Juni 1997 an Nintendo Fun Vision, Stichwort „*Pilotwings 64*“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo of Europe sowie des Pro Verlages dürfen nicht teilnehmen. Preise werden nicht umgetauscht.

VERLOSUNG!



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

Big Bad Bee Fighter	dt	*129.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Casper	dt	119.00
Civilization	us	129.00
Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malls	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99

Hebereke 2	dt	79.00
Incarnation	dt	79.99
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia 2	us	134.00
Lufia	dt	109.00

Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 97	dt	109.99
NHL Hockey 96	dt	109.00

PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Piggis	dt	79.99
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Realm	dt	79.99
Schlumpfe 2	dt	119.99

Secret of Evermore	dt	109.00
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Tetris Attack	dt	89.00
Theme Park (kp.d.)	dt	99.00
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	119.99

Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	79.99
Whizz	dt	79.99

Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Demolition Man	dt	39.99
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
ACME Animation	dt	59.99
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
NBA Allstar Challenge	dt	39.99
Newman-Haas Indy Card	dt	39.99
Oscar	dt	69.99
Pierre le Chef	dt	69.00
Pinball Dreams	dt	64.99
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judge)	dt	39.99
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Turbo Toons	dt	59.00
Turman 2	dt	69.00
Unirally	dt	59.99
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlingmania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2	dt	239.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Casper	dt	59.00
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong (SGB)CI.	dt	49.00
Donkey Kong Land	dt	49.99
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	44.99
Earth Worm Jim	dt	49.00
F1 Pole Position	dt	59.00
Fifa Soccer 97	dt	59.00
Hugo	dt	59.00
Indiana Jones	dt	44.99

Jimmy Connors Tennis	dt	44.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Samm. Soc. dt	* 59.99	
Pocahontas	dt	59.99
Race Drivin	dt	44.99
Schlumpfe 2	dt	69.00
Spy vs. Spy	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Track & Field	dt	44.00
Urban Strike	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy- Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	29.99
F1 Race	dt	29.00
Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	34.99
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	29.00
NBA Allstar Challenge	dt	24.99
NBA Jam	dt	29.99
Paperboy	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99

TOP SPIEL DES MONATS



Wave Racer 64 dt 89.00

Stargate	dt	29.99
Terminator 2 (Judge)	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
WWF Superstars	dt	24.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Licht & Lupe Classic	dt	19.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	* 139.00
Blast Dozer	us	199.00
Clayfighter 3	dt	* 149.00
Descent 64	dt	* 149.00
Doom 64	dt	* 159.00
Fifa Soccer 64	dt	124.99
Goemon	dt	* 139.00
Hexen	dt	* 159.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	139.00
Joost X	dt	* 159.00
Killer Instinct	dt	* 149.99
Mario Kart 64	dt	* 89.00
Mario Kart 64 ohn.J.	us	189.00
NBA Hangtime	dt	* 129.00
NBA Jam 64	dt	* 149.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Reverse Limit	dt	* 139.00
Robotec	dt	149.00
Robotron X	dt	* 159.00
St. Andrews Golf	dt	* 139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	jp	139.00
Super Mario 64	dt	89.00

Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00
Wargods	dt	* 169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt	* 129.00
Wild Choppers	dt	* 139.00
WWF Wrestlingmania 64	dt	* 149.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-366	dt	* 129.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Shark SV-362	dt	* 64.99

Joypad Super SV-300	dt	* 54.99
Joypad Plus SV-304	dt	* 54.99
Joypad N64 rot	dt	* 54.99
Joypad N64 schwarz	dt	* 54.99
Joypad JT 377 Tide.	dt	59.00
Joypad N64 Grün	dt	* 54.99
Joypad N64 blau	dt	* 54.99
Joypad N64 gelb	dt	* 54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 376 Tide.	dt	49.00
Joystick SV-364	dt	* 89.99
Lenkrod N64 SV-380	dt	* 129.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 1 Meg	dt	49.99
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 5 Meg	dt	79.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	579.00
N64+Mario 64	dt	479.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spielb.	dt	24.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Andretti Racing	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstatica	dt	99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	89.00
F1	dt	99.00
Int. Superstar Soccer	dt	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Legacy of Kain	dt	89.00

Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00

Nascar Racing 96	dt	89.99
Powerplay Hockey 96	dt	84.00
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Porsche Challenge	dt	79.99
Rage Racer	dt	* 109.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	* 99.00
Resident Evil	dt	89.00
Road Rage	dt	89.00
Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Sulkoden	dt	99.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00

Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	79.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total NBA 96	dt	99.00
Viewpoint	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99

Sony PSX- Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Jupiter Strike	dt	59.99
Olympic Games	dt	49.99
Olympic Soccer	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Saturn

Alien Trilogy	dt	79.99
Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	* 89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Blood	dt	* 89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	79.99
Dark Savior	dt	89.00

Daytona USA Cha.Ed.	dt	99.00
Discworld	dt	79.99
Dragonheart	dt	79.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	79.99
Frankenstein	dt	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	89.99
NFL Quarterback '96	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	79.99
Nights (ohne Pad)	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Pro Pinball the Web	dt	79.99
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Return Fire	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	79.99
Stryker 96	dt	79.99
Swagman	dt	* 89.00
Tempest 2000	dt	89.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Trash It	dt	* 89.00
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtual Pool	dt	89.00
Whizz	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlingmania	dt	79.99

Saturn- Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Pinball Dragon	dt	39.99
Primal Rage	dt	49.00
Revolution X	dt	69.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Theme Park (kp.d.)	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Virtua Racing	dt	39.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Joypad Saturn	dt	39.00
Memory Card 8 Meg	dt	79.00
Saturn+Rally&WWS 97	dt	429.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweiser erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/70 21 22

* Versand Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
* Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
* Vorbestellung möglich.
* Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.
Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei, Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Imagineer hat sein Kapital um rund sechs Millionen Dollar mehr aufgestockt, als ursprünglich erwartet (und in NFV 4+5/97 berichtet). Die insgesamt 36 Mio. Dollar (über 50 Mio. DM) sollen hauptsächlich in die N64-Entwicklung gesteckt werden. +++ Philips Media (Holland) übertrug alle seine Software-Aktivitäten an Infogrames (Frankreich). Damit gehört u. a. Laguna jetzt zum Infogrames-Konzern. Die Franzosen selbst werden zum größten europäischen Software-Vertrieb und -Hersteller. Erst im letzten Jahr kaufte Infogrames Ocean (England). +++ Infogrames' *Space Circus* ist „ein ultra-aufgepowertes 3-D-Earthworm Jim“ und „ziemlich abgefahren“. Entwickelt wird es von einem ex-Walt Disney-Mitarbeiter im Toon-Stil. Das Action-Jump'n'Run ist für nächstes Jahr zu erwarten. +++ *The Return of Fox McCloud* (dt. Arbeitstitel von *Star Fox 64*) erscheint zusammen mit dem Rumble Pak (ex-Force Pak/Jolting Pak) und deutschem Bildschirmtext, eventuell sogar dt. Sprachausgabe. +++ Firmenzusammenschluß in England: Gremlin Interactive (Zool SNES) kaufte DMA (Lemmings-Erfinder) auf. Im letzten Jahr wanderte bereits Imagitec Design (Humans-Erfinder) unter das Gremlin-Dach. „Ich denke wirklich, daß England schon immer Heim der besten Spielentwicklungen war. Es ist großartig, unsere Fähigkeiten mit Gremlin zu verbinden, um eine wichtige Firma zu schaffen, die 100 % britisch ist“, kommentiert DMAs Gründer David Jones. Es gehen Gerüchte um, daß Gremlin selbst bereits an N64-Spielen arbeitet(e). DMA programmiert jedenfalls *Body Harvest* (für Nintendo), *Silicon Valley* (für BMG) und *Unreal* (für GTI). +++ Electronic Arts schloß mit Nintendo einen Entwicklervertrag. Anfang 1998 sollen unter dem EA Sports-Logo zwei Fußballspiele, ein Hockey, ein Basketball und ein American Football erscheinen. +++ *Cruis'n USA* (N64) kommt im Herbst doch nach Deutschland. Den Vertrieb übernimmt Nintendo of Europe. +++ In Japan ist ein goldener Game Boy pocket erschienen. +++

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

Rückkehr der glorreichen

Bereits 1940 kämpft das Team der *Justice League of America* gegen das Unrecht auf dieser Welt. In den letzten Jahren ist es um die wohl stärkste Vereinigung der Comic-Welt ruhiger geworden. Nun vereinigen sich sieben der größten Superhelden erneut, um einen erbarmungslosen Kreuzzug gegen das Böse zu bestreiten. Die JLA besteht aus Superman und Batman, die auch in Deutschland eigene Serien haben. Außerdem sind Flash, Aquaman, Wonder Woman, Green Lantern und der außerirdische Martian Manhunter mit von der Partie. In Amerika schlug die Serie Ende 1996 wie eine Bombe ein, und jetzt erobern die sieben Helden Europa. In den ersten

Bänden bekommen sie es mit einem außerirdischen Super-team namens Hyperclan zu tun. Diese neue Gruppe landet einfach so auf der Erde und beseitigt die größten Probleme der Welt: Sie geben den Armen zu Essen, verwandeln nebenbei die Sahara in einen Dschungel, beseitigen die gefährlichsten Verbrecher (wie den Joker) aus dem Stegreif und ver-

höhnern die JLA. Was steckt dahinter? Will der Hyperclan etwa die League auslöschen und die Welt an sich reißen? Oder meinen sie es ernst und die JLA kann sich zur Ruhe setzen? Lest selbst nach, denn ab dem 16. April gibt es die Antworten auf all diese Fragen bei Eurem Zeitschriftenhändler.



Wir verlosen zusammen mit dem Dino-Verlag drei JLA-Packs (je eine neue Ausgabe des Comics, ein Paperback und eine Special Edition des JLA-Comics #1 in

limitierter Auflage). Außerdem gibt es noch vier weitere aktuelle Ausgaben des League-Comics zu gewinnen. Schickt einfach eine Postkarte bis zum 15. Juni an Nintendo Fun Vision, Stichwort „JLA“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Viel Glück! (Es entscheidet das Los: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise werden nicht umgetauscht.)

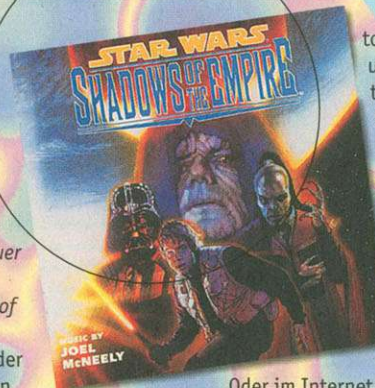


VERLOSUNG



Die Musik der Sterne

Gerade haben wir noch vom Sound des neuen N64-Spiels *Star Wars – Shadows of the Empire* geschwärmt, wird er auch schon auf eine Silberscheibe gepreßt! Neben dem aus den *Star Wars*-Filmen bekannten Theme von John Williams gibt es jede Menge neue Musikstücke vom Erfolgskomponisten Joel McNeely, der bereits die Musik zu Filmen wie *Die Abenteuer des jungen Indiana Jones* oder *Flipper* beisteuerte. Doch die CD *Star Wars – Shadows of the Empire* ist mehr als ein musikalischer Ohrenschmaus: Jeder, der über einen PC oder Mac verfügt, kann die Musik nicht nur hören, sondern sie auch noch sehen. Der Silberling ist nämlich mit Informationen über *Shadows of the Empire* vollgestopft. Da gibt es Texte über den Komponisten und Grafiken von verschiedenen Künstlern. Die CD ist im Fachhandel erhältlich. Außerdem verfügt Colosseum über ein beträchtliches Repertoire an Filmmusiken und andere Soundtracks. Wer einen Katalog anfordern oder gleich bestellen möchte, wendet sich am besten an folgende Adresse: Colosseum Schallplatten Musikstudios, Bayernstraße 100, 90471 Nürnberg.



Oder im Internet unter: <http://www.colosseum.de>. Zusammen mit Colosseum verlosen wir fünfzehn der tollen Silberlinge. Schickt einfach eine Postkarte bis zum 15. Juni (Poststempel) an: Nintendo Fun Vision, Stichwort „Star Wars-Soundtrack“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Oder im Internet unter:

<http://www.colosseum.de>. Zusammen mit Colosseum verlosen wir fünfzehn der tollen Silberlinge. Schickt einfach eine Postkarte bis zum 15. Juni (Poststempel) an: Nintendo Fun Vision, Stichwort „Star Wars-Soundtrack“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRERE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN." - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE ECO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim[®]
Entertainment GmbH



Der Streit darf beginnen:
Was ist denn jetzt das
beste N64-Spiel? *Super
Mario 64* oder *Mario
Kart 64*? Wir sind
jedenfalls der Mei-
nung, daß das
beste Rennspiel
vom SNES auch
spaßmäßig die Vorgabe
für alle Rennspiele der
Next Generation ist!

SO ALLGEMEIN VIER FREUNDE SOLLT IHR SEIN!

Das lustigste Rennspiel der Welt gibt sein Nintendo 64-Debüt! Bis zu vier Leute dürfen gleichzeitig über 16 Pisten rasen und um den Meistertitel kämpfen. Oder auf vier weiteren Strecken sehen, wer in einem Kampf „Mann gegen Mann“ überlebt. Doch auch alleine sorgen clevere N64-Gegner für jede Menge Spielspaß.

MARIO/LUIGI

Die beiden sind auf jeden Fall die berühmtesten Charaktere – darum denken wir, daß Ihr mit ihnen beginnen wollt. Luigi und Mario sind gute Fahrer – aber die besten?

YOSHI, TOAD & TOADSTOOL

Auch wenn sie sich nicht ähnlich sehen, so haben sie doch fast dieselben Eigenschaften. Sie sind schnell, überstehen aber keine Rempeleien.



Die 16 Runden bringen Euch aufs Eis, in die Schoko-Berge und die Wüste sowie auf die legendäre Sternstraße!



WARIO, DONKEY & BOWSER

Die „dicken Brummer“ brauchen eine Ewigkeit, um auf Touren zu kommen. Aber solange sie dann nicht gegen ein festes Hindernis stoßen, sind sie unauffaltbar.

SPASS FÜR EINEN ODER ZWEI

Wer allein oder gegen einen Freund (auf dem geteilten Bildschirm) spielt, kommt mit einem tragbaren TV-Gerät aus. Beim Solo-Spiel wird standardmäßig unten rechts eine Karte des Spielfeldes eingeblendet. Beim 2-Spieler-Modus erscheint sie im rechten Teil des Bildschirms.



OPERATION GROSSBILD-TV

Auch auf kleinen Fernsehgeräten läßt sich *Mario Kart 64* mit drei oder vier Leuten gleichzeitig spielen. Der maximale Spaß kommt aber erst mit einem Großbildschirm auf. Im 3- und 4-Spieler-Modus seht Ihr ein viergeteiltes Bild. Wenn drei Leute fahren, ist unten rechts die Karte eingeblendet.



LUIGI RACEWAY.....

WENIG JOYPAD-RÜTTELN

Die erste Runde ist die leichteste – klar, das ist eine Binsenweisheit, die auf jedes Spiel zutrifft. Hier geht es immer ziemlich geradeaus: In den Kurven braucht Ihr den Analog-Stick in der Regel nur etwa bis zur Hälfte seiner Möglichkeiten zu bewegen. Denkt daran, daß häufiges und abruptes Lenken an der Geschwindigkeit zehrt. Diese Runde eignet sich dafür, den Raketenstart zu üben, den Ihr später beherrschen solltet. Er verschafft einen gewissen Vorsprung.

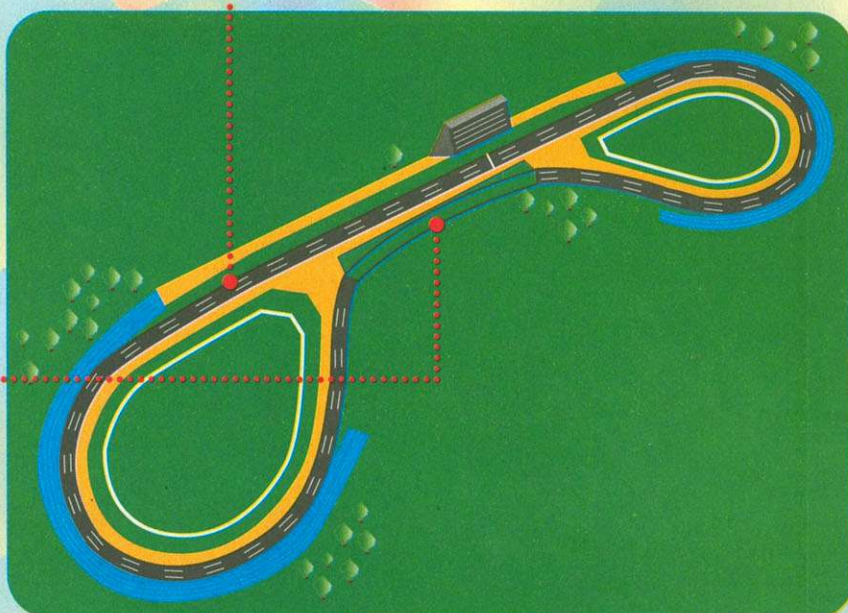
Mit Raketen-Pilzen im Gepäck kann man über das Gras rasen. Das bringt aber nur geringen Zeitgewinn.



Haltet Euch in der Unterführung (nicht wie wir auf diesem Bild!) auf der rechten Seite. Das spart Zeit.



An einem Luftballon schwebt ein einzelnes Fragezeichen. Ihr erreicht es nur, wenn Ihr in der Fragezeichen-Kette davor leer ausgegangen seid. Es bietet also eine zweite Chance.



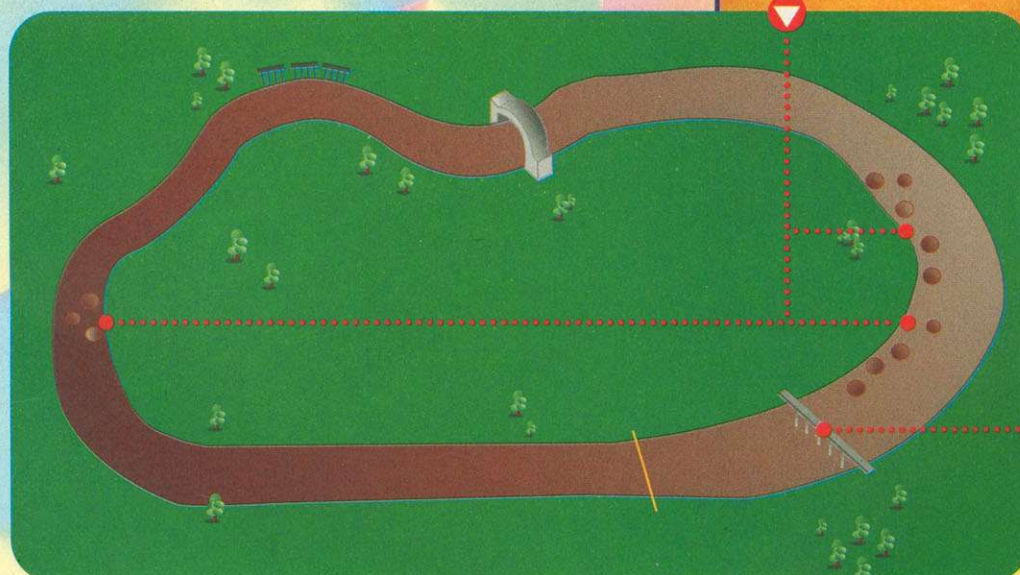
MOO MOO FARM.....

QUERFELDEINRENNEN

Auf der Farm geht es wieder einfach nur im Kreis herum. Neu sind die Löcher mit den Maulwürfen, die sich als fatale Falle in der dritten Runde herausstellen können. Wer da mit einem Maulwurf kollidiert, hat seinen ersten Platz wahrscheinlich verspielt. Wer die Pilze clever einsetzt, kann über die Hügel fetzen und seine Gegner zurücklassen. Ohne Pilz solltet Ihr Euch besser in der Mitte der Strecke halten. Vorsicht vor den Pfeilern der modernen Brücke – eine Berührung führt zur Vollbremsung.



Wer sich mit Maulwürfen anlegt, soll sich nicht wundern: Sie katapultieren Euch in die Luft.



Die Pfeiler der Brücke erweisen sich als fatale Falle: Fahrt zwischen ihnen hindurch.

KOOPA TROOPA BEACH.....

FANTASY ISLAND

Diese vom Meer umspülte Insel hält zwei tolle Abkürzungen bereit. Achtet auf Eurer Fahrt darauf, nicht jede Sprungschanze mitzunehmen. Fahrt nur darüber, wenn Ihr einen Pilz habt (und so in die Höhle kommt) oder ein Goodie braucht. Eine Berührung mit den Palmen oder den Krabben bringt Euer Kart meistens zum Stehen und wer ins tiefe Wasser gerät, wird mit der Angel herausgefischt.

Versucht diesen Sprung nur, wenn Ihr einen Pilz habt. Haltet Euch nach links ...



... und erreicht die Höhle. So katapultiert Ihr Euch weit nach vorne!



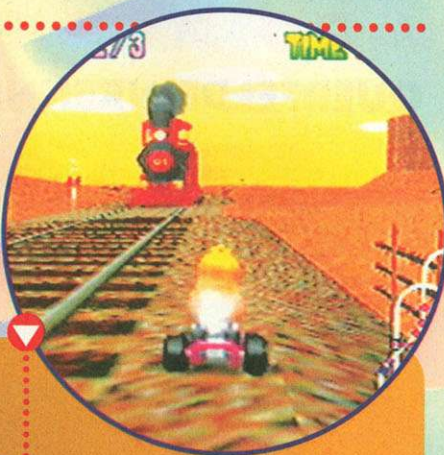
Eine Abkürzung, die man nur bei Ebbe benutzen sollte: Die Pilze sorgen für den nötigen Schub.

KALIMARI DESERT.....

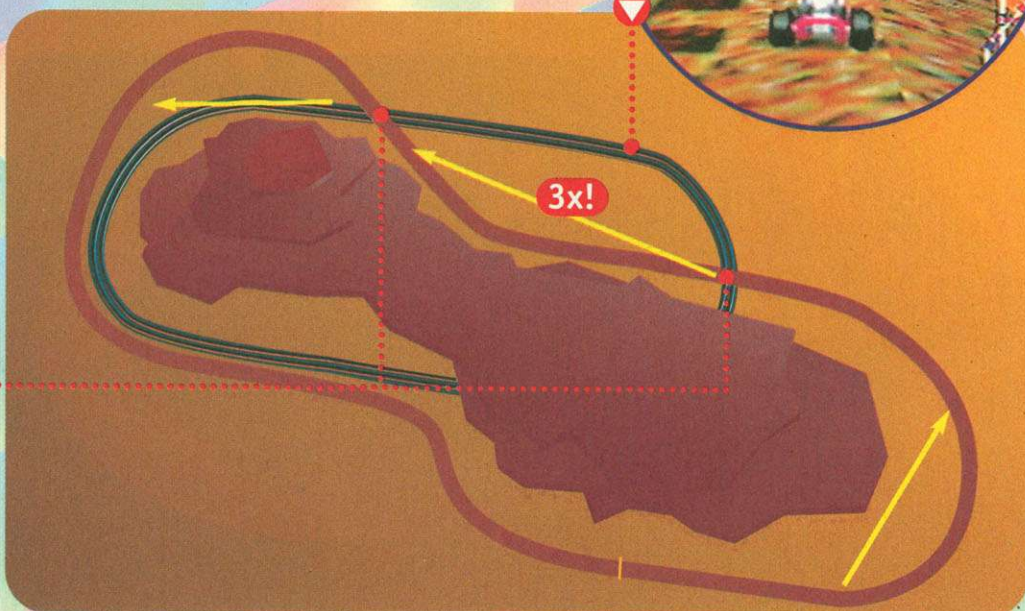
NICHT DURCH DEN TUNNEL!

Abkürzen ist hier an vier Stellen möglich. Wenn Ihr den direkten Weg nehmt, benötigt Ihr einen Endlos- oder drei normale Pilze (siehe „3x!“). Gleiches gilt, wenn Ihr über die Eisenbahnschienen fahren wollt, um Eure Gegner abzuhängen. Wir empfehlen aber, in diesem Fall lieber den direkten Weg zu nehmen. An anderen Stellen könnt Ihr mit einem Pilz etwas Zeit gewinnen. Versucht nicht, durch den Tunnel abzukürzen: Das bringt nichts außer erheblichem Zeitverlust!

Über die Eisenbahnschiene solltet Ihr nur fahren, wenn Ihr Pilze habt. Haltet Euch an der Seite, um nicht gegen den Zug zu stoßen.



Stoppt vor einem Bahnübergang rechtzeitig, wenn ein Zug kommt. Eine Berührung katapultiert Euch in die Luft.



TOAD'S TURNPIKE

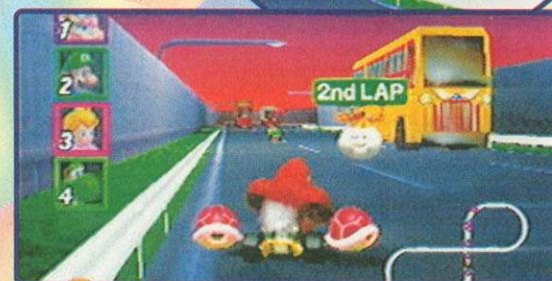
AUF DER AUTOBAHN ...

... wimmelt es geradezu von Autobussen und Kleinwagen. Paßt auf: Wenn Ihr gegen einen Bus stoßt und in die Luft geschleudert werdet, passiert Euch das auch ein zweites oder sogar drittes Mal. In dieser Zeit, in der Ihr hilflos seid, werden Eure Gegner nicht schlafen ... Es ist möglich, sich zwischen jedem Fahrzeug und der Leitplanke durchzumogeln. Probiert das einmal! Wer diesen Trick beherrscht, hängt alle ab!



Holt Euch die Extras, die in den Parkmulden liegen.

Wer in die Luft geschleudert wird, kann dankbar sein, wenn jetzt nicht gleich ein Bus hinterher kommt.



FRAPPE SNOWLAND

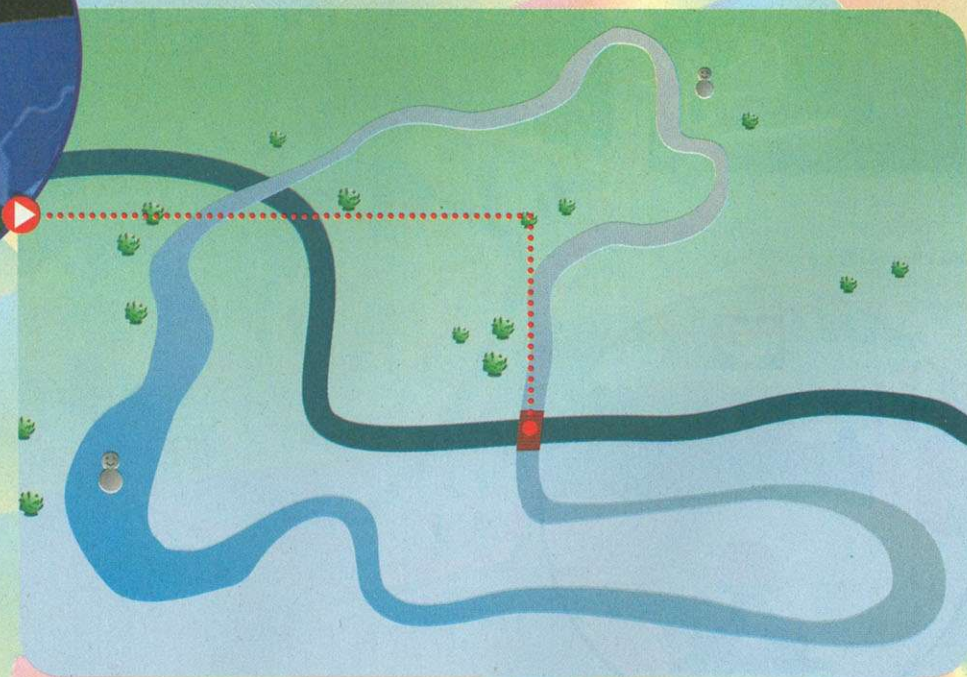
EISKALTE RASEREI

Auf der Brücke ist es gefährlich: Wenn Ihr herunterfällt, verwandelt Ihr Euch in einen Eisklumpen.

Schnee sorgt für ein neues Element im Spiel: Alles ist rutschig. Vergeßt den Gedanken, hier abkürzen zu wollen: Wer sich zu weit in den Schnee wagt, wird mit der Angel erbarmungslos auf den Weg zurückgebracht. Die Schneemänner, die überall herumstehen, haben dieselbe Wirkung wie andernorts Palmen oder Krabben.



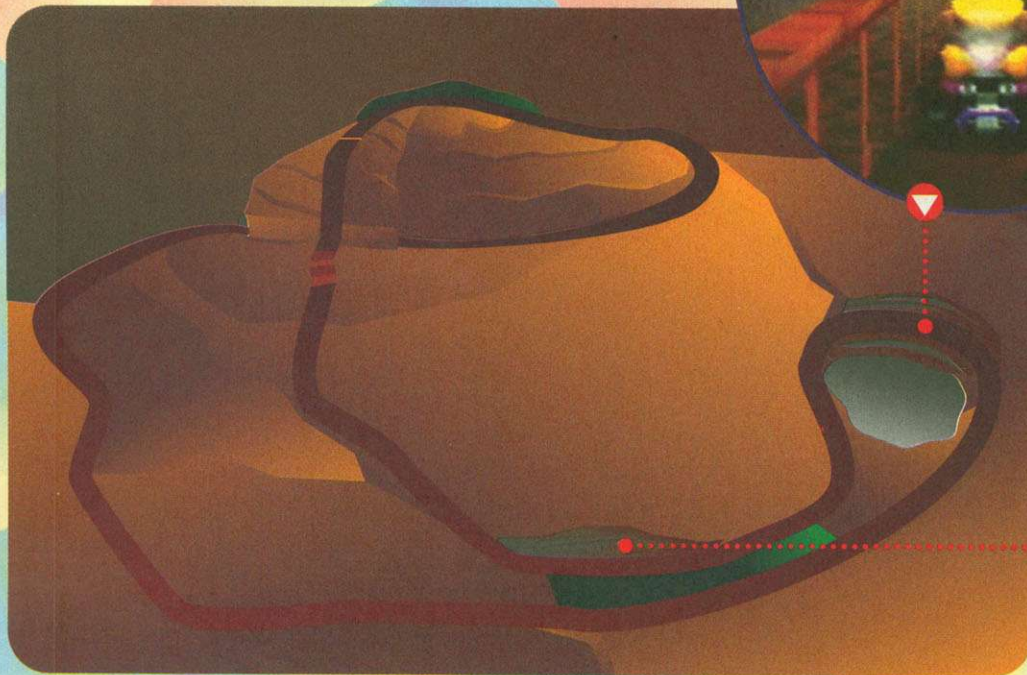
Einige der Schneemänner ändern von Runde zu Runde ihre Position. Seid vorsichtig!



CHOCO MOUNTAIN

KURVENREICHES CHAOS

Ziemlich verwinkelt präsentiert sich das Schokoladen-Level. Hier kann es schon zu gefährlich sein, einen Pilz zu benutzen. Felsbrocken stürzen auf die Straße und plätten die Unglücklichen, die sie berühren. Seht zu, daß Ihr nicht so herumeiert, sonst kommt Ihr nach ein paar Hubbeln ins Schleudern.



Nur in der ersten Runde gibt es hier einen Zaun: Paßt auf, daß Ihr nicht runterfällt.



Wer vom Stein getroffen wird, ist erst einmal platt.

MARIO RACEWAY

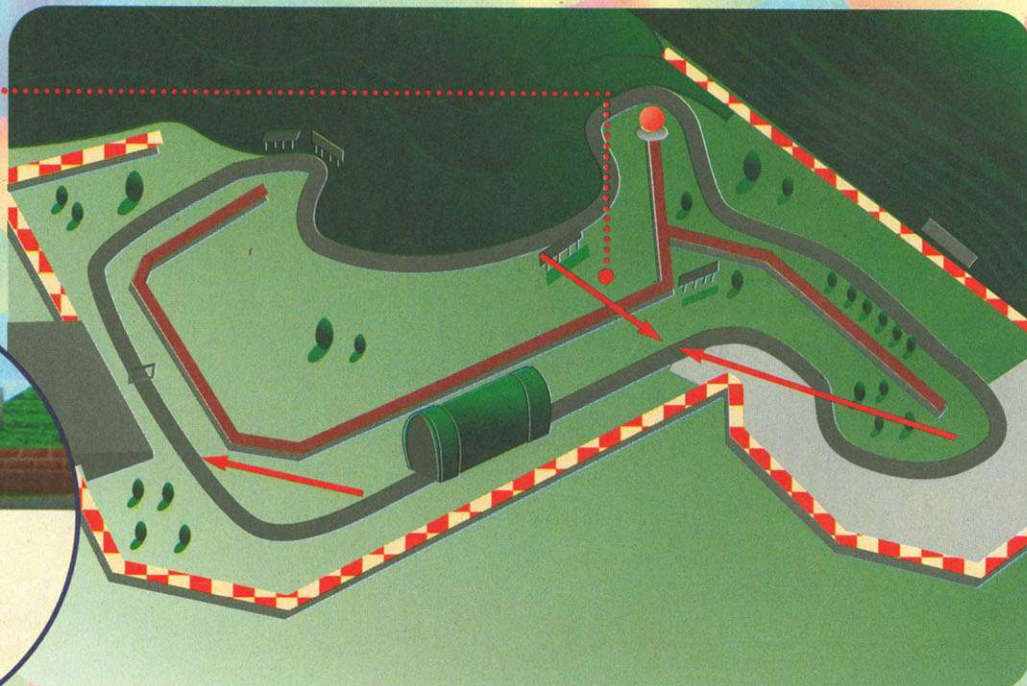


Achtung, Gerücht! Es soll möglich sein, von Pilzen angetrieben über diese Stelle zu springen. Uns ist das auch nach sehr vielen Versuchen nicht gelungen. Vielleicht habt Ihr mehr Glück, dann solltet Ihr der Tiptime sagen, wie Ihr es hinkriegt!

HOCHGESCHWINDIGKEIT

Diese Runde lädt zum Rasen ein, was Ihr auch tun solltet. Doch paßt auf, daß Ihr nicht vor lauter Übermut in den Kurven auf dem Gaspedal bleibt. Die Pilzblumen, die am Straßenrand stehen, stoppen Euch genauso wie die Bäume. Benutzt Speed-Pilze, um die Strecken etwas abzukürzen.

Mit Pilzen läßt sich wunderbar abkürzen.



TRICKS DER PROFIS!

ETWAS GRUNDSÄTZLICHES:

Übung macht den Meister. Wie in jedem anderen Spiel brauchen Faulpelze nicht zu erwarten, das Ende zu sehen. *Mario Kart 64* ist nicht unfair: Wer sich Strecke für Strecke die wesentlichen Punkte merkt, wird kaum Probleme bekommen.



GENTLEMAN?

Es mag zwar nett für die anderen sein, wenn man auf dem ersten Platz liegt und sie vorläßt ... Bei *Mario Kart* allerdings liegt eine Absicht dahinter. Auf dem ersten Platz bekommt man selten gute Extras. Meist gibt es nur Bananen. Wer aber gerne Blitze oder ähnliches hätte, läßt sich auf den zweiten Platz zurückfallen.

UNSICHTBARKEIT

Wer einen Geist bekommt, erhält durch ihn zwei Vorteile. Wenn man den Geist aktiviert und irgendein Gegner hat sein Extra noch nicht aufgebraucht, bekommt man es. Außerdem wird man unsichtbar – nicht nur für

die Gegner, sondern auch für viele Hindernisse, wie Lastwagen oder Züge! Der Geist hat also ähnliche Effekte wie das Unverwundbarkeits-Symbol!



DIE RAKETE

Genau in dem Augenblick, in dem die Ampel von Rot auf Grün umschaltet, solltet Ihr die Speed-Taste (A) drücken. Dann vollführt Eure Figur einen Raketenstart. Bedenkt dabei, daß ein solches Glück ins Nichts ver Raucht, wenn eine kleine Figur gegen eine Große rennt ...



DAS SCHLEPPTAU

Wer durch ein Fragezeichen fährt, bekommt im Roulette-Verfahren ein neues Extra. Das geschieht aber nur, wenn man dafür Platz hat: Ist die Extra-Anzeige in der oberen Bildmitte voll, geht Ihr leer aus. Wer einzelne Schildkröten, Bomben-Fragezeichen oder Bananen(stauden) gesammelt hat, sollte sie im Schlepptau halten. Das geschieht mit der C- oder Z-Taste (je nach Wunsch). Haltet die Taste gedrückt, dann bleibt das Extra als „Schutzschild“ an Euch dran. Gegner, die diese Gegenstände berühren, werden aus der Bahn geworfen. Außerdem können solche Goodies vor Schildkrötenpanzern schützen.

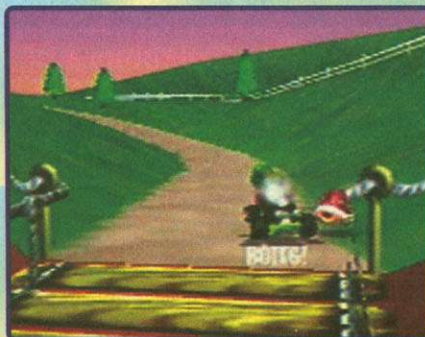


Es ist nicht sinnvoll, eine ganze Stau hinter sich her-zuziehen. Legt lieber ein paar Fallen!

GEMEINHEIT!

Mit Blitzen kann man seine Gegner verkleinern. Wenn sie dann überfahren werden, brauchen sie eine gewisse Zeit, sich zu regenerieren. Wer mit Freunden spielt, sollte seine Blitze taktisch gut einsetzen: Schaut beim Gegner, ob der sich gerade in einer Kurve (besonders in Schneeleveln oder bei Abgründen interessant) oder vor einem Sprungbrett befindet. Wer jetzt einen Blitz abläßt, beendet unter Umständen eine gute Freundschaft.

UND DIE R-TASTE?



Mit R könnt Ihr springen. Das ist eine clevere Methode, wenn man um harte Kurven schliddern muß. Außerdem kann man manchen Bananenschale mit dieser Technik umgehen. Um die Kurven kommt man auch ganz gut, wenn man beim Lenken A und B gleichzeitig drückt.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: deutscher Text, Batterie
Genre: Sport/Action



Sound

Mario Kart 64 bietet tolle Musik und coole Samples der Charaktere.

Grafik

Die Grafik ist nicht fotorealistisch: Es ist der typische Miyamoto-Stil. Man kann alles gut erkennen, es gibt viele Gags und stimmungsvolle Landschaften. Für mehr als zwei Spieler sollte man ein Großbild-TV besitzen.

Spielbarkeit

Genial: Jeder der Charaktere hat die Chance, als erster im Ziel zu landen. Die Gegenstände kommen nach dem Zufallsprinzip, doch meist hat man Glück und bekommt, was man braucht. Das Joypad liegt erstklassig in der Hand, als wäre es nur für dieses Spiel gemacht.

Fazit

Mario Kart 64 ist schlichtweg das beste Rennspiel in der Geschichte des Videospiels. Mit vier Leuten gleichzeitig über die Pisten zu heizen bereitet einen Spaß, den kaum ein anderes Spiel toppen kann. Dies ist eine klare Kaufempfehlung: Greift zu, sobald Ihr *Mario Kart 64* seht! Sonst schnappen es Euch andere weg.

Das erste für das Nintendo 64 in Deutschland verfügbare Fußballspiel ist Electronic Arts **FIFA 64**. Der Marktführer im Sportsegment will seine Fans mit Action und den aktuellen Daten der Saison '96/'97 begeistern.



Was abgeht

FIFA 64 lädt dazu ein, eine komplette Bundesliga-Saison, eine Weltmeisterschaft, (inter-)nationale Freundschaftsspiele oder einfach nur Ausscheidungsspiele (Play-offs) zu zocken.



FIFA 64



Varianten!

Halblzeitlänge (zwei, vier, sechs, 20 und 45 Minuten), Landessprache (Französisch, Englisch, Deutsch), Spielart sowie das Regelwerk und die Soundeffekte sind individuell einstellbar.



Freunde?

Nationale wie internationale Freundschaftsspiele mit mehr als 150 renommierten Mannschaften aus aller Herren Länder können ausgetragen werden. Jede denkbare Kombination ist dabei möglich...



Profile

Original Spielernamen mit sämtlichen Leistungsprofilen der letzten Bundesligasaison sind hier abgebildet. Für die internationalen Mannschaften wie Brasilien und Juventus Turin gilt das gleiche.

Habt das Spielgeschehen voll im Griff

Als Team-Manager könnt Ihr die Mannschaftsaufstellung, Auswechslung, Taktik und die Verfassung Eurer Spieler überprüfen und verändern. Solche Änderungen werden über das Battery Pak gespeichert. Entscheidet Euch für eine von zwei Kontroll-Methoden, um effektiv ins Geschehen einzugreifen. Vier verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für Langzeitmotivation.



Die komplexe Steuerung (Foto): Bei einfacher benutzt Ihr nur B und A.



Wählt Anfänger-, Fortgeschrittenen-, Halbprofi- oder Profi-Modus aus.



Die Aufstellung darf während des Spiels jederzeit gewechselt werden.

TV-Einstellung

Unter acht verschiedenen Kamera-Einstellungen könnt Ihr die günstigste auswählen. Wenn Ihr den Ball zum gegnerischen Tor bringt, könnt Ihr einen Ausschnitt wählen, der nur diese Gegend zeigt. Vogel- oder Strafraumperspektive ist auch möglich.



Die Seitenlinien-Kamera ist gut, um Mittelfeld-Action zu zeigen.



Bei der Kabelkamera-Position sieht man die Tore am besten.



Die FIFA 64-Kamera folgt der Action und dreht sich dabei um 180°.

Bild-im-Bild

Zur besseren Orientierung könnt Ihr zwischen einem Radar und der Bild-im-Bild-Kamera wählen. Sie verdeckt aber manchmal Spielszenen.



Vor dem Spiel

Zum Spielbeginn laufen die Mannschaften automatisch auf das Feld: Das N64 bestimmt, wer anstößt und wer auf welcher Seite spielen muß.



Wetterfrosch

Ob Regen oder Sonne, das könnt Ihr selbst bestimmen oder per Zufallsgenerator festlegen lassen. Das Wetter wirkt sich auf die Partie aus.



Konter

Wenn der Gegner Eure Mannschaft massiv unter Druck setzt, kann ein Konter zur Entlastung der Abwehr beitragen.



Der Abschlag

Es können verschiedene Abwürfe und -stöße vom Torhüter ausgeführt werden. Angefangen vom weiten Abschlag bis hin zum Abwurf zu dem Mitspieler, der am nächsten steht. Aber aufgepaßt: Ungenaueres Abspiel bestraft der Gegner sofort.



Angriff!

Auch die gegnerische Mannschaft (egal ob vom N64 oder einem Freund gesteuert) macht gelegentlich Abwehrfehler. Diese auszunutzen gehört zu den technischen Feinheiten des FIFA 64. Schwierig wird es nur, wenn man zu hektisch und zu schnell versucht, den Torhüter zu überlisten.



Zeitlupe

Mit dem Analog-Stick kann man jede Torszene in der Wiederholung von Anfang bis Ende analysieren.



TOOOR!

War ein Angriff erfolgreich, so darf man sich über das erzielte Tor nach Herzenslust freuen. „Verbrüderungsszenen“, wie sie im echten Fußball-Leben zu sehen sind, spart sich Electronic Arts.



Abwehr



Vielleicht sollte man doch mit Libero statt mit Vierer-Abwehrkette spielen?

Und Schuß!



Forchecking bewährt sich nicht nur im echten Leben.

Dribbling



Dribblings gehören nicht unbedingt zu den Stärken der meisten Spieler.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130 DM

Hersteller: Electronic Arts

Vertrieb: Electronic Arts

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Battery Pak-kompatibel, deutsche Texte

Genre: Sport

Sound

FIFA 64 wartet mit einem regen, englischen Kommentator und zünftiger Stadion-Atmosphäre auf.

Grafik

Die Grafik ruckelt so vor sich hin, doch die Ergebnisse des Spieler-Motion Captures können sich sehen lassen. In den umfangreichen Statistiken verliert man nicht den Überblick.

Spielbarkeit

Die Steuerung von FIFA 64 ist recht hakelig: Die meisten Aktionen kommen einfach zu spät. Beim Abschlag läßt sich der (N64-)Torwart nicht reinreden: Überblick hat man dabei kaum.

Fazit

Wie bei den meisten Electronic Arts-Produkten: Statistiker und absolute Sportfans kommen auf ihre Kosten. Spielerisch und grafisch läuft FIFA 64 nicht zur Höchstform auf, da hätte EA noch einiges tun können.

tt/og

ABONNIERE UND SPARE DABEI!

DAS TEST-ABO



Ihr könnt zwei Ausgaben der Nintendo Fun Vision kostenlos testen. Holt Euch zwei tolle Probehefte* frei Haus. Dabei spart Ihr zusätzlich fast 15% gegenüber dem Ladenpreis. Für wenig Geld bekommt Ihr so immer pünktlich die neuesten Spiele-Hits für jede Nintendo-Konsole.

ZWEI HEFTE GRATIS

Also, nix wie los mit dem Coupon ...

* Unserer Wahl

NINTENDO FUN VISION-TEST-ABO

JA!

Ich möchte die Nintendo Fun Vision im Test-Abo kennenlernen und erhalte zwei bereits erschienene 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 35,- (Inland) oder DM 45,- (Ausland) für 6 Ausgaben frei Haus beziehen.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

☐ Ja, ich möchte die zwei Probehefte.
Wenn ich nicht innerhalb von 10 Tagen nach Erhalt der Testhefte widerrufe, erhalte ich die NFV regelmäßig frei Haus.

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 6 Ausgaben
(Inland DM 35,- inkl. MwSt., Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 32



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:

**(069)
500 80 11**

Silicon Country

Kalifornien ist das Land der Spieleprogrammierer

GameTek (*Robotech: Crystal Dreams* N64), Sausalito
LucasArts/Factor 5 (*Shadows of the Empire* N64), San Rafael
UBI Soft (Europa-Vertrieb *Pole Position* N64, *Ed* N64), Larkspur

BMG Interactive (*Silicon Valley* N64), San Francisco
Bullfrog (*Populous* SNES), San Mateo
EA Sports (*FIFA 64* N64), San Mateo
Human Soft (US-Vertretung der *Pole Position*-Macher), San Francisco
Koei (*Civilisation* SNES), Burlingame
US Gold (*Hurricanes* SNES), San Francisco

Accolade (*Bubsy the Bobcat* SNES), San Jose
Capcom USA (*Street Fighter II Turbo* SNES), Sunnyvale
Data East USA (*Joe & Mac* SNES), San Jose
Namco (*Pac Man* für die Spielhallen), San Jose
Ocean of America (*Mission: Impossible* N64), San Jose

20th Century Fox Home Entertainment (noch kein Nintendo-Spiel, besitzt aber *Akte X*-Lizenz), Los Angeles
Activision (*Battletech* SNES), Los Angeles
DreamWorks Interactive (noch kein N-Spiel, könnte *Jurassic Park: Lost World* N64 bringen), Los Angeles
I-Motion Interactive (= US-Name von **Infogrames**, *Tim in Tibet* SNES), Santa Monica
JVC (*Big Sky Trooper* SNES), Los Angeles
MGM/UA Entertainment (noch kein Nintendo-Spiel, aber viele Film-Lizenzen), Santa Monica
Nichimen Graphics (Entwicklersoftware-Hersteller, an *Super Mario 64* beteiligt), Los Angeles
NovaLogic (Hubschrauber-Simulation *Comanche* SNES, die nicht nach Deutschland kam), Calabasas
Saban Entertainment (noch kein Nintendo-Spiel, aber *Power Rangers*-Lizenz), Los Angeles
THQ Inc. (*Pocahontas* Game Boy), Calabasas

Tecmo (*Tecmo Football* SNES), Torrance
Vic Tokai (*Dark Rift* N64), Torrance
Gremlin Interactive (*Zool* SNES), Long Beach

Atlus Software (*GP 1* SNES), Irvine
Blizzard Entertainment (Macher von *Lost Vikings* SNES), Irvine
Interplay (*ClayFighter 63 1/3* N64), Irvine
Playmates Interactive Entertainment (US-Vertrieb von *Earthworm Jim* SNES), La Mirada
Virgin Interactive Entertainment (*Freak Boy* N64), Irvine

Dies ist ein Auszug der Firmen, die etwas für Nintendo 64 tun oder tun könnten. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Nirgendwo auf der Welt liegen Software-Firmen so konzentriert beieinander wie in Kalifornien. Allein in den Einzugsbereichen von Los Angeles und San Francisco finden wir 40 große Namen. Fun Vision zeigt das „Who-is-Where“.

San Francisco/Bay Area

ASCII Entertainment (Joypads), Redwood City
Maxis Entertainment (Schöpfer des *Ur-Sim City*), Walnut Creek
Spectrum Holobyte (*Star Trek: TNG – Future's Past* SNES), Alameda

Westwood Studios (*Little Merlin* SNES), Las Vegas (Nevada)

Las Vegas

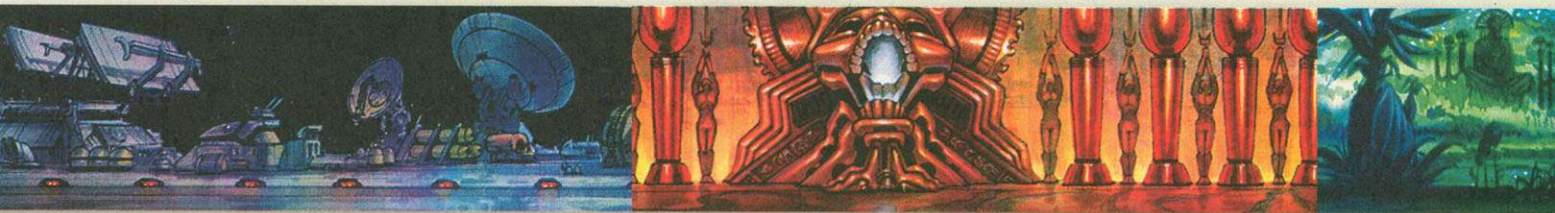
Los Angeles (Großraum)

Disney Interactive Entertainment (*Das Dschungelbuch* SNES), Burbank

Laguna Beach

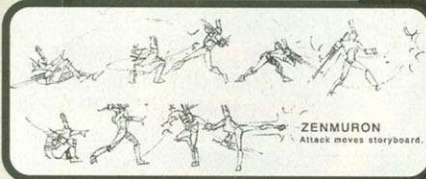
Shiny Entertainment (*Earthworm Jim*-Schöpfer), Laguna Beach

Laguna Design Center
1088



Wer meint, in Kalifornien sei es nur in einem Auto ohne Klimaanlage warm, der irrt. Trotz angenehmer Temperaturen in den Büroräumen wurde es bei unserem Besuch bei Vic Tokai ziemlich heiß. Schließlich durften wir exklusiv *Dark Rift* spielen.

Vic Tokai hat seinen Sitz in Torrance, einem Vorort von Los Angeles. Unspektakulär in einem Bürogebäude verborgen liegt der Verwaltungssitz der Firma, die mit *Dark Rift* den Prügelveteranen Takara und Capcom das Fürchten lehren will. Versprochen ist das „erste wirklich dreidimensionale“ Beat'em Up für das Nintendo 64. Für dieses Ziel klemmt sich die Fir-



ma Kronos hinter die Tastaturen, die für ihre Arbeit als Computergrafik-Studio der Kinofilme *Batman Returns* und *Der Rasenmäher-Mann* bekannt ist.

Über den Tellerrand

Stellt Euch die Arena von *Dark Rift* als einen Teller vor, auf dem gekämpft wird. Um die Arena herum ist auf zwei Lagen eine Tapete ge-



klebt: Die eine direkt am Tellerrand, die andere ein paar Zentimeter davon entfernt. Klappt's? Dann wißt Ihr, wie das Spielfeld aussieht.

„Es gibt den zweidimensionalen Hintergrund, weil

die Action (in der Arena) wichtiger ist“, sagt Marketing Assistant Deirdre Murphy von Vic Tokai. Ziel ist, das erste Beat'em Up zu schaffen, das mit 60 Frames per Second (60 Bilder pro Sekunde) aufwartet. So fließende Animationen bietet bisher kaum ein anderes Kampfsportspiel. Zusätzlich gibt es eine besondere Form der Intelligenz der Gegner, charakterbezogene Lösungswege, seitliches Ausweichen, Projektil-Attacken für jeden Charakter und ein neues Combo-System.

Vom Film zum Spiel

„Wir wollten ein möglichst kinomäßiges Gefühl“, so Kronos' Animation Director Ted Warnock. Kein Wunder, stammen doch viele der *Dark Rift*-Leute aus der (Trick-)Filmbranche oder von Videospiele-Größen wie Virgin. Ted selbst arbeitete an *Pagemaster* mit. „Wir waren darüber erstaunt, was sich (trotz der 60 Frames) aus dem N64 herausholen läßt: Nebeneffekte, Antialiasing (schwächt scharfe Kanten von Objekten ab), das Individual Gamma Enhancement, Projektile und Polygon-Sprites.“

Hinter „Individual Gamma Enhancement“ versteckt sich eine Entwicklung von Kronos. Wird ein

Gegner getroffen, so erscheint ein dreidimensionaler Explosionseffekt, der ihn von Kopf bis Fuß erleuchtet. Dabei fliegen die Funken in alle Richtungen. Und der wallende Nebel in einigen Runden trägt der düsteren Stimmung Rechnung.

Die intelligente Kamera

Vom Kino her kennt Ihr auch die Kamera-Effekte, die besonders bei Grab Moves (Greifen des Gegners) zum Tragen kommen. Startet eine Figur einen solchen Move und wirbelt ihren Kontrahenten durch die



Luft, folgt die Kamera. Sie beginnt von unten, rotiert über den Kämpfern und folgt dem Unglücklichen auf seinem Fall zum Boden. Am Ende seht Ihr den Gewinner in einer typisch triumphalen Position über dem Verlierer stehen.

Auch während der normalen Kämpfe wählt der Bildschirm immer einen optimalen Sichtwinkel. Die Gegner können sich sehr weit voneinander entfernen und dann mit



Kronos programmiert
Elemente



Fernattacken angreifen. Dazu benutzen sie Projektile. „Wenn sie (die Figuren) getroffen werden, fallen sie zur Kamera hin oder von ihr weg. Das vergrößert Euer Gefühl des mitten-drin-seins.“ Auch das ist eine Technik, die aus dem Kino stammt. Außerdem gibt es ja noch unterschiedliche Endsequenzen: „Wenn man dazu noch eine gute



Story hat, ist das ein weiterer Pluspunkt, denn man will seinen Charakter und seine Motivationen kennen.“ Es gibt außerdem kein Blut oder ähnliches. „Wir wissen, daß das Nintendo-Publikum ein wenig jünger ist als z. B. das der Playstation. Darum kamen wir zu der Entscheidung, ein interessantes Kampfspiel zu machen, aber eben ohne Gewalt, die extrem und unnötig ist.“

Intelligenz-Bestien

Dark Rift ist für zwei Spieler konzipiert, aber auch alleine bietet es Euch eine Herausforderung. Als wir Vic Tokai besuchten, wurde noch kräftig an der Künstlichen Intelligenz (AI, Artificial Intelligence) der Figuren gearbeitet. Es gibt acht Charaktere im Spiel, und dementsprechend wird es acht Stufen der „Intelligenz“ geben. Den ersten Gegner könnt Ihr noch leicht vom Bildschirm fegen, aber mit jedem



weiteren Kampf trifft Ihr auf schlaudere Kontrahenten. Das ist eine Verbesserung zum „Einfach/Mittel/Schwer“-Prinzip bekannter Spiele. In der Arena treten Monster oder Menschen mit Klauenhänden und Plasmage-

wehren, Ritter mit Schwertern sowie Morpox gegen Euch an.

Grafikwunder Morpox

Genau der ist die beeindruckendste der acht Figuren von Dark Rift. Morpox ist transparent und reflektiert das Licht seiner Umgebung. Er stammt aus einer „Dimension des Lichtes“, unterscheidet sich anatomo-



misch vom Menschen und ist sehr flexibel. Sein grafisches Geheimnis heißt „Animated Texture Maps“ – die „Hautfarbe“ des Charakters ändert sich gemäß seiner Umgebung.

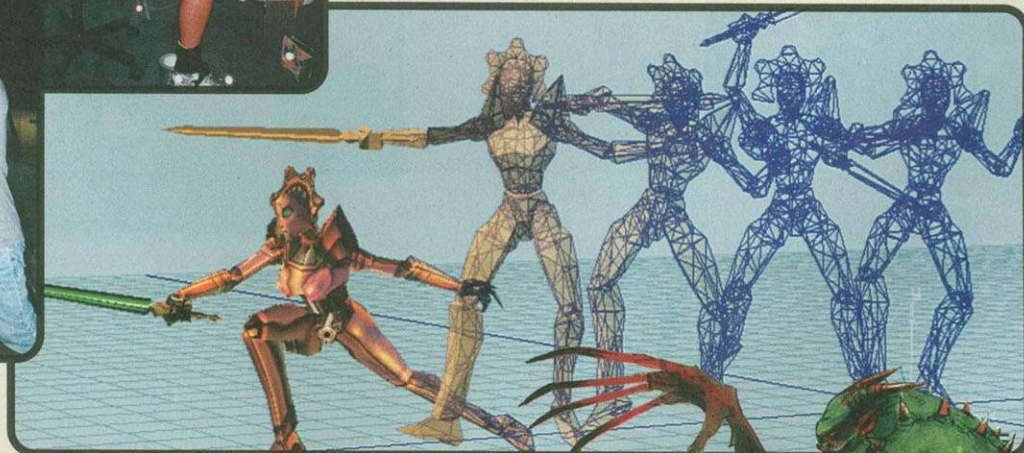


Kampf um den Master Key: Die Story von DR

Legenden berichten, daß nach der Erschaffung der Welt ein Master Key (Meister-Schlüssel) geschmiedet wurde, um die alten Geheimnisse und Kräfte zu verschließen, die der Kosmos zu bieten hat. Über Portale, die Dark Rifts, erreichen die Besitzer von Teilen des Master Keys die sogenannte Vortex. Hier wird um die restlichen Bruchstücke des Schlüssels gekämpft und Zugang zu den Geheimnissen errungen. Das Spiel berichtet vom Kampf um drei Teile des Schlüssels: Das Core, das Light und das Dark Prime Element. Nur wer das ultimative Turnier überlebt, gewinnt.

Vom Film zum Spiel

Dark Rift bleibt nicht das einzige N64-Spiel von Vic Tokai. Wet Corpse, das bereits auf der firmeneigenen Erscheinungsliste auftauchte, ist allerdings auf unbestimmte Zeit verschoben. „Mehr kann ich noch nicht sagen“, so Deirdre Murphy. „Aber es werden einige spannende Sachen kommen.“ Den deutschen Vertrieb von Dark Rift übernimmt ABC Spielspaß. Das Spiel erscheint im Sommer, wahrscheinlich sogar mit deutschem Text. og



Dark Rift

des Bösen





Eine halbe Stunde nach L. A., 20 Minuten zum Strand und eine Stunde in die Berge: Kein Wunder, daß die Jungs von Interplay kreativ sind. Wir besuchten Jeremy Airey in Kalifornien und sahen uns *ClayFighter 63 1/3* an.

Er will Knete!

J. Airey ist der Chef von Interplays *ClayFighter 63 1/3*

Interplays Mutterhaus sitzt in Irvines modernem Büropark, nur 30 Autobahnminuten von Los Angeles entfernt (ohne Stau). Produzent Jeremy Airey, der schon bei *ClayFighter* für das Super Nintendo das Zepter schwang, öffnete sein Büro exklusiv für Nintendo Fun Vision. Ein fertiges *ClayFighter 63 1/3* hatte er noch nicht, aber ...



„Claymotion“ statt „Motion Capture“

„Killer Instinct Gold benutzt Texturen, um die Stop Motion-Skelette zu überziehen. *ClayFighter* dagegen benutzt Sprites, die verschwimmen nicht, wenn man sie auf dem Bildschirm vergrößert. *ClayFighter 63 1/3* ist, was der original *ClayFighter* werden sollte. Endlich haben wir eine Maschine und dazu die Tools (Werkzeuge), um ein Spiel zu programmieren, wie wir uns das ursprünglich vorstell-

ten.“ Mit diesen Worten steckte Jeremy Airey ein EP-ROM (Entwickler-Platine mit Speicherchips ohne Verpackung) mit der aktuellen Version von *ClayFighter* in sein Nintendo 64. Kämpfen konnte man schon, auch wenn einige der Special Moves noch nicht eingebunden waren.

Insel der Knetmonster

ClayFighter 63 1/3 führt auf die Insel Claymodo, komplett mit Palmen, Städten und einem Berg. Claymodo ist komplett dreidimensional gerendert und von Wasser umspült, das die aus *Wave Race 64* bekannten Lichtbrechungseffekte be-

nutzt. Hier dürft Ihr die Stages auswählen, in denen gekämpft wird. Der Clou: In diesen dreidimensionalen Arenen ist man nicht mehr auf eine einzige Plattform



Jeremy Airey, *ClayFighter*-Spezialist seit dem ersten Teil.

beschränkt. Jede Umgebung besteht aus mindestens drei Teilen. Wenn es im Kampf besonders heiß hergeht, brechen die *ClayFighter* durch Wände, Glasscheiben und andere Hindernisse und erreichen so (bislang geheime) Bereiche der Arena. Auch ist es möglich, die



Gegner von einem der höher gelegenen Plateaus zu werfen und sich dann am Strand weiterzubalgen.

Die Umgebung

Die Umgebung ist im typischen 3-D-Polygon-Stil gehalten, wie wir ihn schon von *Shadows of the Empire* und *Super Mario 64* kennen. Zuerst wird dafür ein Drahtmodell des Areals geschaffen, in dem bereits alle Geheimräume enthalten sind. Darin werden Gegenstände platziert, mit denen die Charaktere später in Kon-





CASPER™

Jetzt wird es g-g-gruselig!

Der Kinohit Casper sucht nun auch das Super Nintendo und den Game Boy heim. Schaffst Du es, an den fiesen Onkels vorbei vom Dachboden bis in den Keller zu kommen? Wo ist die Lazarus-Maschine, mit der man Gespenster zum Leben erwecken kann? Morphe Casper in die verschiedensten Gegenstände und Du hast die Gewalt über das Schicksal der Geister. Gerade recht für Kats Vater, den liebewürdigen Gespensterpsychiater. Denn Caspers Onkels haben ihn in eine leblose Masse Ektoplasma verwandelt.

Kannst Du den Geisterpsychiater retten?



Exklusivvertrieb Europa

Laguna
VIDEO GAMES®

NATSUME®
Serious Fun™

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.



takt kommen, wie Autos, Kisten oder Tische. Im Rahmen der dazu verwendet CAD-Programme (Computerunterstütztes Design) kann man sich jedes Objekt jederzeit in jeder beliebigen Größe ansehen, es verändern, neu plazieren. In dieser Phase wird auch bestimmt, wohin sich die Charaktere bewegen dürfen: Können sie durch die Wand brechen, liegt da ein unverrückbarer Stein, oder sollten sie auf das Sofa klettern? Ist das bestimmt, wird alles mit speziellen Program-



men mit Texturen versehen (mit einer „Haut“ überzogen). Die Kamera, die das Geschehen einfangen soll, kann sich dank des vorher entwickelten Drahtmodells frei in der Umgebung bewegen und so immer den besten Blickwinkel einfangen. Interplay will dabei verhindern, daß zwischen dem Objektiv (= Bild auf dem TV-Schirm) und der Action ein Gegenstand liegt, der die Sicht versperrt. Ihr könnt Euch

jetzt auf dem Spielfeld genauso frei bewegen, wie Ihr es von Mario 64 her kennt – mit Häusern, in die man hineingeht oder dem Meer,



unter dem es drei Glaskuppeln mit Arenen (die Domes) gibt.

Hommage an Ray

Die Charaktere wurden im sogenannten „Stop Motion“-Verfahren erstellt, das seinen größten Ruhm in klassischen Ray Harryhausen-Filmen wie *Jason und die Argonauten* (der legendäre Kampf mit den Skeletten!) oder *Kampf der Titanen* erlangte. In seiner Variante „Claymotion“

wird es bei Knetmännchen angewendet (auch aus der TV-Sesamstraße bekannt). „Der Grund, warum wir uns für Stop Motion entschieden, ist, daß wir die Figuren Dinge tun lassen wollten, die für Menschen unmöglich sind.“ Der Trick ist, die unmöglichen Bewegungen Bild für Bild zu fotografieren und dann zu einem Film (den Animationsphasen beim Spiel) zusammen-



zusetzen. „Der Vorteil liegt in der räumlichen Tiefe und dem generell realistischeren Look der Figuren.“ Am Computer können Jeremy und seine Entwickler jede Animationssequenz ablaufen lassen, sie variieren, kürzen, mit neuen Bildern auffüllen. „Man findet Charaktere, die so gut sind, in keinem anderen derzeit verfügbaren Videospiel.“

Lustige Animationen

An grafischen Gags wird beim 64er ClayFighter nicht gespart. Jeder der Charaktere weist Dutzende von Animationen auf. Sumo Santa vereint mit seiner riesigen Wampe die Fähigkeiten japanischer Sumo-Ringer mit „Friendship Moves“ eines professionellen Weihnachtsmannes. Wenn er sich vor dem Kampf aus seinem Mantel wickelt oder mit Geschenken um sich wirft, bleibt kein Auge trocken. Ein bissiger Hund hebt zwischendurch sein Bein, gräbt nach Knochen und betreibt die typische Form der Körperhygiene. „Wir haben Sachen eingebaut, um *Killer Instinct Gold*, *Street Fighter* und



andere zu persiflieren.“ Neben einigen bekannten (Bad Mr. Frosty, Blob) und neuen (Sumo Santa, Voodoo Witch Doctor) sind auch geheime und zwei prominente Charaktere vertreten. „Sie sind alle komisch und bringen mich zum Lachen.“

Das Ergebnis

Als wir Jeremy besuchten, war noch lange nicht alles an ClayFighter fertig. Die Animationen der mehr als zwölf Charaktere werden weiter verbessert: Die Freiheitsstatue soll beispielsweise Flammen werfen, was ein Partikelsystem realisiert. Interplay Team arbeitet fieberhaft daran, das angestrebte Erscheinungsdatum zu halten. ClayFighter 63 1/3 wird in Deutschland von Acclaim



vertrieben und ist für Juni/Juli 1997 angekündigt. Kompatibilität mit dem Rumble Pak wird angestrebt. In Sachen Dreidimensionalität bei Prügelspielen hat Interplay auf jeden Fall einen neuen Standard auf dem N64 gesetzt. Was spielerisch dabei rauskommt, können wir Euch hoffentlich schon im nächsten Heft sagen.

og





Was gibt's da zu glotzen?

Nintendo⁶⁴
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Game Boy
Mega Drive
Zubehör

GAME CASTLE

Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Telefon 040 / 390 50 61
Telefax 040 / 390 50 62



Angebote des Monats:

Porsche Challenge (PSX): DM 79,90
Command & Conquer (SAT): DM 79,90

**Weitere Angebote zu
günstigen Tagespreisen!**

Versand:
Telefon 040 / 390 50 61
oder
390 50 81

GAME CASTLE

Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Telefon 040 331 623
Telefax 331 623



Ankauf · Verkauf · Tausch · Inzahlungnahme von Spielen



Der zweite Teil unseres *Super Mario 64*-Game Guides bringt die Geheimnisse der Kurse fünf bis neun. Außerdem ziehen wir gemeinsam in die zweite Schlacht gegen Bowser.



SUPER MARIO 64



K U R S 5

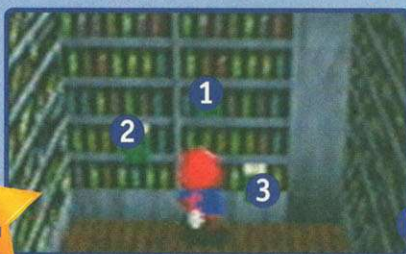
DAS DACHGESPENST

Im Obergeschoß gibt es einen Raum mit einer kleinen Bühne. Steigt auf sie und hüpf mit einem Wandsprung auf den Speicher. Von dort aus führt eine Tür ins Freie: Besiegt dort das Dachgespenst. Nehmt jetzt Anlauf und macht einen riesigen Satz zu einem der beiden Giebel. Von da aus geht es mit einem weiteren großen Sprung zur Dachmitte.



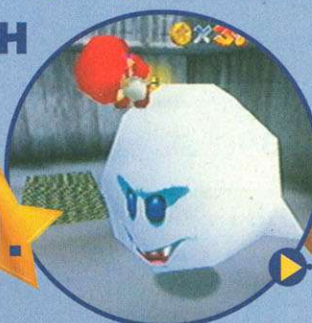
DIE BIBLIOTHEK

Eine Tür im Obergeschoß führt Euch in eine verwunschene Bibliothek. Hier fliegen die Bücher nur so durch die Gegend. Am Ende des Ganges müßt Ihr drei von ihnen in der richtigen Reihenfolge ins Regal schubsen. Dann gibt es einen Stern.



DER GROSSE BOOH

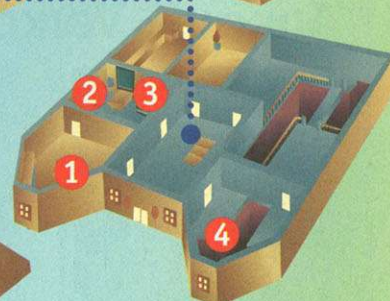
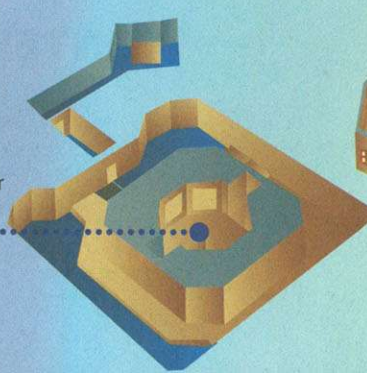
Bezwingt die kleinen Gespenster im Erdgeschoß des Gruselhauses, um den großen Booh aus seinem Versteck zu locken. Springt ihm dreimal auf den Kopf und er verwandelt sich in einen Stern. Nun erscheint auch eine Treppe, die in den ersten Stock führt.



Start

DAS GEISTERKARUSSELL

Im Keller befindet sich ein Spukkarussell. Besiegt alle kleinen Gespenster und danach den großen Geist. Dieser verwandelt sich wieder in einen Stern.



K U R S 6

NESSIES HILFE

Im See der sechsten Welt schwimmt Nessy herum. Klettert auf ihren Rücken und von dort auf den Kopf. Von dort dirigiert Ihr das Seeungeheuer zur Insel in der Mitte des Sees und holt den Stern.



1.

DER UNTER-WASSER-SCHALTER

Holt gleich die Metallrüstung, nachdem Ihr in den Bereich mit dem großen See heruntergefahren seid. Folgt jetzt schnell dem braunen Weg nach unten und haltet Euch im Wasser links. Öffnet mit dem Schalter, den Ihr hier findet, eine Tür. Dahinter ist der dritte Stern versteckt.



3.

ROTE MÜNZEN

Findet alle acht roten Münzen im Geisterhaus und es gibt den vierten Stern.

1-8

AUF DEM SPEICHER

Schnappt Euch die blaue !-Box und wagt den Sprung zum Speicher. Hier betretet Ihr durch das Geistergemälde einen Raum und trifft ein Riesenauge. Laßt Euch von ihm erfassen und rennt um es herum.



6.

100 MÜNZEN

Stampft alle Gegner nieder und holt Euch den Stern für 100 Münzen.

DIE ROTEN MÜNZEN

In der großen Höhle gibt es riesige Stufen nach oben. Erklimt sie und betretet die Plattform. Fahrt darauf herum und sammelt die ersten roten Münzen ein. Geht nun ganz nach oben und findet dort die restlichen Münzen.



2.

IM GIFTKANAL

Gleich am Anfang des Giftkanals geht Ihr nach links, holt die Metalluniform und passiert den Maulwurf. Stellt Euch auf die linke Seite bei der ersten Vertiefung und „backflips“ in Richtung Wand. Dort ist eine Öffnung mit einer Tür.



4.

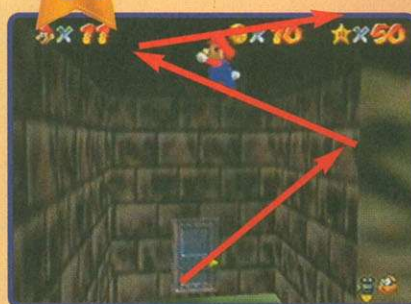
KLETTERPARTIE

Wieder im Giftkanal begeben sich Ihr zum Maulwurf. Ein Stückchen weiter erkennt man eine Öffnung etwas oberhalb des Kanals. Stellt Euch davor und wagt einen Backflip. Jetzt folgt eine Kletterpartie zum Stern.

5.

WANDSPRUNG

Geht zu den großen rollenden Steinen und folgt dem Gang bis zu einer Tür. Springt mit einem doppelten Wandsprung nach oben und holt Euch den Stern in einer Vertiefung auf der rechten Seite.



6.

100 MÜNZEN

Um 100 Münzen zu sammeln, müßt Ihr erst die obere Ebene abgrasen. Dann geht es in den Giftkanal und später runter zu Nessy.

7.

K U R S 7

TANZ MIT DEM BOMBENTEUFEL VIER KLEINE TEUFEL

Auf einer Plattform trifft Ihr auf einen großen Teufel. Stellt Euch kurz vor die Klippe und wartet, bis er auf Euch zukommt. Springt kurz vor dem „Bodycheck“ hoch und startet eine Stampfattacke. So schubst Ihr den Bombenteufel einfach in die Lava.



1.

Weiter geht es auf der Insel mit den drei kleinen Bombenteufelchen. Kickt sie nacheinander von der Plattform und Ihr bekommt es mit einem riesigen Teufel zu tun. Schubst auch ihn in die Lava und er verwandelt sich in einen Stern.



2.

ÜBER'N BAUMSTAMM MÜSST IHR GEH'N

Setzt mit dem Floß auf der linken Seite der Vulkanwelt zum anderen Ufer über. Dort geht es dann weiter über einen Baumstamm. Dreht ihn so, daß er Euch auf die andere Seite bringt. Lauft den Weg entlang und holt den vierten Stern.

SCHIEBE-BILD

Die acht roten Münzen findet Ihr diesmal auf einem Schiebebild. Die Lücke wandert immer in die Richtung, in der Ihr Euch befindet. Sammelt alle Münzen ein und vervollständigt Bowsers Bild. Ist es komplett, gibt es noch ein paar gelbe Münzen.



IM VULKAN

Die letzten beiden regulären Sterne liegen im Vulkan. Springt hinein und bahnt Euch den Weg nach links. Oben wartet der fünfte Stern.



5.

DIE SPITZE DES VULKANS

Für den sechsten Stern geht es ebenfalls in den Vulkan, diesmal in die andere Richtung. Besteigt die fahrende Plattform. Steigt beim Hochfahren einmal um und springt dann an den Mast. Mit etwas Geschick geht es jetzt immer weiter nach oben.

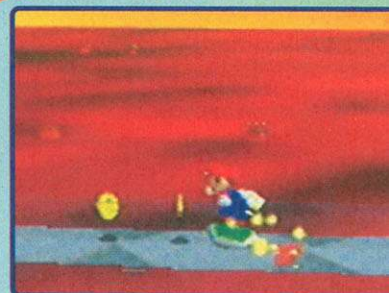


6.



4.

7. 100 MÜNZEN

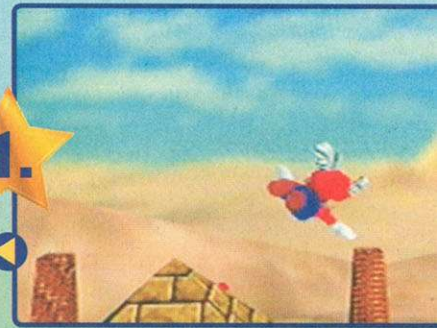


Holt Euch den Gleiter und fahrt über die heiße Lava. Sammelt alle Münzen und 1-Ups ein. Klettert dann in den Vulkan und sammelt dort Münzen.

K U R S 8

ÜBER DEN WOLKEN

Geht zur rosa Bombe und redet mit ihr. Stellt Euch nun vor die Palme und beamt zur Kanone. Mit der Flugmütze besteigt Ihr die Kanone. Schießt Euch zum Geier und nehmt ihm den ersten Stern ab.



1.

UNTERM DACH

Auch diesen Stern erreicht Ihr am besten im Fluge. Besteigt mit der Flugmütze die Kanone und fliegt um die Spitze. Dort ist eine Höhle mit einem Stern. Landet punktgenau in ihr.



2.

AUF SCHATZSUCHE

Betretet die Pyramide und klettert zur obersten Plattform. Dort wartet der dritte Stern.



3.

ROTE MÜNZEN

Sammelt alle acht roten Münzen außerhalb der Pyramide ein.

1 - 8

5.

UNSICHTBARE MÜNZEN

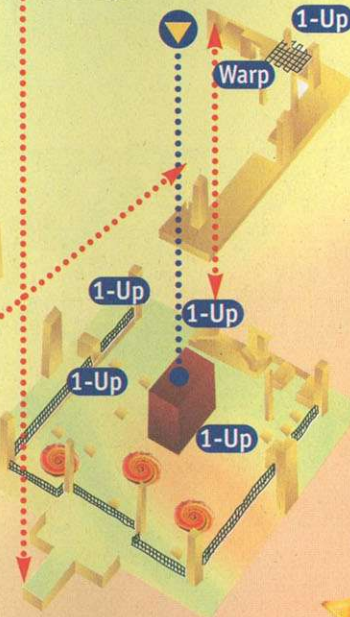
In der Pyramide sind fünf unsichtbare Münzen versteckt, zwei davon auf der Sandrutsche. Um an die anderen zu kommen, müßt Ihr ganz nach oben klettern und dort von einer Plattform zur anderen nach unten zur Sandrutsche hüpfen.



6.

DRÜCKT EIN AUGE ZU

Klettert (oder besser: fliegt) auf alle vier Pfeiler, die die Pyramide umgeben. Nun öffnet sich die Spitze der Pyramide und gibt einen zweiten Eingang frei. Durch diesen erreicht Ihr den Boss der Pyramide: zwei Hände aus Stein. Er greift immer mit einer Hand an. Geht also zur anderen und haut ihr eins aufs Auge.



4.

100 MÜNZEN

Auch hier gibt es für 100 Münzen einen Stern.

7.

K U R S 9

DAS U-BOOT

Schwimmt vom ersten Becken aus durch die Höhle in das zweite Becken. Dort ist Bowsers U-Boot. An Land springt Ihr auf den !-Schalter. Beeilung! Über die erschienenen Blöcke gelangt Ihr auf das U-Boot.



1.

DIE ROTEN MÜNZEN

Bevor Ihr die roten Münzen sammeln könnt, müßt Ihr die zweite Bowser-Welt besuchen und den Drachen ein zweites Mal besiegen. Dann verschwindet das U-Boot und die „fahrenden Masten“ (Foto) erscheinen. Jetzt könnt Ihr im zweiten Becken ganz oben die acht roten Münzen einsammeln.



3.

2.

AUF SCHATZSUCHE

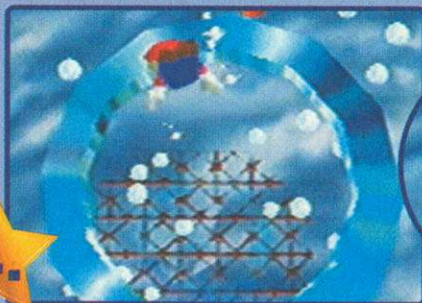
Im ersten Becken seht Ihr vier Schatzkisten. Öffnet sie in der richtigen Reihenfolge und es erscheint ein Stern.

1 - 4



GEGEN DEN STROM

Mitten im zweiten Becken befindet sich ein Sprudelstrahl. Taucht von oben in ihn hinein und durchschwimmt die Ringe, die dort entstehen. Nehmt dann die Metallrüstung und springt mit einem riesigen Satz ins Wasser. Holt Euch den Stern im Sprudelstrahl.



4.

MARIO IN SCHEIBCHEN

Holt im zweiten Becken die grüne und die blaue !-Box und springt mit einem riesigen Satz ins Wasser. Rennt jetzt so schnell Ihr könnt zu dem eingesperrten Stern.



6.

VERFOLGT DEN ROCHEN

Der Rochen im ersten Becken bringt das Wasser in Wallung. Dadurch entstehen Kreise: Schwimmt durch sie hindurch, um an den fünften Stern zu gelangen.



5.

100 MÜNZEN

Um 100 Münzen zu bekommen, müßt Ihr auch alle blauen Goldstücke einsammeln.

7.

Start

2

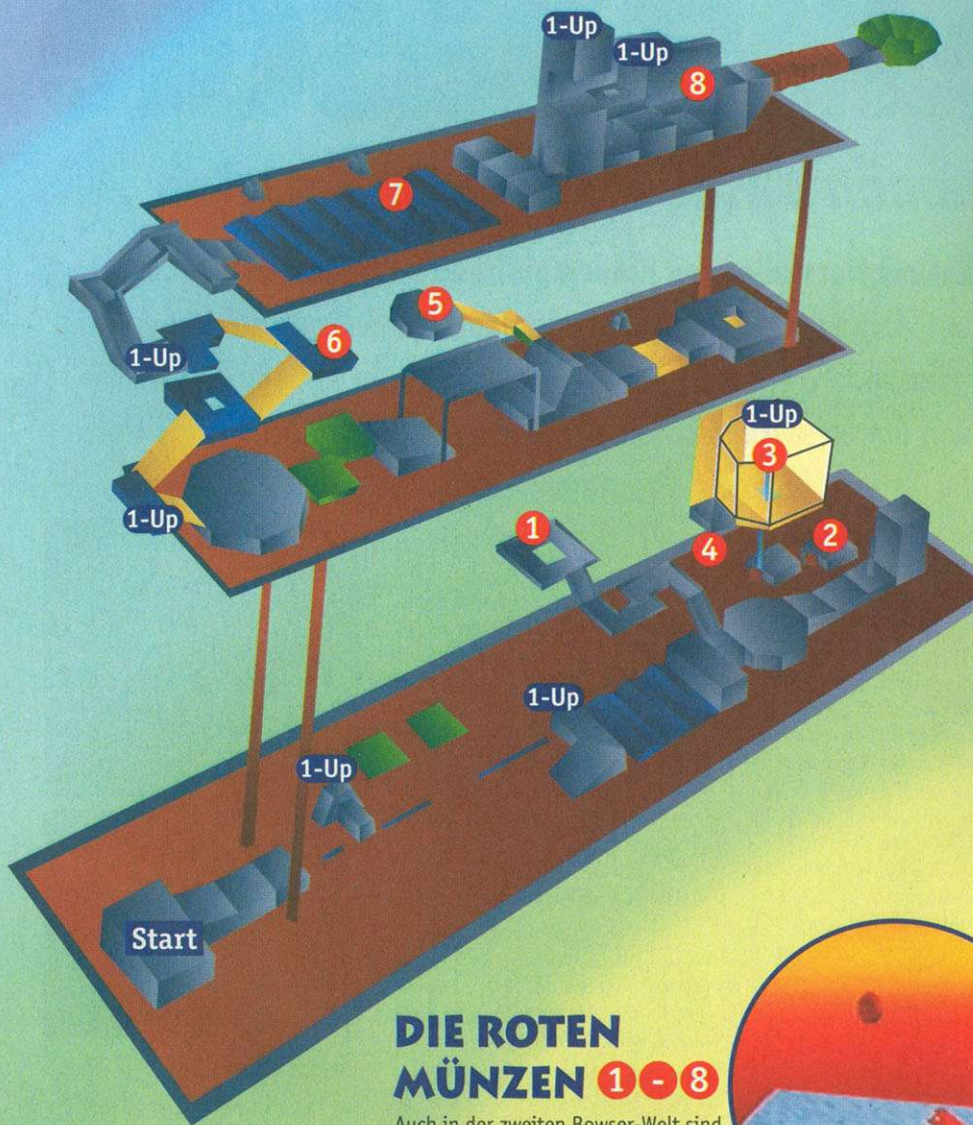
4

1

1-Up

3

BOWSER 2



DIE ROTEN MÜNZEN 1-8

Auch in der zweiten Bowser-Welt sind acht rote Münzen versteckt. Doch diesmal sind sie gar nicht so leicht zu finden. Wir haben sie für Euch in der Karte eingezeichnet.



Bowser ist immer noch böse, daß Ihr ihn besiegt habt. So lockt er Euch auf seine Lava-Scheibe. Rennt immer um ihn herum. Entfernt Ihr Euch zu weit von ihm, springt er auf die Scheibe und bringt sie zum Kippen. Packt Bowser am Schwanz und schleudert den Drachen gegen eine Bombe.



....ZUSATZSTERNEN.... HASENJAGD IN ZWEI TEILEN

ab 20 Sternen



Im Vorraum zu den Welten sechs bis acht läuft ein Hase herum. Wenn Ihr bereits 20 Sterne habt und ihn dann fangt, bekommt Ihr einen Stern.

ab 50 Sternen



Nachdem Ihr 50 Sterne gesammelt habt, erscheint der Hase erneut. Fangt ihn wieder und er schenkt Euch einen zweiten Stern.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: deutscher Text, vier Speicherpunkte
Genre: Jump'n'Run



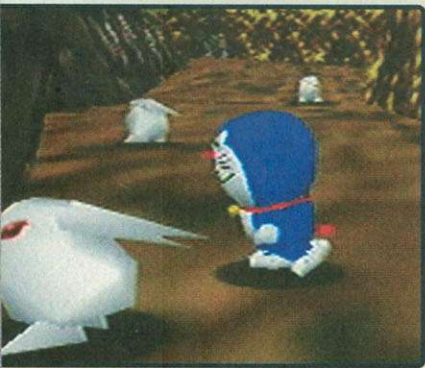
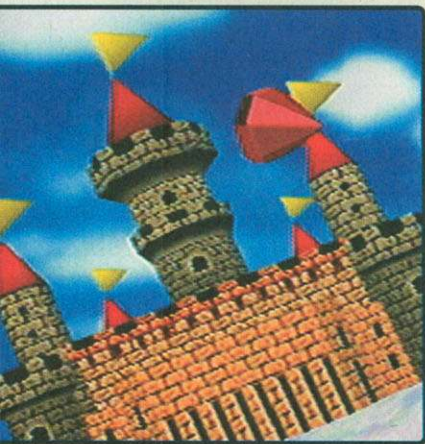
Fazit

Super Mario 64 ist schlicht und einfach eines der genialsten Spiele, die jemals für eine Videospiellekonsole geschaffen wurden. Sound, Motivation und Grafik – es stimmt alles!

jvn

Katze mit Tasche

Kinder-RPG *Doraemon* sucht deutschen Vertrieb



Epoch hat als Hersteller von Kinderspielzeug und Videospielen in Europa keinen Namen. Dennoch gehört die japanische Firma zu den ersten, die ein Nintendo 64-Spiel auf den Markt gebracht haben. Fast unbeachtet von der westlichen Öffentlichkeit benutzt das Kinder-RPG *Doraemon* die *Super Mario 64*-Programmroutine. Und damit ist kaum etwas falsch zu machen, oder?

Die Geschichte von *Doraemon* ist kompliziert: Die Könige des Meeres und der Erde wurden vom Teufel „Satan“ entführt. Der König der Elfenwelt soll zum Tausch für ihre Freiheit *Doraemons* magische Tasche aus der Menschenwelt holen. Diese Tasche enthält besondere Dinge, mit denen Satan die Herrschaft über alle Welten zu erringen plant. Die Königstochter Korona wechselt darum in die Menschenwelt und versucht *Doraemon* zu überreden, ihr die Tasche auszuliehen ...

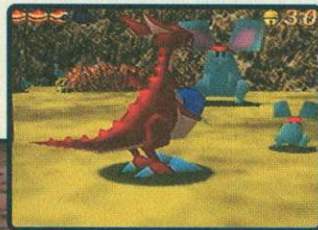
Mario lugt immer durch

Daß Epoch die Programmroutinen von *Super Mario 64* für die Programmierung nutzen konnte, sieht man überall. Die Bäume, das Wasser, die Gegner – sie alle haben den

der man von einem Ort zum anderen wechseln kann: Z. B. Hirseklöße aus der Momotaro-Sage, mit denen man sich die Tierwelt zum Freund macht. Oder die Kiemen-Tube, deren Besitzer unter Wasser atmen kann. Alle diese Gegenstände sind allerdings über die Elfenwelt verstreut und müssen erst gefunden werden.

Monster und mehr

Monsternmäßig bekommt es *Doraemon* mit Sternfischen, Tanokis (Waschbären aus der Sage), Bienen und Karnickeln zu tun. Endgegner hinterlassen Splitter von drei magi-



schen Kristallen, die benötigt werden, um Satan zu bändigen. Normale „Monster“ lassen nach ihrem Verschwinden Glocken zurück, die man

Mario-Touch. *Doraemon* ist ein Roboter vom Neko-Typ (= Katzen-Typ), der bei dem Jungen Nobita lebt. Gemeinsam mit ihren drei Freunden erkunden die beiden die Elfenwelt und wollen die (nunmehr bereits drei!) entführten Könige befreien.

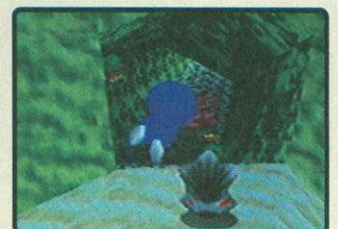
Das *Doraemon*-Comic-Universum kennt in Japan jedes Kind. In seiner Tasche hat der Robot-Kater jede Menge Dinge, wie eine Tür, mit

aufsammeln kann. Zu Beginn greifen die Freunde nur mit Sprüngen an. Finden sich aber Gegenstände aus der Tasche, bekommt *Doraemon* eine *Mega Man*-mäßige Kanone, Suneo eine Pistole und Jaian ein Mikrophon, mit dem er seine Gegner einfach wegsingt. Natürlich muß auch unter den fünf Charakteren in der Party gewechselt werden, um das Spiel bis zum Ende durchspielen zu können.



Vertrieb gesucht

Mit cleverem Marketing könnte *Doraemon* auch in Europa einen gewissen Erfolg haben. Zwar ist das Spiel ursprünglich für sehr junge Kinder gemacht (was sich aber nicht in den Original-Texten zeigt – die sind hammerschwer) und sehr japanisch, doch fehlt es auf dem internationalen Markt bislang an RPGs. *Doraemon* wäre die Lösung, würde er bald auf den Markt kommen. Die richtigen Leute an den richtigen Stellen sollten einfach einmal Probe spielen und sich nicht von dem ellenlangen Vorspann ins Bockshorri jagen lassen. Zum Gold-Funny fehlt *Doraemon* noch das i-Tüpfelchen, aber es ist immerhin ein gutes Spiel. og



Der große FIFA 64 Wettbewerb

Sponsored by



Feiert mit Electronic Arts
und uns die Ankunft des
ersten Fußballspiels für
das Nintendo 64: Gewinnt
eins von zwei super EA-
Sports-Outfits oder einen
der anderen 15 tollen Prei-
se. Doch wer gewinnen will,
muß sich schon ein wenig
mit *FIFA 64* auskennen (oder
zumindest den Bericht in
diesem Heft gelesen haben).
Es gilt, drei knifflige Frage zu
lösen.



Die Fragen:

- 1. Aus wie vielen Mannschaften könnt Ihr Euer Lieblingsteam auswählen?**
- 2. Mit wie vielen Freunden könnt Ihr *FIFA 64* spielen?**
- 3. Mit welcher Taste könnt Ihr das Replay steuern?**



1. + 2. Preis: Ein EA-Sports-Set

bestehend aus jeweils einer
EA-Sports-Jacket, einem EA-Sports-
Regenschirm und einem
FIFA 64-Spiel für das N64.

**3. - 7. Preis: Je ein *FIFA 64*-Spiel
für das N64.**

**Trostpreise: Je einen von zehn
EA-Sports-Regenschirmen.**

Mitmachen ist einfach:

Schreibt die Antworten auf die
oben gestellten Fragen auf eine
Postkarte und schickt diese
bis zum 15. Juni 1997 an
folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort „*FIFA 64*“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main.
Der Rechtsweg ist
natürlich wie immer
ausgeschlossen. Mit-
arbeiter von Electronic
Arts oder dem Pro Ver-
lag dürfen an dem Wett-
bewerb nicht teilnehmen.



Folgt uns
ins Univer-
sum von
*Shadows
of the
Empire* und

bekämpft das Imperium:
**Dash Rendar schlägt
seine größte Schlacht!**
Besteht er gegen das
Empire, oder wird er
zum Opfer der dunklen
Seite der Macht?

Mission VII: Imperial Freighter Suprosa (Challenge Points=10)

Challenge Points

- 1 CP No. 1 findet Ihr bei der ersten Abbiegemöglichkeit links.
- 2 Nach den Schlafräumen kommt Ihr in einen Raum mit einer Selbstschußanlage. Hier ist auch ein Challenge Point.
- 3 In der zweiten Stage geht es durch rotierende Zahnräder. Hier gibt es einen Punkt. Ihr findet ihn im zweiten Paar der Zahnräder auf der linken Seite versteckt.
- 4 Nach dem zweiten Set Zahnräder seht Ihr auf der rechten Seite einen CP auf der Mauer liegen. Nehmt Anlauf und springt.
- 5 Im Raum mit den zwei Karussellen gibt es auch zwei CP's. Jedes Karussell hat auf der hinteren Seite einen Steg mit einem CP.
- 6 Wie bei Challenge Point Nr. 5, nur ein Karussell weiter.
- 7 Im Raum mit den drei Ebenen voller Garagen befindet sich der siebte Challenge Point auf der rechten Seite in der rechten Garage auf der ersten Ebene.
- 8 Der achte CP befindet sich im gleichen Raum wie CP No. 7. Nur daß er sich in der zweiten Ebene in der rechten Garage auf der linken Seite versteckt.
- 9 Geht jetzt im Raum mit den Garagen ganz nach oben. Hier befindet sich der CP im zweiten Raum von links. Er wird von fünf Storm Troopers bewacht.
- 10 Der letzte Punkt befindet sich im Raum mit dem Supercomputer. Er öffnet sich, wenn Ihr den Loader Droiden besiegt habt.

Versteckte Troopers

Gleich am Anfang des Levels bekommt Ihr es mit einigen gerissenen Strom Troopers zu tun. Öffnet die erste Tür und macht Euch auf eine Invasion der Weißkappen gefaßt. Ein Stückchen weiter liegen die Quartiere der Truppen. Auch hier versteckt sich der eine oder andere Soldat in seiner Kabine.



Zückt Eure Waffe und betätigt dann erst den Schalter der ersten Tür.



Auch Storm Trooper müssen sich einmal ausruhen: Legt sie schlafen!

Ausguck

In diesem Gang sind die Türen außer Kontrolle geraten. Nur kurz könnt Ihr Eure Gegner anpeilen.



Dreh-Türen

Vier Drehtüren machen Euch das Leben schwer. Wartet den richtigen Moment ab und lauft durch.



Durchgedreht

In dem Raum mit den Drehscheiben müßt Ihr den Hindernissen durch Springen oder Ducken ausweichen.



Die Robo-Gang

Fahrt mit dem Turbolift nach oben und bereitet Euch auf eine Invasion der Roboter vor.



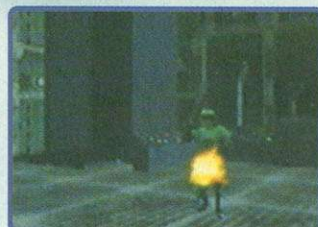
Türenspielchen

In der großen Halle gibt es auf drei Ebenen jeweils fünf Türen. Öffnet jede einzelne und sammelt Items.



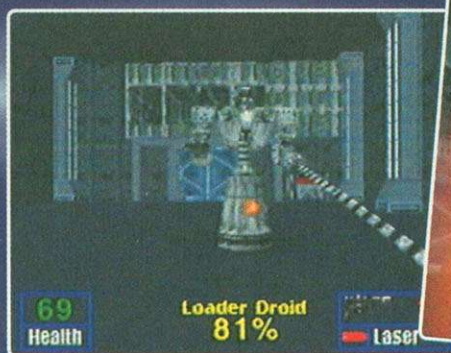
Außer Kontrolle

Im Kontrollraum der Station warten zwei Wächter auf Euch. Beseitigt sie und stellt Euch dem Endboss.



Boss: Der Loader Droid

Der Lagerroboter wartet in der Halle hinter dem Kontrollraum auf Euch. Er ist auf Nahkampf spezialisiert. Haltet Euch also so fern wie möglich von ihm. Schaut auf den Loader und rennt nach hinten. Vergesst dabei aber nicht, immer wieder auf ihn zu schießen. Mit den speziellen Waffen (wie den Seekers) müßt Ihr ganz genau treffen. Der Droid verfügt nämlich über ein Gravitationsstör-System, das die Zielsteuerung der Seekers ausschaltet.



Mission VIII: Sewers of Imperial City . (Challenge Points=9)

Achtung Klappe

Lauf am Anfang die Wendeltreppe hinunter. Achtet dabei aber auf die Droiden. Am Fuß der Wendeltreppe geht es dann durch ein paar Klappen nach unten. Stellt Euch auf diese Klappen und wartet, bis sie sich öffnen.



Das Glücksrad

Zwei Räder versperren Euch den Weg. An ihnen sind Balken befestigt, die Lebensenergie kosten können. Wartet bis ein Balken an Euch vorbeigewandert ist, rennt und springt dann zur anderen Seite des Rades.

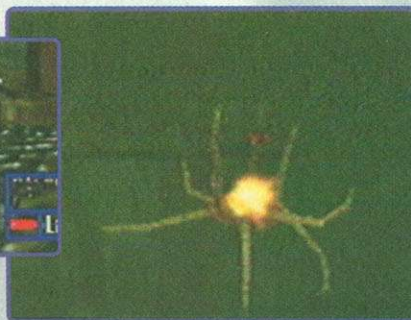


Tauchgang

Direkt nach den beiden Rädern kommt Ihr in eine große Halle, die zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist. Stellt Euch auf eine der kleinen Plattformen und wartet, bis Euch die Wassermonster angreifen. Schießt sie ab und Ihr könnt gefahrlos baden gehen. Unter Wasser findet Ihr neben ein paar Waffen auch einen Challenge Point.



Bevor Ihr dieses Gewässer durchsucht, solltet Ihr die Monster besiegen.



Kanalisation

Weiter geht es erst einmal durch die Kanalisation: Wer in der Halle mit dem Wasser weiterkommen möchte, benötigt einen speziellen Schlüssel. Mit diesem könnt Ihr dann ein Tor zum nächsten Teil der Halle öffnen.



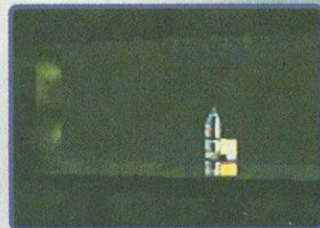
Auf und nieder

Jetzt geht es ein paar Treppen nach oben. Benutzt am besten das Jet-Pack und düst hoch. Paßt aber auf, denn einige Droiden haben es auf Euch abgesehen.



Der Schlüssel

In einer Höhle wartet dann schon einsam und verlassen der gesuchte Schlüssel auf Euch. Beseitigt die Wache und nehmt den gelben Schlüssel an Euch.



Tief einatmen

Kaum ist die Tür geöffnet, greift Euch auch schon ein kleines Wassermonster an. Schwimmt zu einer Röhre, holt tief Luft und taucht hindurch.



- 1 Nachdem Ihr das erste Rad passiert habt, könnt Ihr auf der linken Seite einen Vorsprung sehen. Geht dort hinein und findet den Geheimgang mit dem Punkt.
- 2 Im großen Raum mit den Diagonas im Wasser, schwimmt ein CP unter einer kleinen Plattform.
- 3 Im ersten runden Raum mit der Säule in der Mitte, solltet Ihr die beiden Schalter betätigen. Dann öffnet sich eine Höhle mit einem CP direkt zwischen ihnen.
- 4 Jetzt geht es ein paar riesige Treppen nach oben. Am obersten Ende dieses Ganges befindet sich eine Höhle mit einem CP.
- 5 Im zweiten vertikalen Gang geht Ihr erst nach unten. Dort befindet sich der fünfte CP.
- 6 Springt im neuen Raum ins Wasser, nachdem Ihr den gelben Schlüssel benutzt habt. Haltet Euch dann nach links unten.
- 7 Folgt jetzt der Röhre in das Klärbecken. Direkt in seiner Mitte schwebt der siebte Challenge Point unter einem Balken.
- 8 Im Raum mit den Schaltern und der Säule in der Mitte befindet sich unter der Wasserlinie eine Höhle. Dort findet Ihr neben einem Disruptor auch einen Punkt.
- 9 Im letzten runden Raum, bevor es zum Boss geht, ist der neunte Challenge Point versteckt. Folgt dem runden Gang nach rechts und benutzt auf halber Strecke das Jet-Pack: Links in der Mauer befindet sich eine Höhle.

Kläranlage

Die Röhre endet in einem Klärbecken. Taucht auf und greift sofort die Wachen der Kläranlage an.



Schalterraum

Weiter geht es dann in einem röhrenförmigen Raum. Dort betätigt Ihr die Schalter.



Durchgedreht

Betretet die Höhle oberhalb der Schalter und feuert auf den roten Kreis. Achtung: Selbstschußanlage!



Energiefelder

Die Wachen sind hinter einem Schutzfeld, doch mit einem Disruptor liegen sie bald flach.



Zahnräder

Durch zwei Schalter bringt Ihr die beiden Zahnräder zum Laufen. Sie öffnen den Weg zum Endgegner.



Boss: Das Dianoga Eye

Das Dianoga Eye wird von seinen Tentakeln bewacht. Sie wachsen sofort nach, wenn Ihr sie abschießt. Taucht also in die Tiefe und findet das Auge: Nur wenn es nicht mehr sehen kann, greifen die Tentakeln nicht mehr an. Meidet bei Eurer Suche in jedem Fall den Boden, denn der ist gefährlich.



Mission IX: Xizor's Palace (Challenge Points=10)

Challenge Points

- 1 Im ersten großen Raum (der mit den vielen Gegnern) müßt Ihr einen Schalter betätigen. Dadurch öffnet sich nicht nur die Tür, sondern auch ein Geheimgang direkt hinter Euch.
- 2 Betretet den Lift und jettet mit dem Jet-Pack zum Schalter nach oben. Aktiviert ihn und der Lift fährt ganz nach unten.
- 3 Springt von der zweiten Brücke und folgt dem Gang nach rechts. Jettet am Ende des Ganges nach oben und findet den geheimen Raum auf der rechten Seite.
- 4 Fahrt jetzt den Turbolift nach oben und betätigt den Schalter. Steigt wieder in den Turbolift und jettet mit dem Jet-Pack weiter hoch.
- 5 Das mittlere von den ersten drei Zahnrädern bewegt sich langsamer. Laßt Euch bei ihm durch die Lücken fallen. Dort unten gibt es nämlich einen Challenge Point.
- 6 In der Höhle mit dem fünften CP gibt es eine Geheimtür. Öffnet sie. In dem nachfolgenden Raum schwebt weiter oben ein CP.
- 7 Beim zweiten Set Zahnräder solltet Ihr mal nach unten jetten und Euch den Punkt holen.
- 8 Im Raum, in dem Ihr die Bomben aktivieren müßt, gibt es im ersten Stock eine Kammer mit einem Challenge Point.
- 9 Im gleichen Raum (wie der achte CP) schwebt an der Säule zwischen dem ersten und dem Bodengeschoss ein weiterer CP.
- 10 Jettet auf die dritte Brücke. Dort findet Ihr an einem Ende eine versteckte Höhle mit einem CP.

Schnellstart

In dem ersten großen Raum warten viele Droiden und Wachen auf Euch. Nachdem Ihr diese bezwungen habt, könnt Ihr Euch dem Schalter zuwenden. Drückt ihn, springt nach unten und spurtet dann schnell zur geöffneten Tür.



Zugbrücke

Mit einem Turbolift geht es jetzt nach oben. Folgt dem Gang und besiegt alle Gegner. Dieser Gang führt Euch zu einem Schalter, der eine Zugbrücke aktiviert. Geht über die Brücke und die erste Stage ist geschafft.

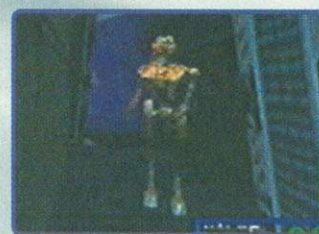
Brücke Nr. 2

Auch diesmal müßt Ihr durch einige Gänge gehen, um den Schalter der Brücke zu finden. Kehrt dann zurück und betretet die Brücke. Jettet von hier aus nach unten und sammelt dort alle Gegenstände auf.



Zahnräder

Nach einem kurzen Gang kommt Ihr an drei kreisenden Zahnrädern vorbei. Besiegt erst die Droiden auf der anderen Seite der Räder und wagt dann den gefährlichen Sprung durch die Räder hindurch.



Gangsystem

Jetzt führt Euer Weg durch einen verschachtelten Gang. Benutzt die R-Taste, um im „Krabbenschritt“ so schnell wie möglich in die nächste Verschachtelung zu schauen und schußbereit zu sein.



Mehr Räder

Jetzt geht es an drei weiteren Zahnrädern vorbei. Aber auch hinter diesen lauert Gefahr. Beschießt die Wachen, bevor sie überhaupt merken, was los ist. Jettet auch zwischen den Zahnrädern nach unten und sammelt die Items auf.



Zündende Idee

Durch einen kurzen Gang kommt Ihr in einen Raum, in dem Ihr Bomben scharfmachen müßt. Jettet an der Säule in diesem Raum entlang und drückt die grünen Schalter. Paßt dabei auf, daß Ihr nicht von den Wachen abgeschossen werdet.



Noch ein Gang

Der letzte Gang öffnet sich, wenn Ihr alle Bomben platziert habt. Benutzt wieder die R-Tasten-Technik, um mögliche Gegner schnell zu entdecken und zu beseitigen. Am Ende des Ganges wartet eine Schlucht auf Euch. Paßt also auf!



Hängebrücke

Stellt Euch schräg unter die Brücke, schaut zu ihr hoch und schießt auf die beiden Wachen. Jetzt könnt Ihr, ohne Schaden zu nehmen, direkt auf die Brücke jetten.

Boss: Gladiator

Nun tretet Ihr in einer Arena gegen den Gladiator-Droid an. Er ist sehr widerstandsfähig. Haltet Euch aus seinem Blickfeld fern und schießt die stärksten Waffen auf ihn. Ihr müßt diesen Droiden drei Mal von den Beinen holen, damit er endgültig besiegt ist.



Der Gladiator-Droide nimmt Euch mit seinem Laserblick unter Beschuß.



Auch ohne seine Beine ist der Arena-Kämpfer gefährlich.



Der Kopf des Droiden ist sehr eigenwillig und schwer zu treffen.

Mission X: Skyhook Battle ... (Challenge Points=0)

Asteroiden

Wieder geratet Ihr, verfolgt von imperialen Kurzstrecken-Jägern, in ein Asteroidenfeld. Besiegt so viele Jäger und Bomber wie Ihr könnt.



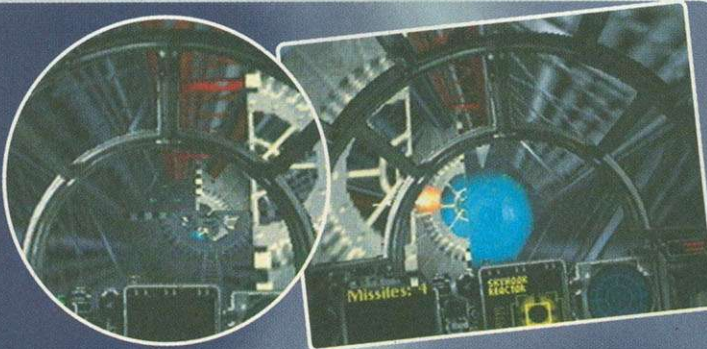
Die Raumstation

Kaum seid Ihr dem Asteroidenfeld entkommen, wartet auch schon die nächste Gefahr auf Euch: Die Skyhook Raumstation. Fliegt zuerst alle vier Arme der Station an. Haltet auf die Waffentürme und stellt auf Dauerfeuer. Ihr müßt pro Anflug einen Waffenturm bezwingen, da er sich sonst regeneriert.



Final

Jetzt ist der Skyhook ohne Verteidigung (von den herum-schwirrenden Raumjägern abgesehen). Fliegt in alle vier Arme und setzt jeweils eine Missile mitten in den Kern der Raumstation. Habt Ihr mit der vierten Rakete Erfolg, heißt es so schnell wie möglich die Station hinter Euch zu lassen, da Ihr sonst den Heldentod findet.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: -

Hersteller: LucasArts

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Batterie (vier Speicherplätze)

Genre: Action/Jump'n'Run

Fazit

Die Grafik von *Star Wars - Shadows of the Empire* ist zwar in den meisten Levels sehr düster, doch das unterstreicht nur die Atmosphäre, in der sich Dash Rendar befindet. Und das macht das Spiel gerade so genial. Wir sind der Meinung: Das hat einen Gold-Funny verdient!

jvn



LESERCHARTS

nintendo 64

1

Super Mario 64

(-)

2

Wave Race 64

(-)

3

Turok – Dinosaur Hunter (-)

4

Shadows of the Empire (-)
Star Wars

5

Pilotwings 64 (-)



super nintendo

1

Dixie's Double Trouble (5)
Donkey Kong Country 3

2

Secret of Mana (-)

3

Terranigma (1)

4

Lufia (2)
Rise of the Sinistrals

5

Breath of Fire 2 (-)



game boy

1

Legend of Zelda IV (1)
Link's Awakening

2

Donkey Kong Land 2 (3)

3

Battlearena Toshinden (4)

4

Wario Land (-)
Super Mario Land 3

5

Tetris 2 (-)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Super Mario 64

(-)

2

Shadows of the Empire (-)
Star Wars

3

Wave Race 64 (-)

4

Turok – Dinosaur Hunter (-)

5

Pilotwings 64 (-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III (1)
A Link to the Past

2

Yoshi's Island (3)
Super Mario World 2

3

Secret of Mana (-)

4

Terranigma (4)

5

Breath of Fire II (-)



game boy

1

Legend of Zelda IV (1)
Link's Awakening

2

Mystic Quest (4)

3

Kirby's Dream Land 2 (3)

4

Super Mario Land 2 (5)
6 Golden Coins

5

Donkey Kong Land 2 (2)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Mario Kart 64 (N64)

2

Super Mario 64 (N64)

3

Turok – Dino. Hunter (N64)

4

Shadows of the Empire (N64)
Star Wars

5

Wave Race 64 (N64)



... und so geht's!

VERLOSUNG!

Mitmachen ist kinderleicht: Schreibt Euer jeweiliges Lieblingsspiel für die einzelnen Konsolentypen auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Top 5“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Unter allen Einsendern verlosen wir dann jeweils eins von drei Spielen für das Nintendo 64, das Super Nintendo oder den Game Boy. Vergeßt aber nicht, Euer System anzugeben.*

* Der Rechtsweg und ein Umtausch von Preisen sind ausgeschlossen.

() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.
Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel von Playcom GmbH, Nintendo of Europe und Komet Electronic GmbH ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

Cruis'n USA

Schnellere Autos

Normalerweise bekommt nur der beste Fahrer in einem Zwei-Spieler-Modus ein Upgrade auf seinen Wagen. Damit beide Spieler mit besseren Karossen an den Start gehen können, gibt es folgenden Trick:

Jeder Fahrer muß sich einen (anderen) Spielstand aussuchen. Dann geht es in den 2-Spieler-Modus. Sucht Euch Autos aus (es müssen verschiedene Fahrzeuge sein). Nachdem Ihr das Rennen gestartet und auf der Washington D. C.-Strecke zu fahren begonnen habt, pausiert Ihr das Spiel. Unterbrecht die Stromzufuhr zu Eurem Nintendo 64 mit der Reset-Taste. Startet jetzt mit dem Controller 1 den für den ersten Spieler angelegten Spielstand in einem 1-Spieler-Rennen. Beendet das Rennen in Washington D. C. erfolgreich und Ihr erhaltet ein Upgrade. Nach einem weiteren Reset startet Ihr mit dem zweiten Controller den Spielstand des zweiten Spielers, auch das in einem 1-Spieler-Rennen. Hier müßt Ihr ebenfalls die Strecke in Washington D. C. erfolgreich beenden, um ein Upgrade zu erhalten. Jetzt wird die Konsole ein drittes mal resettet und jeder Spieler wählt seinen Speicherstand aus. Somit haben beide Fahrer ein schnelleres Auto zur Verfügung.

Mr. Do!

99 Leben

Drückt acht mal auf dem Controller ←, wenn das Universal-Logo erscheint. Wer jetzt ins Spiel geht, hat 99 Leben zur Verfügung.

Stage Auswahl

Drückt auf dem Controller acht mal ↓, wenn das Universal-Logo erscheint. So bekommt Ihr im Hauptmenü eine Stage-Auswahl zu sehen. Verstellt diese mit den L- und R-Tasten.

Ändert den Titel

Erscheint das Universal-Logo, drückt Ihr acht mal ↑. Somit habt Ihr das optische Erscheinungsbild des Titelbildes verändert und im Hauptmenü erscheint ein anderes Logo.

Turok – Dinosaur Hunter

Die Super-Cheats

Gebt im Cheat-Menü folgende Buchstabenreihen ein:

FDTHMGS	für die Credits
THBST	für eine Galerie aller Monster
SNFFRR	für den Disco-Modus
DLKTDR	für den Papier- und Bleistift-Modus
THSSLKSC	für den Geister-Modus
BLTSTRFRND	für unendlich Munition
FRTHSTHTRLSK	für unendlich Leben
CMGTSMGGTS	für alle Waffen

Die meisten Codes, wie unendlich viele Leben und Munition, alle Waffen, den Papier- und Bleistift-Modus und den Disco-Modus könnt Ihr im Cheat-Menü jederzeit ein- und ausschalten.

Star Wars:

Shadows of the Empire

Lustige Kameraführung

Haltet im „Schlacht um Hoth“-Level für einige Sekunden die →C-Taste. Jetzt wird die Kamera auf der erreichten Position abgesetzt und Ihr fliegt davon. So ist es zwar ziemlich schwierig, seinen Gleiter unter Kontrolle zu behalten, aber das Spiel wird zur Herausforderung der besonderen Art.

Pinocchio

Erfrischende Energie

Wann immer Ihr Energie braucht, müßt Ihr nur das Spiel pausieren und →, ←, X, X, X, ↑, ↓ drücken. Kehrt Ihr jetzt ins Spiel zurück, hat sich Eure Energie wieder aufgefüllt.

50 Leben

Drückt im Hauptmenü einfach B, ↑, B, B, L, Y. Jetzt startet Ihr das Spiel mit 50 Leben. (Auf dem Bildschirm werden zwar nur 9 Leben angezeigt, doch in Wirklichkeit habt Ihr 50 Pinocchios zur Verfügung.)

Stage-Anwahl

Um in die Stage-Anwahl zu gelangen, müßt Ihr im Hauptmenü folgende Tasten drücken: L, ↑, X, ↑, R, Y, Start. Schon erscheint das Stage-Menü.

Terranigma

Die Höhle mit dem Kristall

Peter Saathoff aus Krummhorn hat auf einer einsamen Insel einen Kristall gefunden: Fahrt doch mal nach England, wenn Ihr das Schiff bekommen habt. Haltet Euch von dort aus weiter nach Norden, bis Ihr eine Insel mit einer Höhle erreicht. Betretet die Höhle und balanciert über ein Seil, dann findet Ihr einen Kristall.

Dixie's Double Trouble (DKC 3)

Das Cheat-Menü

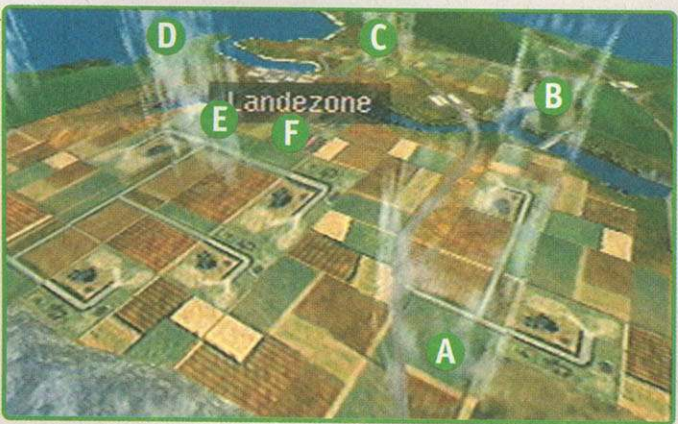
Drückt im Game-Select-Bildschirm folgende Tasten hintereinander: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Wenn Ihr Dixie jetzt lachen hört, hat der Trick funktioniert. Nun könnt Ihr diese Codes eingeben:

LIVES	Startet das Spiel mit 50 Leben.
MUSIC	Geht in das Sound-Menü und testet die Musik.
COLOR	Dixie und Kiddy haben andere Klamotten an.
HARDR	Extra schwerer Modus.
TUFST	Es gibt keine Speichereißer mehr in den Stages.
ASAVE	Es wird automatisch nach jeder Stage gesichert.
WATER	Ihr findet 85 Bonusmünzen am ersten Wasserfall.
MERRY	Der gefürchtete Weihnachtsmodus.

Pilotwings 64

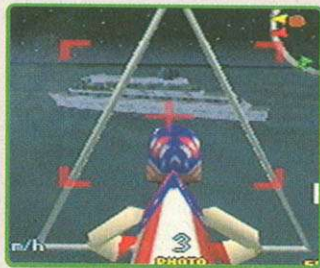
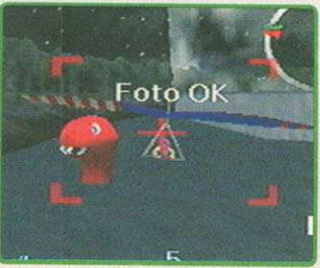
Hanglider Klasse P – 1

Ziel ist es, im Verlauf der vorgegebenen Zeit (vier Minuten) möglichst hoch zu steigen und dann zu landen. Benutzt am besten unsere Route: A (140 m), B (200 m), C (300 m), D (400 m), E (510 m). Ist die Zeit verstrichen, verschwinden die Aufwinde und Ihr könnt nur noch landen (F, 53 m).



Hanglider Klasse P – 2

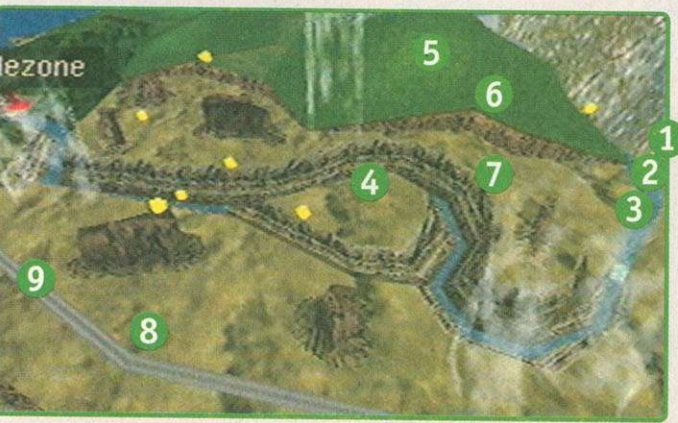
Wenn Ihr die Bilder schießt, solltet Ihr mit dem Seeungeheuer beginnen. Kipst dann den Luxusdampfer und macht kurz vor der Landung ein Bild vom Space Shuttle.



Hanglider Klasse P – 3

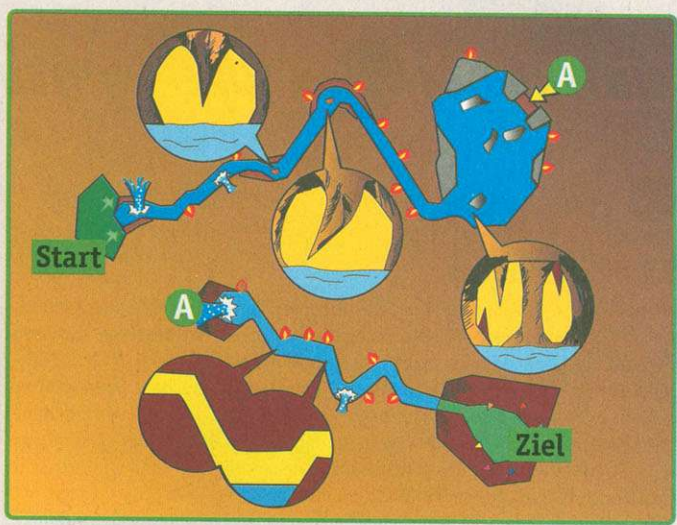
Neun Ringe müssen passiert werden und jeder hat dafür eine andere Methode. Wir stellen Euch eine vor: Ob sie wirklich die beste ist, hängt von Euren Flugkünsten ab.

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 1 190 m | 4 150 m | 7 150 m |
| 2 105 m | 5 230 m | 8 120 m |
| 3 65 m | 6 210 m | 9 70 m |



Jetpack Klasse P – 1

Diese Runde ist eine der schwersten und bringt selbst Profis noch an den Rand der Verzweiflung. Nehmt eine kleine Figur, denn die stößt nicht so leicht an. Wechselt die Sichtweise häufig, sonst wird es eng. Rekorde für die Lösung dieser Strecke liegen bei etwa einer Minute.



Jetpack Klasse P – 2

Sieht einfacher aus, als es ist: Bringt den Ball wie im Level B – 3 in den Korb.



Jetpack Klasse P – 3

Teuflich schwer: Meist sieht man nicht, wo die einzelnen Plattformen letztendlich liegen.

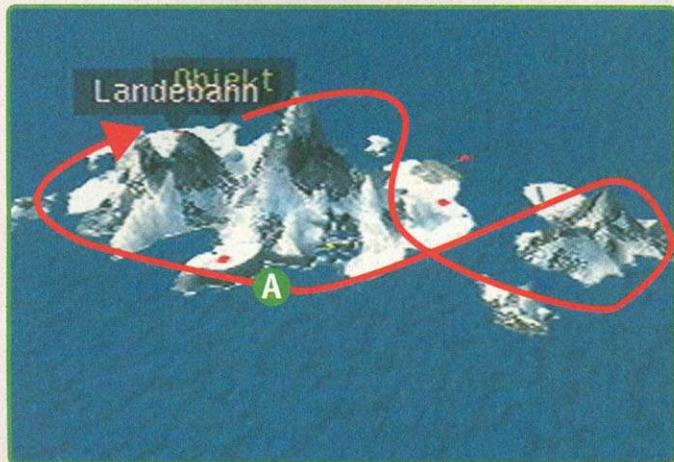


- | | |
|------------|--------------|
| 1 32 Meter | 6 169 Meter |
| 2 78 Meter | 7 115 Meter |
| 3 43 Meter | 8 207 Meter |
| 4 13 Meter | 9 193 Meter |
| 5 90 Meter | 10 358 Meter |

Pilotwings 64

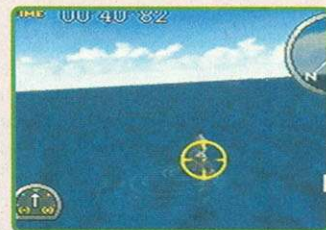
Ultraleichtflieger Klasse P - 1

Eine reine Sache von Geschwindigkeit und cleverer Bremswirkung. Es gibt zwei Möglichkeiten, Punkte zu holen. Die Strecke mit dem roten Pfeil erklären wir ausführlich. Die Ringe: 1. (41 m), 2. (91 m), 3. (91 m), 4. (181 m), 5. (32 m), 6. (29 m), 7. (29 m), 8. (29 m), 9. (36 m), 10. (83 m), 11. (95 m), 12. (26 bis 32 m), 13. (65 m), 14. (70 m), 15. (203 m), 16. (25 m). Für den zweiten Lösungsweg müßt Ihr die Route am Punkt A verlassen und zwischen den Bergen auf der großen Insel hindurchfliegen.



Ultraleichtflieger Klasse P - 2

Statt mit Steinen wirft der Megarobot jetzt mit Eisklumpen. Außerdem hat sich die Trefferfläche wesentlich verkleinert, was die Sache schwieriger macht. Trefft ihn fünf Mal und landet sicher wieder auf der Startbahn, von der Ihr gekommen seid.



Ultraleichtflieger Klasse P - 3

Hat man den Trick mit dem Bremsen beim Wenden und die richtige Beschleunigungs-Taktik raus, ist die Aktion kein Problem. Versucht, es bei zwei bis drei Anflügen zu belassen und haltet Euch auf der untersten Geschwindigkeitsstufe. Wer kurz vor dem Absturz ist, hat mehr Zeit zum Zielen.



Jungle Hopper

Die Kanone und das Fallschirmspringen erklären wir Euch bereits im letzten Heft. Der Jungle Hopper benötigt einige Zeit zum Ausprobieren, sonst findet man die kürzeste Strecke nicht. Wer Hilfe braucht, schaut sich die Karten an.



DAS FUNNY SHOP-SPEZIALANGEBOT!

Nur für NFV-Leser!

Nur 99,- DM



In sechs verschiedenen Farben.

schwarz, klar, hellblau, dunkelblau, neongrün, jadegrün

Per Druckknopf auf Empfang mit dem TelMi Fun Pager.

Keine Grundgebühren – einfach anmelden und schon bist Du erreichbar!

TelMi übermittelt Dir Botschaften als Text, Sprache oder Zahlencode.

Bestellung nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Briefmarken) in Höhe von DM 99,- zzgl. DM 6,50 für Porto & Verpackung. Bitte Telefon angeben. Falls Wunschfarbe vergriffen, erfolgt Rückruf.

Bestelladresse: Nintendo Fun Vision, Kennwort „TelMi“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main

Schnell zugreifen – nur wenige Exemplare!

NBA Hangtime

Noch mehr versteckte Spieler

Gebt einfach folgende Namen und PINs ein, um die geheimen Spieler anzuwählen:

Name:	Steht für:	PIN:
AHRDWY	Hardaway	0000
BARDO	Bardo	6000
CARLOS	Pesina	1010
CLIFER	C. Robinson	0000
DANIEL	Thompson	0604
DANR	Roan	0000
DAVIDR	D. Robinson	0000
DREAM	Olajuwon	0000
EDDIE	Ferrier	6213
ELLIOT	Elliot	0000
EUGENE	Geer	6767
EWING	Ewing	0000
GHILL	Hill	0000
GLENNR	G. Robinson	0000
HGRANT	Grant	0000
JAMIE	Rivett	1000
JAPPLE	Japple	6660
JASON	Skiles	0729
JC	Carlton	0000
JFER	Hedrick	0503
JONHEY	Hey	6000
JOHNSN	Johnson	0000
KEMP	Kemp	0000
KIDD	Kidd	0000
MALONE	Malone	0000
MARTY	Martinez	1010
MEDNIK	Mednick	6000
MILLER	Miller	0000
MINIFE	Minifee	6000
MORRIS	Morris	6000
MOTUMB	Mutombo	0000
MURSAN	Muresan	0000
MXV	Vinikour	1014
NICK	Ehrlich	7000
PATF	Fitzgerald	2000
PERRY	Perry	3500
PIPPEN	Pippen	0000
QUIN	Quinn	0330
RICE	Rice	0000
RODMAN	Rodman	0000
SHAWN	Liptak	0123
SMITS	Smits	0000
STACKH	Stackhouse	0000
STARKS	Starks	0000
WEBB	Webb	0000
WEBBER	Webber	0000
NFUNK	Funk	0101
MOURNG	Mourning	0000

Rodmans neue Frisur

Wenn Ihr Denis Rodman ausgewählt habt, könnt Ihr mit der Taste C→ seine Haare färben. Drückt die Taste so lange, bis Euch die Haarfarbe gefällt.

Zufällige Begegnung

Wenn Ihr nicht wißt, mit welchem Team Ihr spielen sollt, gibt es folgenden Trick: Drückt in der Team-Auswahl einfach ↑ + Turbo gleichzeitig. Dann wählt das Nintendo 64 ein Team für Euch aus.

Noch ein Code

Diesen Code könnt Ihr im „Tonight's Matchup“-Bildschirm verwenden. Hal- tet einfach → und drückt Schuß, Turbo, Paß. Laßt Euch überraschen!

Street Fighter Alpha 2

Versteckter Hintergrund

Es gibt einen einfachen Trick, um die versteckte Arena in Australien anzu- wählen. Geht in die Kämpferauswahl und setzt den Cursor auf Sagat. Jetzt müßt Ihr nur noch Start halten und X, Y, B (oder A) drücken. Wählt Euren Kämpfer aus und startet das Spiel. Schon seid Ihr in Australien.

NBA Hangtime

Die Programmierer

Wenn Ihr das Programmierer-Team einmal sehen möchtet, müßt Ihr als Namen „FUNCOM“ und als PIN „1993“ eingeben. Jetzt erscheint ein Foto.

Geheime Tastenkombinationen

Jeden der untenstehenden Codes könnt Ihr im „Tonight's Matchup“-Bild- schirm eingeben:

Keine Pfeile	←, ←, B, R
Spielt auf dem Dach	←, ← + Y, ←, ← + Y
Spielt in der Stadt	↓ + B, ↓ + A, ↓, ↓ + X, ↓, ↓ + Y, ↓
Spielt im Dschungel	L, R, Select, Start, ↑, ↓, A, B, Y, X
Grand Champ Demo	Start, Y, →, A, B, ↑, Start, ↑, ↓, ↓, Start, L, A, ↓, ↓
Unlimitierter Turbo,	
Hyper Speed, max. Block,	
max. Speed, schn. Pässe	↑, →, ↓, ←, Start, A, B, Y, X, Select
Keine Computerhilfe	→, → + B, →, → + B

Power Ups

Im „Tonight's Matchup“-Bildschirm könnt Ihr folgende Zahlencodes eingeben:

Turnier-Modus	111	Schnelle Pässe	120
Max. Speed	284	Turbo-Stehlen	273
Unendlich Turbo	461	Kein Schubsen	390
Hyper Speed	552	Max. Block	616
Max. Power	802	Goaltending erlaubt	937
Max. Standfestigkeit	709		

Super Star Wars

classix cheat

Im Soundtest-Codes finden

Drückt und haltet während des Spiels Y, X, B und A gleichzeitig. Drückt noch kurz Start, während Ihr diese vier Knöpfe haltet, und schon befindet Ihr Euch im Sound-Menü. Hier können alle Melodien getestet werden. Verlaßt mit Start das Menü wieder. Geht jetzt mehrere Male in das Sound-Menü und Ihr werdet feststellen, daß sich jedesmal ein bestimmter Schriftzug ändert. Geht so oft in das Menü, bis Ihr die beiden Codes X, B, B, A, Y für Continues und Y, Y, X, X, A, B, X, A für das Laserschwert bekommt. Gebt diese Codes im Debug-Menü ein.

Das Debug-Menü

Bewegt den Cursor im Hauptmenü auf das Options-Menü und drückt A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Jetzt solltet Ihr einen Jawa lachen hören. Sucht Euch nun eine Spielfigur aus und geht ins Spiel. Während der Partie braucht Ihr nur noch L und R zu drücken, um das Debug-Menü zu aktivieren.

Unsterblichkeit und Karten-Modus

Für das Debug-Menü gibt es noch folgenden Code: Haltet A, B, X, Y, Select und Start auf dem zweiten Controller und drückt Start auf dem ersten. Laßt alle Knöpfe wieder los und geht ins Spiel. Jetzt seht Ihr Eure Position mit- tels einer X- und Y-Koordinate dargestellt, außerdem seid Ihr nahezu unver- wundbar, könnt durch Wände laufen und Euch durch den Boden fallen las- sen, indem Ihr ↓ + B gleichzeitig drückt.

Super Return of the Jedi

classic cheat

Paßwörter

LEVEL	EASY	BRAVE
Outside Jabba's Palace	RLGQMN	BGFSMH
Jabba's Dance Hall	ZJLMRJ	JVPLHP
Jabba's Palace	LZLKJF	VDLBGG
Rancor Pit	VTYMX	MKYXVN
Attack on Sail Barge	QZNFPP	LBRHFR
Inside Sail Barge	VKCDFD	GPTDZC
Speeder Bikes	ZCTKFC	DDDQYZ
Ewok - Village A	QYXYHB	TLVHFT
Ewok - Village B	LFWLKTQ	NVBJJH
Endor	QDQGHK	GRMJYX
Falcon	CPMRZV	ZKQHQD
Power-Generator	CDWLTY	WCBMKS
Inside Death Star	BPFFZQ	KXVZZD
Falcon Attack on Death Star	RMNVLC	BWHPHZ
Tower	RVKFKG	MKZYDP
Tower Entrance	VQXDQJ	KHWKCB
Emperor's Chamber	HLQMVL	WDSMNN
Death Star 1	VQJGWF	GWYXGN
Death Star 2	ZZSTXZ	BSWLD

Tastenkombinationen

Drückt im Start-Bild diese Tastenkombinationen auf dem ersten Controller:

X, X, B, A, Y, Start	für 99 Leben
B, X, B, X, B, X, B, B, Y	für unendlich viele Thermalbomben
A, B, A, Y, A, X	für Extra-Continues

Debug-Menü

Um ins Debug-Menü zu gelangen, müßt Ihr auf dem zweiten Controller die L- und R-Taste gedrückt halten und auf dem ersten Controller folgende Tasten drücken: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Startet jetzt das Spiel und mittendrin drückt Ihr dann auf dem zweiten Controller L und R gleichzeitig, um das Debug-Menü zu aktivieren.

Unendlich Energie

Gebt zuerst den Code für das Debug-Menü ein. Drückt jetzt in einer Jump'n'Run Stage auf dem zweiten Controller Select, A, B, X und Y gleichzeitig. Wenn Ihr jetzt die Tasten wieder loslaßt, bekommt Ihr Eure verbrauchte Energie zurück.

Super Mario 64

Ohne 120 Münzen auf der Schloßdach

Benjamin Frumolt aus Rothenburg ob der Tauber schreibt uns folgendes: Es ist nicht nötig, die Kanone im Vorgarten durch das Auffinden der 120 Sterne zu aktivieren, um sich dann auf das Dach zu schießen. Wer seine Sprungtechnik perfektioniert hat und über eine gewisse Portion Geduld verfügt, springt per Dreifachsprung rechts vom Schloß den Hügel hoch. Von da aus an die Schloßwand und dort an die andere Schloßwand. Wenn alles gut läuft, landet Mario direkt auf dem Dach des Schlosses. Da wartet dann aber nicht Yoshi, sondern „nur“ drei Extraleben.

Die Sache mit dem Hut

Markus Baake aus Bergheinfeld schreibt uns zu diesem Thema folgendes: Geht zunächst in die zweite Eiswelt (Kurs 10) und benutzt den geheimen Teleporter. Dann besteigt Ihr den Schneemann und laßt Euch von seinem Atem herunterpusten. Dabei verliert Mario seine Mütze. Hebt sie nicht auf, sondern begeben Euch direkt wieder zum Teleporter und laßt Euch wieder vom Schneemann hinunterpusten. Dies wiederholt Ihr ungefähr drei Mal. Jetzt könnt Ihr zu der Stelle gehen, wo normalerweise Marios Mütze liegt. Nun liegen hier fünf Hüte herum. Setzt ein paar mal die Mütze auf und Ihr könnt sie als Waffe benutzen.

Super Empire Strikes Back

classic cheat

Paßwörter

Hoth 1b	CSPTNP	Hoth 1c	WFBJTB
Hoth 2	WDWDWB	Hoth 3	NSRSL
Hoth 3D	HMGWJ	Basis 1	WLJWDN
Basis 2	WBWHRW	Basis 3	BHRDHL
Asteroidenfeld	NCCGSP	Walker (innen)	ILJFBG
Walker (außen)	LDGLTJ	Dagobah 1	GLTTDJ
Dagobah 2	RLMSWJ	Bespin 1	MCDGRJ
Bespin 2	RLMSWJ	Bespin 3D	MBRCGB
Fabrik	PGPNMG	Carbon-Anlage	NGMSJB
Reaktor 2	SWPMSS	Reaktor 1 (Vader)	GSMJRL

Tastenkombinationen

Drückt im Start-Bildschirm folgende Tastenkombinationen auf dem ersten Controller:

X, Y, A, B, X, X	für sieben Continues
A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, Y, X	um direkt zu Vader zu gelangen
A, X, B, X, X, X, A, Y	für unendlich viele Bomben
X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y	für 99 Leben (wenn es geklappt hat, hört Ihr den Darth Vader „Impressive“ sagen)

Ultimative Kraft

Wenn Ihr die ultimative Kraft bekommt, startet Ihr das Spiel mit voller Kraft und unendlich vielen Thermalbomben. Drückt einfach im Start-Bildschirm: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X.

Unbesiegtbar

Gebt erst den Ultimative-Kraft-Code ein und haltet dann in einer Jump'n'Run-Stage A, B, X, Y und Select auf dem zweiten Controller. Wenn Ihr dann die Knöpfe wieder loslaßt, seid Ihr unverwundbar.

Debug-Menü

Wieder müßt Ihr zuerst den Ultimative-Kraft-Cheat eingegeben haben. Drückt dann R und L auf dem zweiten Controller gleichzeitig und Ihr gelangt ins Debug-Menü.

Star Trek: DS9 – Crossroads of Time

Paßwörter von Jürgen Schmidt

Unser Leser Jürgen Schmidt aus Weidenberg schickte uns diese Paßwörter:

2. Mission: NUHHOM	3. Mission: SEPLS	4. Mission: YOSMIS
5. Mission: VANDAQ	6. Mission: BIQUPM	7. Mission: DISYIB
8. Mission: NUDJIB	9. Mission: VESDUJ	10. Mission: YATHOM

Turok: Dinosaur Hunter

Gegner-Radar

Noch ein Cheat-Code ist uns in die Hände gefallen. Probiert doch mal die Buchstabenfolge NSTHMDNT aus. Jetzt werden alle Gegner in der Karte durch einen roten Pfeil angezeigt. So kann Euch nichts mehr überraschen.

Iron Man/X-O Manowar

Paßwörter

Stage 1: TYCKPQ	Stage 2: TJYPDF	Stage 3: ZXCIBM
Stage 4: KDZCPL	Stage 5: MGHQZS	Stage 6: SPLHRJ
Stage 7: YPMBCX	Stage 8: SDWZCM	Stage 9: DPWMQZ
Stage 10: LKLPDX	Stage 11: XCSQSS	Stage 12: MPQPRY
Stage 13: JKRTSC	Stage 14: DXCMGH	Stage 15: LPJKHX

Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest

Kurz gesagt:

Wir benutzen hier mehrfach den Begriff „Wiking-Leiter“. Damit ist gemeint, daß ein Charakter auf Olafs Schild steigt.

Level 1

Paßwort: nicht nötig

Im ersten Level gibt es kein Puzzle zu lösen: Bringt einfach alle Wiking auf die rechte Seite und weiter geht es mit der nächsten Runde.

Level 2

Paßwort: ST3W

Bewegt Olaf nach rechts und blockiert den Feuerball, während die anderen Figuren die Leiter hinuntersteigen. Den Feuerstrahl lenkt der Dicke ab, wenn er sein Schild über den Kopf hält.

Level 3

Paßwort: K3YS

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in Olafs Schild: Er kann damit vor Gefahren schützen und die Wiking-Leiter bereitstellen. Stellt den Dicken kurz vor die höher gelegene Plattform und wagt mit Erik den Sprung. Mit dem Bionik-Arm holt Baleog einen Schlüssel.



Level 4

Paßwort: TRSH

In seiner kleinen Form erreicht Olaf einen Schlüssel, Erik stößt sich den Kopf und Baleog kämpft wie ein Löwe. Nur er kann mit dem bionischen Arm quer nach oben greifen, um die letzte Zutat zu holen. Dann stößt sich Erik noch einmal an der porösen Decke den Kopf und holt den Aufzug.



Level 5

Paßwort: SW1M

Schwimmt mit Erik durch den Teich und drückt den Knopf. Keine andere Figur darf das Wasser berühren! Schwingt Euch dann mit Baleog über das Loch, über das sich Olaf pupsen kann. Zugegeben, es ist schwierig, aber Ihr müßt Euch mit Baleog an den grünen Stangen entlangschwingen. Paßt auf die Skelette auf.

Level 6

Paßwort: TW0!

Baleog schwingt sich zur anderen Seite, Olaf verkleinert sich. Mit der Pflur-Attacke werden die Steine gesprengt, der Aufzug holt Baleog nach. Der Schlüssel zu Fangs Gefängnis muß mit der Wiking-Leiter geholt werden: Drückt Olaf den Schlüssel in die Hand. Ist das Tor geöffnet, springt/klettert Fang zum Schalter. Der Aufzug bringt das Team nach unten, ein Griff holt den Schlüssel herbei. Jetzt klettert Fang wieder die Wand hinauf: Nicht runterfallen, sondern klettern, sonst ist ein Lebenspunkt weg. Gleiches passiert Leuten, die sich mit der Fledermaus oder dem Feuerspucker anlegen.



Level 7

Paßwort: T1M3



Erik drückt den roten Knopf und schwimmt vorsichtig über die Piken. Fang holt den grauen Schlüssel (nicht fallen!) und Erik mit der Wiking-Leiter den roten. Benutzt Olafs Schild, um die Feuerbälle zu blockieren. Fang und Erik holen Olaf mit dem Lift. Oben rechts muß er mit seinem Schild Erik vor dem Feuer schützen. Behaltet auf der

Fahrt nach unten das Feuer im Auge. Jetzt schnell: Erik zerklöppt die Steine, der Wolf bekämpft die Gegner und der Dicke hält den Hintern der beiden vom Feuer fern.

Level 8

Paßwort: K4RN

Erik besiegt den Ritter und öffnet die Tür, Baleog folgt ihm. Olaf segelt über die Spikes und besorgt den goldenen Schlüssel. Erik holt (Wiking-Leiter!) den roten Schlüssel. Dann klettert er mit Baleog die Leiter nach unten und zerbröseln mit die Wand. Schaltet jetzt schnell zu Baleog um, um die Gegner zu besiegen. Holt mit Olaf den Schlüssel und benutzt ihn, um das Feuer zu blocken. Erik macht den Weg frei, während Baleog die Ritter ausschaltet. Drachen speien Feuer und brauchen zwei Treffer. Holt mit dem Bionik-Arm den Zauberstab und läuft zur Hexe.



Level 9

Paßwort: BOMB

Mit einer Wiking-Leiter zerbröseln Ihr die Steine. Erik holt den roten Schlüssel und öffnet die Tür. Jetzt schwimmt er zur Schriftrolle und wartet dort. Olaf pupst seinen Weg frei und gleitet vorsichtig nach unten. Er befreit Scorch, der wiederum mit dem Feueratem den Knopf drückt und den Ritter besiegt. Er grillt den Drachen und holt das Ei. Mit dem Teleporter geht es weiter: Schickt Olaf zuerst, oder laßt Scorch gleich Feuer spucken. Benutzt bei den Plattformen Scorch und Erik als Gegengewicht. Bleibt nicht im Bereich der Bombe stehen.



Level 10

Paßwort: WZRD

Scorch gleitet sehr vorsichtig über die Nadeln und holt das Ei. Macht mit dem Zauberer kurzen Prozeß und öffnet dann erst die Tür mit dem Schalter. Vorsicht: Der goldene Schlüssel ist geschützt. Paßt auch auf den Piranha



Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest

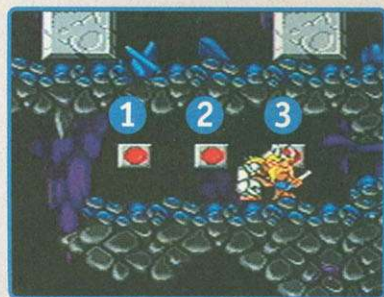


auf, wenn Ihr die Bombe holt. Mit der Wippe (Drache rechts) bekommt Ihr Erik nach oben. Scorch holt den Aufzug und verschiebt den Stein (Paßt auf den Zauberer auf!). Scorch muß nun einen Knopf freischießen, Baleog den zweiten freischlagen. Paßt auf den Zauberer und den Drachen auf. Nur Erik darf schwimmen gehen! Baleog greift nach oben und die Sache ist geritzt.

Level 11

Paßwort: BLKS

Fang holt den goldenen Schlüssel und entdeckt den Geheimgang zur Waffe. Alle außer Erik passen auf das Wasser auf! Plaziert Olaf mit dem Schild über seinem Kopf vor dem Schloß, wenn der Weg freigesprengt ist. Seid auf dem Weg nach oben sehr vorsichtig, sonst landet Fang auf den Nadeln. Der erste und dritte Schalter öffnen einen sicheren Weg, wenn sie abwechselnd gedrückt werden. Der Kipphebelschalter senkt und hebt eine Brücke, die Erik den Weg aus dem See versperren kann. Holt alle Zutaten und begeben Euch zum Zauberer.



Level 12

Paßwort: TLPT

Bringt Olaf in Position, bevor Ihr Baleog mit den Schaltern spielen laßt, sonst ist die Sache schnell vorbei. Die Schalterkombination für Scorch ist 2 - 3 - 1. Er holt damit den roten Schlüssel und das Ei, den goldenen Schlüssel bekommt nur Baleog. Achtet auf den Zauberer, wenn Ihr den Weg freibombt. Paßt beim Aufstieg auf den grauen Drachen auf, sonst ist das Spiel kurz vor dem Ziel beendet. Olaf pferzt den Weg frei und Ihr teleportiert zur Hexe.

Level 13

Paßwort: GYSR

Gleich rechts oben vom ersten Aufwind gibt es einen kurzen Geheimgang. Schafft Olaf auf die rechte Plattform und pferzt das Hindernis weg. Der Dicke schützt vor dem Ritter und dem Zauberer, während Baleog zuschlägt. Nach dem gleichen System drückt Baleog den Knopf. Vorsicht beim Hangeln und Pferzflug über den Abgrund! Macht den Ritter und den Drachen nieder. Direkt neben dem zweiten Teleporter ist rechts ein Geheimgang nach unten. Hangelt Euch über den tiefen Abhang, wenn Olaf sein Schild über den Kopf



hält: Das ist immer noch gefährlich, denn die Flammen können Euch beim Hangeln berühren. Gleich nach dem Feuer wartet der nächste Zauberer und kurz darauf ein wirklich gefährlicher Ritter. Holt den roten Schlüssel und geht zur passenden Tür.

Level 14

Paßwort: B3SV

In der Schatzkiste ist ein Schutzschild, das Ihr sofort aktivieren solltet. Sprengt die kleinen Holzkisten weg und drückt den Knopf. Jetzt schiebt Baleog den Stein an die richtige Stelle und blockt die Kanonenkugeln ab. Holt die beiden anderen Helden zur Tür vor der Frau. Baleog schwebt über die Spikes, öffnet die Kiste und mit dem Schlüssel dann die Tür. Deckt mit Olaf das Feuer ab und bringt Baleog auf halbe Höhe. Er hängt sich jetzt an den Haken, während Erik auch Olaf auf halbe Höhe bringt. Baleog schwingt sich auf die rechte Plattform und



Olaf schwebt ganz nach oben. Mit dem Pferz geht er nach links und schiebt den Stein vor das Feuer. Holt auf die gleiche Weise alle drei nach oben. Erik holt mit der A-Taste die Leiter runter, während Baleog den Aufzug aktiviert. Die drei Helden fahren nach oben. Baleog benutzt erstmals die Wikinger-Leiter und besiegt den Vogel und den Pirat. Erik beseitigt Olafs Hindernis, der jetzt elegant über die Feuer zur letzten Tür schwebt.

Level 15

Paßwort: R3TO

Die Piraten haben das Schießen gelernt: Stellt Olaf gleich zum Schutz auf. Schwimmt nach links und macht mit der Kopfattacke den Schalter frei. Vorsicht vor der Elektro-Qualle auf dem Weg nach oben. Olaf über das Wasser zu bekommen ist eine sehr gefährliche Sache! Baleog klettert einfach über die brennenden Seile, betätigt von Olaf geschützt den Schalter und die beiden schaukeln sich gegenseitig nach oben. Dort wartet Erik, um sie nach einem Kopfstoß abzuholen. Auf der anderen Seite des Wassers schwebt Olaf zum Aufzug und holt Baleog nach. Der betätigt ganz unten den Schalter und auf der Rückfahrt nach oben den zweiten. Olaf schwebt vorsichtig durch die Tür und holt den silbernen Schlüssel. Mit einem Rammstoß ist der Weg frei. Gemeinsam machen Erik und Baleog den Piraten nieder und holen den goldenen Schlüssel. (Links vom Trampolin-Stab ist ein Geheimgang!)

Schwebt vorsichtig über das Feuer und das Level ist fast geschafft.

Level 16

Paßwort: DRNK

Im nächsten Heft geht es weiter: Verzweifelt nicht, denn *Lost Vikings 2* wird ab sofort teuflisch schwer!



International Superstar Soccer 64

Zwei geheime Teams

Um an zwei geheime Teams zu gelangen, müßt Ihr entweder das Spiel im Liga-Modus gewinnen oder Ihr gebt folgende Tastenkombination im Titelschirm ein: $\uparrow$, L, $\uparrow$, L, $\downarrow$, L, $\downarrow$, $\leftarrow$, R, $\rightarrow$, R, $\leftarrow$, R, $\rightarrow$, R, B, A. Haltet zum Schluß noch die R-Taste und drückt Start.

Große Köpfe

Auch diesen Cheat müßt Ihr im Titelschirm eingeben: C $\uparrow$, C $\uparrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\leftarrow$, C $\leftarrow$, C $\rightarrow$, C $\rightarrow$, B, A. Haltet jetzt wieder die R-Taste und drückt Start. Schon haben alle Spieler dicke Köpfe.

Elevator Action

classix cheat

Welcher Bonus darf es denn sein?

Hinter jeder ?-Tür befindet sich ein Bonus. Nur ist die Frage, welcher? Der Bonus hängt von der Punktzahl bzw. von der letzten Zahl aus der Punktzahl ab. Folgende Waffen und Items bekommt Ihr bei diesen Endungen:

0 od. 1	Schrotflinte	2 od. 3	Maschinen-Gewehr
4 od. 5	Pistole	6 od. 7	Granaten
8 od. 9	Herz		

Tim in Tibet

Paßwörter

Sebastian Graf aus Meinerzhagen schickte uns seine Paßwörter:

Level 5: Struppi (5), Tschang (3), Tim (1), Tharkey (4), Kapitän Haddock (2)
Level 10: Tschang (3), Struppi (5), Tharkey (4), Tim (1), Kapitän Haddock (2)

Alle Eure Fragen

- Jens Oliver Weber aus Herne hat eine Frage zu T2 – Judgment Day. Er findet im zweiten Level nicht das Haus von John Connors. Wo ist es zu finden? (Bitte schickt uns eine Wegbeschreibung für ihn).
- Patrick Drescher aus Würzburg fragt, ob es nicht irgendwelche Tastenkombinationen zu FIFA 64 oder International Superstar Soccer 64 (beides N64) gibt. Wer kann uns welche schicken?
- Oliver Schütte aus Hannover sucht alle Bonussterne bei Pilotwings 64 (N64). Wer kann uns eine Beschreibung schicken, wo man sie findet?

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip • Ask-A-Tip

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

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

Und wie immer noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES-, Super Nintendo- oder Nintendo 64-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.

FIFA 64

Verändert die Spieler

Drückt, wenn das EA-Sports-Logo erscheint: A, B, A, B, B, B, A, Z. Nun könnt Ihr nicht nur die Farbe der Spieler, sondern auch Ihre Attribute ändern.

Doom 64

Paßwörter gefällig?

The Terraformer:	CB92 NBPL SYL? J027
Main Engineering:	BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area:	CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center:	CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant:	BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab:	BBXW HLGX XB8F 4RKB
Final Outpost:	FV99 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler:	FFLB MQ6C VV1C PF1B
Geheimlevel 1:	VCR7 HBHW LD0? 3HLB
Geheimlevel 2:	VX7B KBQC VN?? 2WVB

Cheat-Menü

Gibt hierzu einfach das Paßwort ?TJL BDFW BFGV JVV B ein. Dadurch erscheint, wenn Ihr mitten im Spiel Pause drückt, eine neue Option: „Features“ (Cheat-Menü). Den Level-Warp könnt Ihr übrigens mit C $\leftarrow$ auslösen.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Jürgen Schmidt aus Weidenberg, Petra Saathoff aus Krummhorn und Sebastian Graf aus Meinerzhagen. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Benjamin Frumolt aus Rothenburg ob der Tauber und Markus Baake aus Bergheimfeld. Herzlichen Glückwunsch!



Hotlines

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

Acclaim-Hotline

0 18 05 / 33 55 55 (Computer; 24 Stunden täglich)

Electronic Arts (Technische Hotline)

0 24 08 / 94 05 55 (Werktags von 9.30-17.30 Uhr)

GT Interactive-Hotline

0 40 / 27 85 53 06 (Werktags von 15-18 Uhr)

Konami-Hotline

0 69 / 95 08 12 88 (Werktags von 14-18 Uhr)

Laguna-Hotline

0 61 07 / 94 51 45 (Werktags von 15-18 Uhr)

Virgin-Hotline

0 40 / 39 11 13 (Mo. bis Do., 14-18 Uhr)

neu

Steck mich in die Tasche!



Hurra! Wir haben den Game Boy™ geschrumpft! Und zwar um ganze 30%! Aber damit noch nicht genug. Der neue Game Boy™ pocket im coolen Chrom-Design ist auch viel leichter und dank dem Liquid-Crystal-Bildschirm wesentlich schärfer und kontrastreicher. Selbstverständlich spielt der Game Boy™ pocket alle Deine Game Boy™ Spiele. Damit steckst Du alle in die Tasche! Game Boy™ pocket. Jetzt bei Deinem Nintendo® Händler.



HAVE MORE FUN



Erst führt Nintendos *Wave Race* Euch in der dritten Spielstufe aufs Glatteis und dann ist alles plötzlich anders. Damit die Verwirrung nicht zu groß wird, hier der Abschluß unserer Guide.



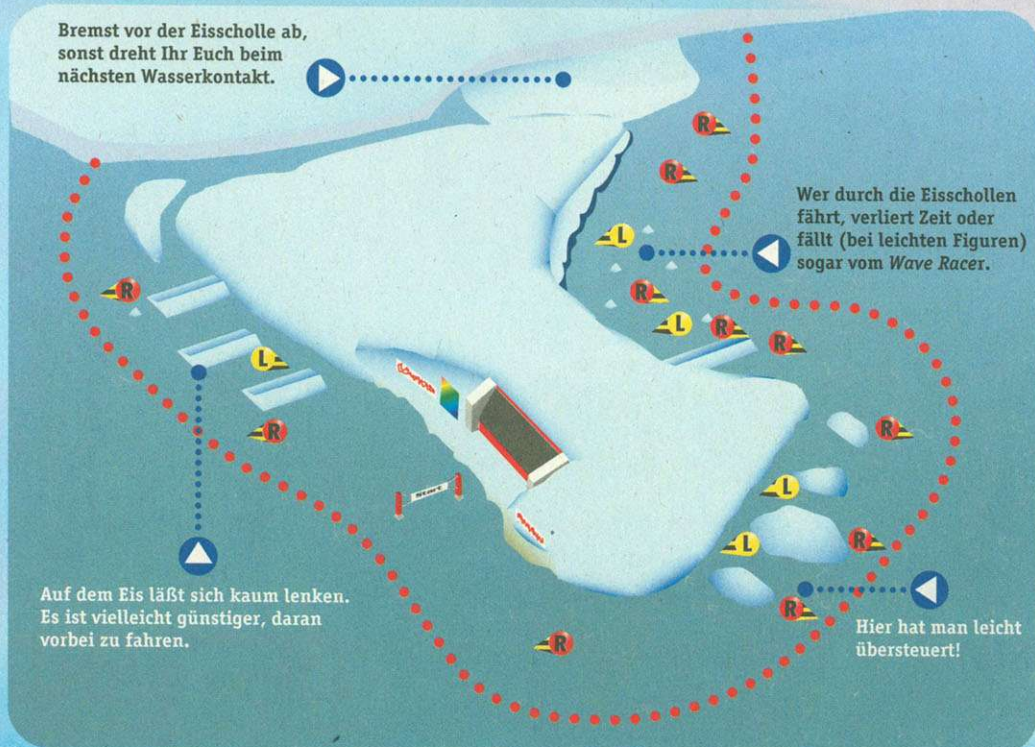
Rückblick

In NFV 4+5/97 zeigten wir Euch die ersten Spielstufen von *Wave Race 64*. Mittlerweile dürftet Ihr Euren Charakter gefunden haben (wir tippen auf Hayami) und ziemlich gekonnt durch die Gegend brausen. Jetzt dürft Ihr Euch aber auf zwei Gemeinheiten vorbereiten: Der dritte (und letzte Vorwärts-) Kurs ist wesentlich schwerer als alle bisherigen: Bei den ersten Versuchen hängen Euch alle Gegner ab. Und wer dann doch die Rückwärts-Runde erreicht, darf den Streckenverlauf neu lernen!



Neu: Der Arktis-Kurs

Bremst vor der Eisscholle ab, sonst dreht Ihr Euch beim nächsten Wasserkontakt.



Wer durch die Eisschollen fährt, verliert Zeit oder fällt (bei leichten Figuren) sogar vom *Wave Racer*.

Auf dem Eis läßt sich kaum lenken. Es ist vielleicht günstiger, daran vorbei zu fahren.

Hier hat man leicht übersteuert!



Wer beim ersten Versuch den letzten Platz erreicht, sollte eine Pause machen. Geht in die Übungsrunde und versucht, einfach nur auf Zeit zu fahren. Schlagt den Rekord der Figur, die auf den zweiten Platz im verpatzten Rennen gekommen ist. Jetzt dürftet Ihr genug Power unter der Haube haben, um zu siegen.



Die dritte Stufe

Die dritte Stufe beinhaltet zwar keine neuen Bojenkonstellationen, aber dafür große Gemeinheiten. Die Gegner sind verdammt schnell geworden. Bei der städtischen Nachtfahrt kommt Ihr nicht mehr um den Tauchsprung in den Kanal herum. Die Wellenberge sind so hoch wie nie und drängen unvorsichtige Fahrer gegen Wände und von den Bojen weg. Denkt daran, daß Ihr in den ersten drei Runden zumindest zwei Mal gewinnen solltet.



Bei der Nachtfahrt müßt Ihr springen oder Zeitverlust hinnehmen.

Die anderen machen jetzt kaum noch Fehler: Hoffentlich könnt Ihr jetzt wirklich fahren. Wer in dieser Runde nicht erster wird, sollte gleich neu starten.



Beim Slalom solltet Ihr jetzt keine Boje mehr verpassen. Achtet an dieser Stelle besonders auf die Wellenberge, die Euch abdrängen.

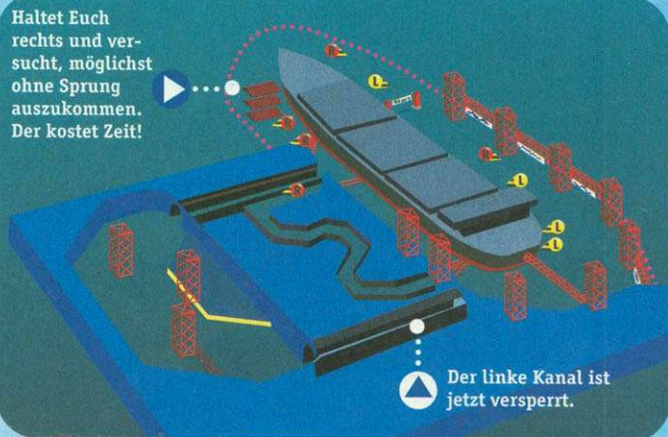


Wer sich Fehler aufspart, kann zweimal an dieser Stelle Zeit gewinnen.



Nur in der ersten Runde außen herum fahren! Im Kanal sind jetzt drei Kästen.

Denkt daran: Nur aus der ersten Reihe und in der ersten Runde drüberspringen!



Haltet Euch rechts und versucht, möglichst ohne Sprung auszukommen. Der kostet Zeit!

Der linke Kanal ist jetzt versperrt.



Durchtauchen! Anders habt Ihr keine Chance!

Vorsicht vor den Wellenbergen!

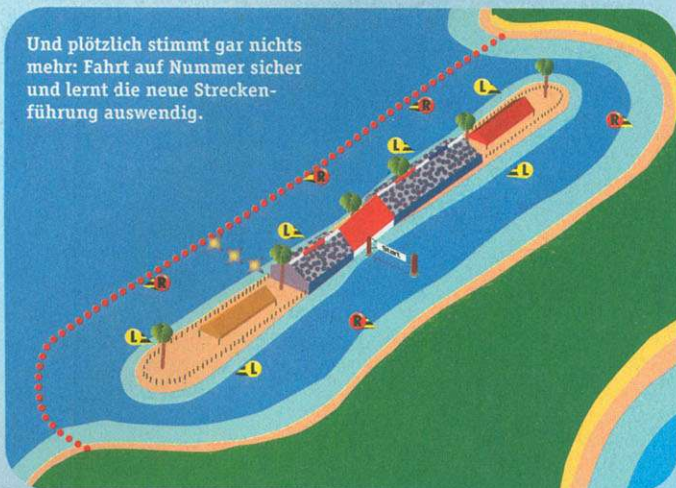


Benutzt in der ersten Runde die Rampe, um unter dem Anleger durchzutauen.

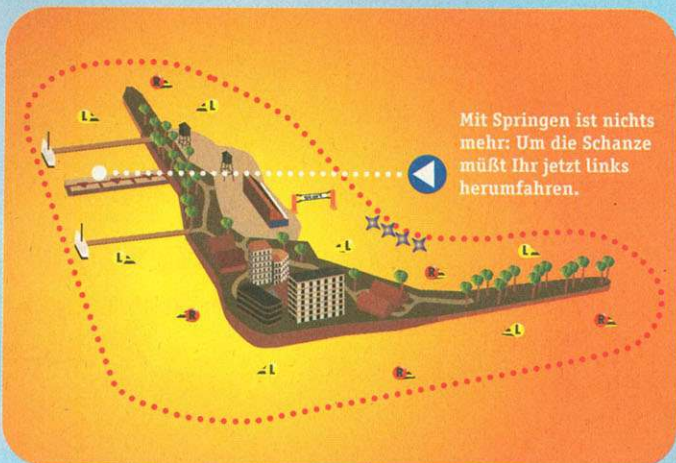
Die Tide sorgt dafür, daß das Wasser sinkt. Fahrt immer unter dem Anleger durch.

Und jetzt rückwärts!

Und plötzlich stimmt gar nichts mehr: Fahrt auf Nummer sicher und lernt die neue Streckenführung auswendig.



Mit Springen ist nichts mehr: Um die Schanze müßt Ihr jetzt links herumfahren.

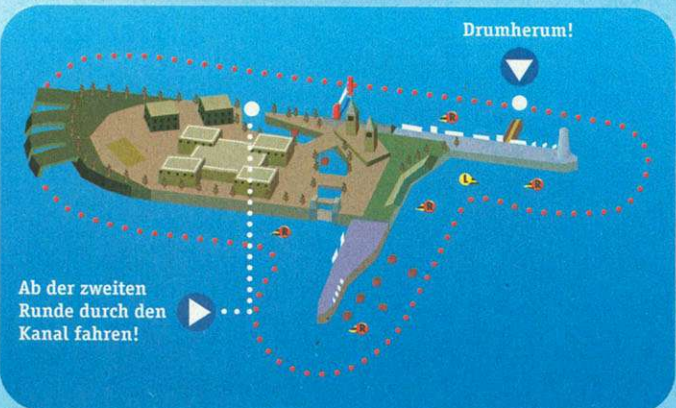


Seltsamerweise ist es einfacher, von hinten um die Pflöcke zu fahren ...

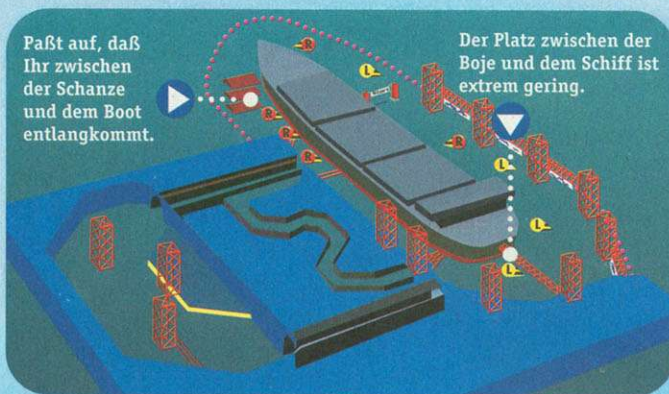


Drumherum!

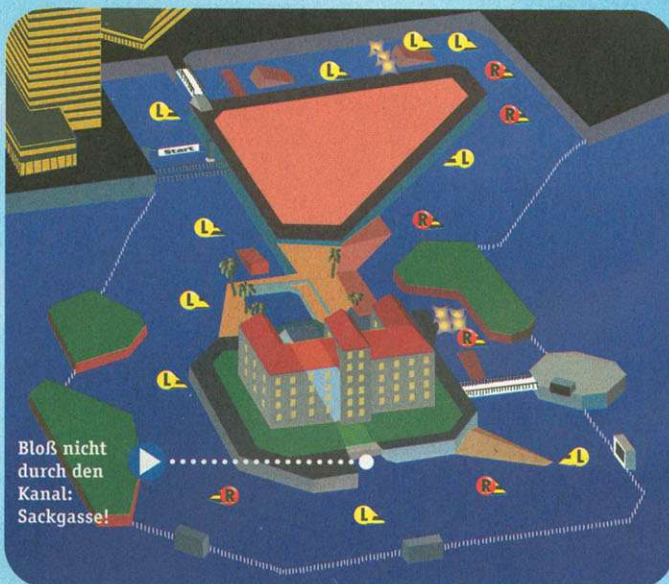
Ab der zweiten Runde durch den Kanal fahren!



Paßt auf, daß Ihr zwischen der Schanze und dem Boot entlangkommt.

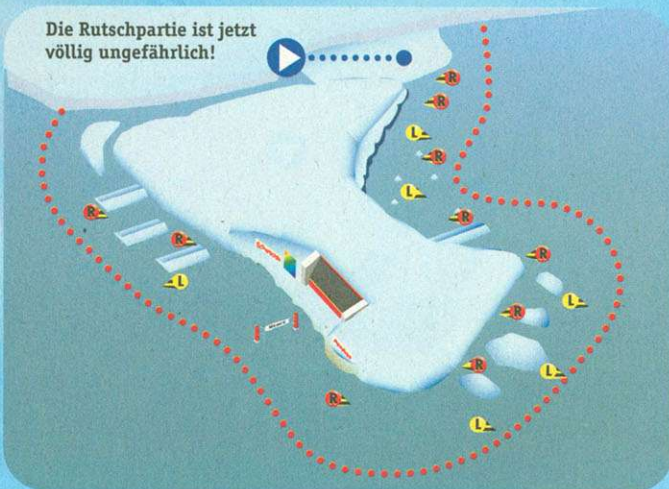


Der Platz zwischen der Boje und dem Schiff ist extrem gering.



Bloß nicht durch den Kanal: Sackgasse!

Die Rutschpartie ist jetzt völlig ungefährlich!



Ab der zweiten Runde (Ebbe!) solltet Ihr den direkten Weg nehmen.

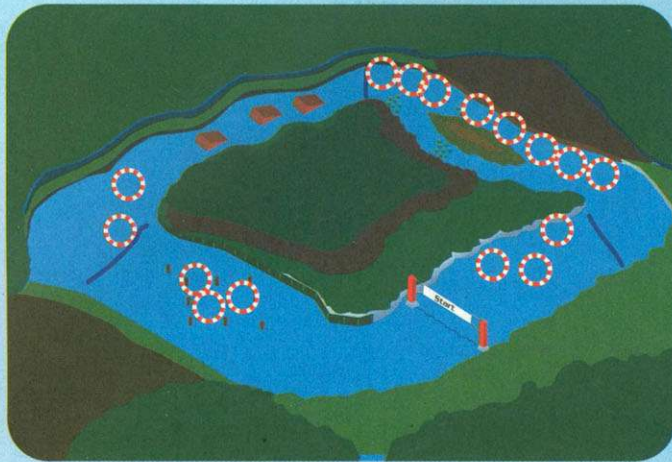


Stunt-Modus: Auf der Jagd nach Punkten

Vom Stunt-Modus haben wir Euch hier drei Karten bereitgestellt. Bei allen anderen Runden ist das Prinzip gleich. Versucht, durch alle Ringe zu fahren. Es gibt für jeden Ring 50 Punkte mehr als für den vorhergehenden. Verpaßt man einen, sinkt die Punktzahl wieder auf den Ausgangswert (50), und man muß wieder von vorne sammeln. Der Versuch, verpaßte Ringe nocheinmal zu

durchfahren, kostet in der Regel zuviel Zeit. Die blauen Striche zeigen Checkpunkte an: Wenn Ihr nicht innerhalb einer gewissen Zeit hier ankommt, scheidet Ihr aus. Mit gekonnten Stunts (z. B. bei Sprüngen von den Rampen) wird die Punktzahl noch erhöht. Nutzt die Zeit aus, die Euch zwischen den einzelnen Checkpoints gelassen ist – am Ende zählen nur die Punkte, nicht

die unverbrauchten Sekunden. Im Vergleich zu den Wettrennen sind diese Fahrten schwieriger. Da die Ringe nur eine bestimmte Größe haben, könnt Ihr nicht laufend auf dem Gaspedal bleiben, sondern müßt auch einmal bremsen. Also los: Bringt das Kamel durch das Nadelöhr!



Der Nebel ist nicht so stark, wie man das von den Wettrennen gewohnt ist. Die ersten drei Ringe könnt Ihr mit Höchstgeschwindigkeit nehmen und bei den drei Rampen solltet Ihr Tricks vorführen.



Fahrt langsam, haltet nicht immer den Finger auf dem Gaspedal!

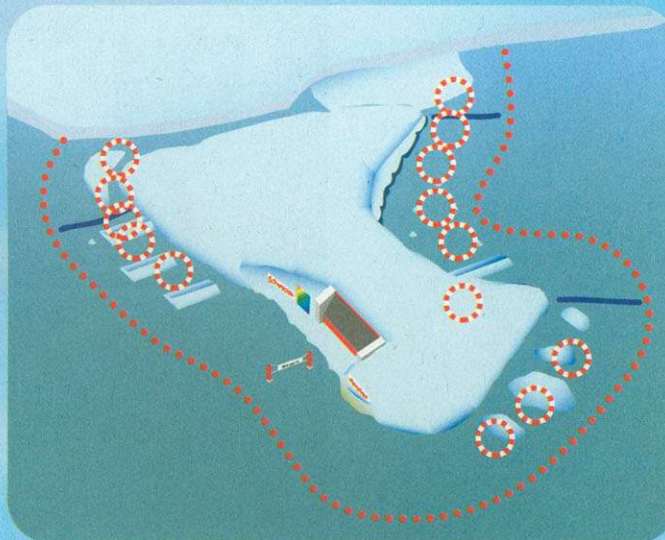


Das Durchfahren bei den Pflöcken hilft, die Ideallinie zu halten.

Der dritte Ring ist kaum zu kriegen und auf den Eisschollen rutscht man genauso stark wie beim Rennen. Diese Runde ist wirklich kein Spaß.



Bei diesen Ringen kommt es darauf an, so wenig wie möglich zu lenken.



Statt mit Gezeiten habt Ihr diesmal mit höllischen Wellenbergen zu kämpfen. Sie machen die Jagd nach den Ringen zum nervenaufreibenden Unterfangen. Entscheidet Euch, ob Ihr unter dem Anleger durchtaucht oder außen herum fahrt.



Hoffentlich habt Ihr den Sprung gut geübt!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Batterie, dt. Text
Genre: Rennspiel



Fazit

Wave Race 64 ist technisch auf dem neuesten Stand. Außer weiteren Strecken gibt es an diesem Modul nichts, was man noch vermissen könnte. *Wave Race* packt Euch am Ehrgeiz, und man legt es erst wieder weg, wenn alle Rekorde gebrochen sind. Nach *Mario Kart 64* die Nummer 2 in Sachen Rennsport!

Go! Go! Goemon!

Konamis Nachhilfestunde in japanischer Mythologie

Bis *Zelda 64* erscheint, sieht es auf dem RPG/Abenteuer-Markt für das Nintendo 64 mau aus. Um so mehr wird darum die Rückkehr von Konamis *Ganbare Goemon* erwartet. Im *Mario 64*-mäßigen Grafik-Stil präsentiert sich ein Adventure der äußerst japanischen Art.



Große Aufregung herrschte in den Verlagsräumen, als das lange versprochene *Ganbare Goemon*-Video in der Post lag. Darauf präsentiert Konami erste Eindrücke zum Abenteuer rund um das Neue Pfirsichberg-Shogunat.

Mit Liebe zum Detail

Der Untertitel von *Ganbare Goemon 5* lautet *Neo Momoyama Bakufu no Odori* (etwa: Hol es Dir, Goemon: Der Tanz mit dem Neuen Pfirsichberg-Shogunat). Dementsprechend japanisch-abgedreht sind die Charaktere, die Goemon und seinen Freunden Ebisumaru, Ninja Sasuke und Yae begegnen. (Nähere Informationen zur Story lest Ihr in NFV 2+3/97, Seite 78.) Auf Konamis Video erstrahlt eine *Mario*-mäßige Umgebung. Das Wasser der Seen und Meere scheint direkt aus *Wave Race 64* zu stammen. Nebel wabert um die Hügel, der bei *Turok* geliebt ist: Grafikmäßig holt Konami eben alles raus, was machbar ist.



Der Detailreichtum ist unglaublich: Man meint tatsächlich, durch ein japanisches (Museums-) Dorf zu laufen. Burgen, Dörfer und Dungeons (unterirdische Labyrinth) sind vertreten. Dank des frei einstellba-

ren Kamera-Winkels hat man immer die beste Sichtweise. Bei Reisen über Land kann man die Verwandtschaft zu *Mario* nicht abstreiten. Jedoch ist auch hier Abwechslung geboten: Plattformhüpferei (wie aus der ersten Bowser-Stage) ist, soweit wir gesehen haben, nicht häufig vertreten. Konami steht mehr auf lebensrechtes Leveldesign. Es gibt Wasserfälle und schwimmende Plattformen auf Flüssen, die berühmten japanischen Bogenbrücken und Pflanzen sowie verschiedene Jahreszeiten. Im Winter kämpft sich *Goemon* durch tiefen Schnee und rutscht steile Abhänge hinab.

Monster und mehr

Ganbare Goemon greift tief in die asiatische Märchenkiste und ist eine eigene Folge „Japanisch für An-



fänger“ wert. Abgedrehte Endgegner sind da Ehrensache. Zum Beispiel boxt Ihr im riesigen Roboter *Goemon Impact* gegen einen ebenso großen Kabuki-Roboter. (Kabuki



ist die traditionelle Form des japanischen Theaters, in dem zentimeterdick-geschminkte Schauspieler auftreten.) Diesem Monster tretet Ihr mit Fäusten, Raketen, einer Kette und 'nem steifen Tritt entgegen.

Aber auch in seinem ursprünglichen Mini-Stil be-

gegnet *Goemon* übergroßen Gegnern. Ein transparenter Geist wirft mit Tellern, die er eben noch auf Stäben jonglierte. Die dabei entstehenden Explosionen sind sehenswert. Bei



Bowser in *Super Mario 64* abgeschaut ist die Feuer-Attacke des großen Kopfes, der in einer großen Halle auf Euch wartet: Er haucht seinen gelben Feueratem über einen großen Teil des Bildschirms. Beim Luftholen dreht sich der Kopf und Ihr müßt über Laserstrahlen springen, die er abschießt.

Hoffentlich bald!

Wenn *Ganbare Goemon 5* auch so gut spielbar ist, wie es auf dem Video den Anschein hat, sollte sich Konami mit der Übersetzung nicht zu lange Zeit lassen. Dieses Spiel scheint das Zeug zum Klassiker zu haben!

og



DEINE
FREUNDIN WILL
AUSREITEN.
UND DU WEIßT
VON NIX.



DEIN
TOTALER
INFOSERVICE.
DA KRIEGT MAN
BESCHIED.



Du willst wissen,
was abgeht? Mit TelMi kriegst du immer Bescheid.
Rund um die Uhr. Von jedem Telefon* erreichen Dich
Deine Freunde. Beep... TelMi hat eine **Textbotschaft** für Dich.
Einfach ablesen! Beep... Da ist eine Nachricht in Deiner **Sprachbox**. Kurz
abhören! Beep... Eine **Telefonnummer** erscheint. Ruf zurück!
Aber TelMi kann mehr. TelMi ist dein totaler Infoservice mit ständig
neuen Überraschungen. **Ohne monatliche Gebühren.**
Noch Fragen?

Ruf an

0180-2166166

*Funkversorgung
vorausgesetzt



Der wahre D

Rare demoliert die Welt: Das Blast Corps kommt auf Deutsch

Seit *Sokoban* (PC) und *Tetris* ist es Zockern immer wieder eine Freude, Spielflächen „aufzuräumen“. Wuchtete man bei *Sokoban* noch Kästen auf ihre Plätze, bringt Rare jetzt eine explosive Variante des Themas: das *Blast Corps* (jap. *Blast Dozer*).

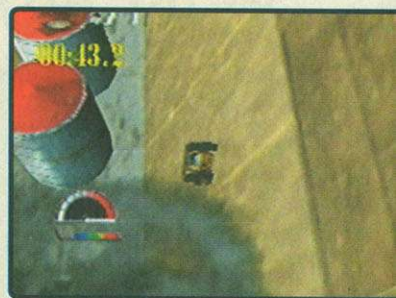
Im regnerischen England liegt eine von Nintendos berühmtesten Spielestudios: Rare. Richtig bekannt wurde die Firma um Tim Stamper mit *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo. Hier bewiesen die Programmierer eindrucksvoll, daß das SNES technisch weiterentwickelten 32 Bit-Maschinen durchaus das Wasser reichen kann. Auch *Killer Instinct Gold* (N64, erscheint nicht in Deutschland) ist

Macht alles kaputt!

Blast Corps Hintergrundgeschichte ist etwas makaber, wenn man von der Diskussion um die Castor-Transporte der letzten Zeit ausgeht. Ein Transporter mit hochexplosiver atomarer Fracht ist auf dem Weg über verschiedene Spielfelder.



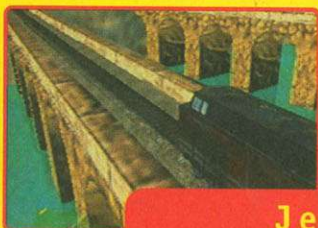
müßt Ihr dafür sorgen, daß sich der Transporter nicht das Führerhaus anrennt. Zusätzlich können zum Schutz der Bürger vor Radioaktivität „RDUs“ aktiviert werden. Diese „Radiation Dispersal Units“ zerstreuen die Strahlung und werden



Beginn des Levels an, welche Autos und Roboter hierfür zur Lösung bereitstehen.

Und wie geht das?

Jedes der Fahrzeuge hat seine Vor- und Nachteile, die Ihr in Bonusrunden vorgestellt bekommt. Der Buggy sollte Anlauf nehmen (am be-



Jetzt mal genau!

In dieser Mission müßt Ihr die Eisenbahn benutzen, um den Bagger auf die andere Flußseite zu bringen. Das Einparken des Baggers ist schwierig: Mit der Z-Taste wird er gestoppt. Drückt die blaue A-Taste und setzt so die Bahn in Bewegung. Wechselt mit Z das Fahrzeug. Mit dem Bagger folgt Ihr dann den blinkenden Lichtern bis zu den TNT-Kästen. Diese schiebt Ihr einfach gegen das Gebäude, bis die Strecke für den Transport freigelegt ist.

technisch eindrucksvoll. Was leistet Rare nun bei seinem zweiten Nintendo 64-Spiel, *Blast Corps*?

Er bewegt sich mit gleichbleibender Geschwindigkeit in nur eine Richtung: geradeaus. Bremsen ist nicht, und alles was ihn aufhält, löst eine Kettenreaktion aus. An dieser Stelle kommt Ihr als Mitglied des *Blast Corps* ins Spiel. Mit verschiedenen Fahrzeugen und Riesen-Robotern



Dieses Fahrzeug beseitigt Gebäude, die an seiner Seite stehen.

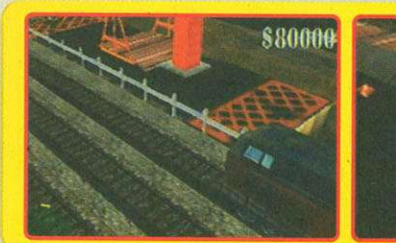


durch einfache Berührung eingeschaltet. Ausweglose Situationen können vielleicht nur mit einem speziellen Fahrzeug gelöst werden, das irgendwo im Level versteckt ist. Seht Euch zu



Die einzelnen Level (Punkte) sind nach dem Spinnennetz-Prinzip verbunden.

sten von einem Hügel), um durch Häuser zu brechen. Der Kipplader schliddert durch seine Hindernisse, während das Kampfmotorrad mit



Demolition Man

Missiles ausgestattet werden kann, die in Kisten herumliegen. Am schlagkräftigsten sind die Roboter-Modelle, von denen manche fliegen können und so „durchs Dach ins Haus“ platzen. Und mit Eisenbahnen können große Strecken „zügig“

2/6
00:19.0

Die Raketen des Motorrads werden eingesetzt, um zu demolieren.

bietet. Kompatibel ist Blast Corps zum Rumble Pak (ehemals Force oder Jolting Pak), das unten im Erweiterungsslot des Joypads eingesteckt wird. Das Rumble Pak ruckelt dann bei Erschüt-

terungen in Eurer Hand (Bio Feedback-System). Leider muß man die Wahl zwischen dem Controller- und dem Rumble Pak treffen, da nur ein Slot zur Verfügung steht.

Es ist kein sinnloses „Mach alles kaputt“-Modul, wie es zuerst scheint, sondern ein abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel, das viele Überraschungen bietet, die hier noch nicht besprochen wur-

den. Jedes Level braucht einen neuen Lösungsansatz. Blast Corps erscheint voraussichtlich im Sommer in einer komplett deutschen Version, über die wir dann umfangreich berichten werden.

og



überwunden werden. Von Zeit zu Zeit ist es notwendig, das Gefährt zu wechseln. Mit der Z-Taste verläßt Ihr das aktuelle KFZ und ein kleines Männchen wird dann zum gewünschten Demoliergefährte gebracht. Gesteuert wird Blast Corps mit dem Analog-Stick. Die grüne, blaue oder R-Taste ist zum Feuern von Waffen und zum Antreiben der Geräte gedacht. Mit den gelben C-Knöpfen kann die Sichtweise gewechselt werden.

Die einzelnen Level werden über eine Weltkugel erreicht, auf der sich die Aufgaben im Spinnennetz-Design darstellen. Das Speichern von vier Missionen ist auf dem Controller Pak möglich, während das Modul selbst einen Speicherplatz



Trefft die Mitte der Gebäude, damit Ihr sie in einem Sprung abreißt.

terungen in Eurer Hand (Bio Feedback-System). Leider muß man die Wahl zwischen dem Controller- und dem Rumble Pak treffen, da nur ein Slot zur Verfügung steht.

Ab Sommer im Handel

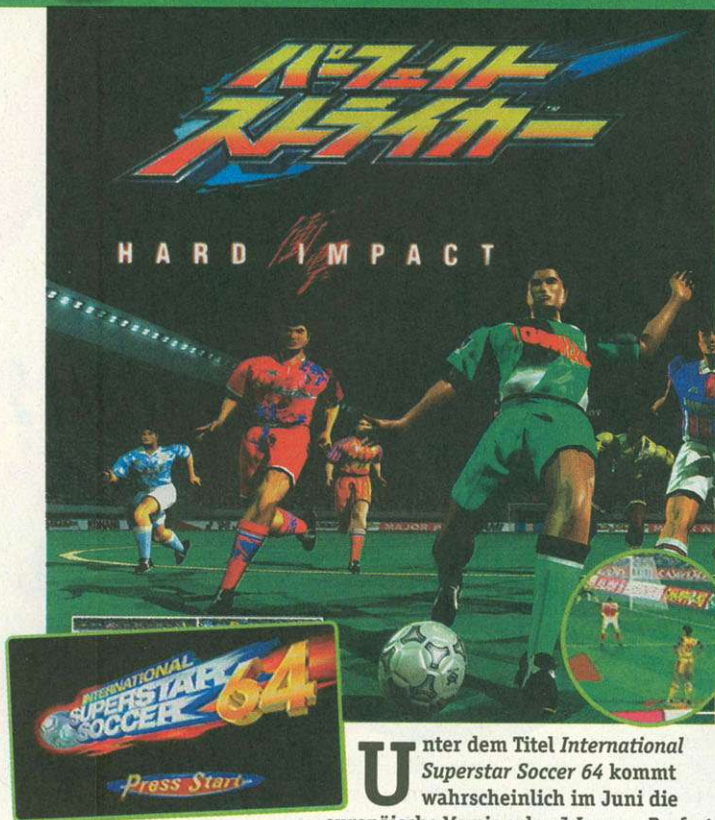
Blast Corps präsentiert sich mit seinem innovativen Spielprinzip als



Die Sache mit dem Kran

Mit der Eisenbahn geht es bis zum Ende der Schiene. Nun schnell zur Brücke joggen (Z-Taste) und auf die andere Seite laufen. Plaziert dort den Bagger auf dem Kran. Einen Eingang zum Kranführerhaus gibt es nicht, berührt einfach mit Eurem Männchen (Z-Taste!) das rote Gerüst. Bugsiert den Bagger auf die andere Seite der Schienen, verläßt das Führerhaus und rennt zum Bagger. Einsteigen und den TNT-Kasten vom Zug auf das störende Gebäude schieben. Fertig!





Unter dem Titel *International Superstar Soccer 64* kommt wahrscheinlich im Juni die europäische Version des *J-League Perfect Striker* auf den Markt. Da wir über die Originalversion schon in NVF 4+5/97 ausführlich berichtet haben, stellen wir heute die wichtigsten Änderungen gegenüber dem japanischen Modul vor. Das Fußballspiel wird mit englischem Text und deutscher Anleitung erscheinen.

Namen ändern

Hier darf man entweder seine Fantasienamen oder sein Dream-team auf den aktuellsten Stand bringen.



Paß-Spiel

Um einen Angriff erfolgreich abzuschließen, ist ein gutes Auge und genaues Zuspiel erforderlich.



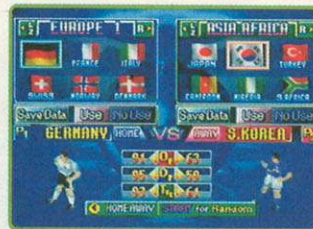
Tor!

Obwohl der Torhüter alles versucht, um Schüsse zu halten, manchmal klappt es halt doch nicht.



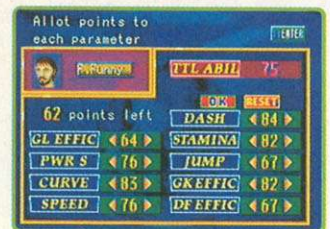
Mannschaften

40 (erfundene) Nationalmannschaften aus Europa, Asien und Afrika dürfen gegeneinander antreten. Zwei Trikotfarben sind wählbar.



Create-Player

Nachdem man sich einen Namen und ein Gesicht ausgesucht hat, werden die jeweiligen Fähigkeiten des Spielers eingestellt.



Die Stadien

Fünf Stadien in Europa, USA, Afrika und Asien stehen für die Partien zur Verfügung. Jedes Stadium hat seine eigene Kulisse.



Turniere

Man darf außer Freundschaftsspielen auch eine Weltmeisterschaft und eine Championsleague-Meisterschaft veranstalten. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig (2-gegen-2, vier in einem Team oder vier Mannschaften) werden heiße Matches ausgetragen.



Transfer

Die selbst-kreierten Spieler können voll in jede Mannschaft integriert werden.

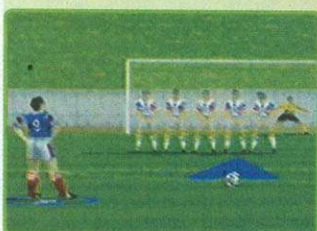


Jubelszenen

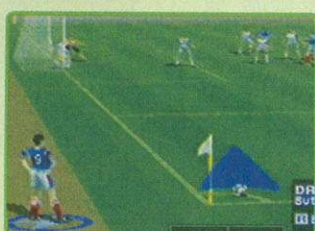
Nach einem Torerfolg oder Sieg darf auch tüchtig mit den Team-Kameraden gefeiert werden.



Schickt Eure Spieler ins Trainingslager



Freistöße sollten auf jeden Fall in allen Variationen trainiert werden.



Bei Eckstößen ist die Platzierung der Flanke für den Erfolg sehr wichtig.



Beim Elfmeterschießen müßt Ihr die Kästen steuern, um zu punkten.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: steht noch nicht fest
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Juni
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Battery Pak-Kompatibel, engl. Text
Genre: Sport

Erster Eindruck

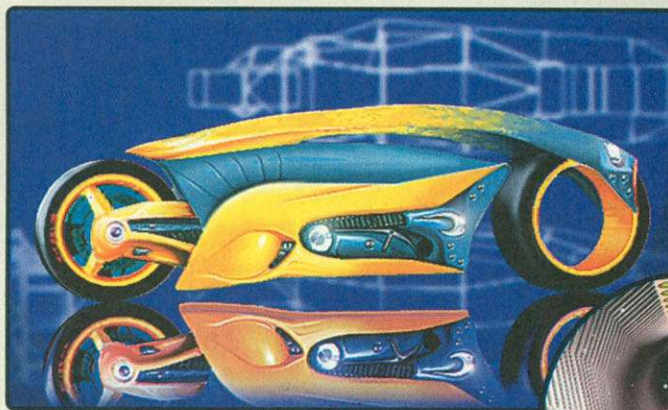
Konami beweist wieder, daß es für ein Sport-Modul nicht unbedingt eine teure Lizenz braucht: Was Details, Spielspaß und die ausgereifte Steuerung angeht, scheint hier alles zu stimmen. Der Erfolg des ISS für das SNES wird sicher auch auf dem Nintendo 64 fortgesetzt. Für Sportfans wie für Anfänger könnte *International Superstar Soccer 64* ein Muß-Titel werden – wir testen das Spiel im nächsten Heft.

Mit Probe in die Zukunft

Acclams *Extreme G* wird ein Rennspektakel par excellence!

Die Programmierer der englischen Firma Probe entwickeln zur Zeit für Acclaim das futuristische Motorrad-Rennspiel *Extreme G*. Wir zeigen Euch erste Grafiken.

Probe Softwares (Stargate SNES) erstes Nintendo 64-Spiel wird mit Spannung erwartet: Hier werden die Flitzer aus dem Disney-Film *Tron* auf N64-Niveau gebracht. Klar zu sehen ist, daß *Extreme G* mehr wird, als ein einfaches Rennspiel. Es spielen Geschick, Ausdauer und Mut die Hauptrolle. Insgesamt neun Fahrzeuge, die alle ein wenig so aussehen, als seien sie einem neuen *Kampfstern Galactica*-



strecken immer wieder auf abgefahrene Hindernisse oder sonderbare Straßenbegebenheiten: Steine fallen plötzlich vom Himmel, die heiße Lava sprudelt durch die Fahrbahn, Sandstürme machen den Fahrern zu schaffen oder die Strecke ist plötzlich zu Ende. Das ist der richtige

einen kurzen Weg zum Ziel zu finden? Oder Türen die sich nur öffnen, wenn man einen bestimmten Punkt auf der Rennstrecke überquert? Außerdem sind die Tracks mit Teleportern gespickt, die Euch auf der Strecke irgendwohin bringen. Alles in allem wird *Extreme G* wohl eines der heißesten Rennspiele für die Videospiel-Konsole der Neuzeit werden: Daß versprechen

jedenfalls die vielen Bilder und die Pressesprecher von Acclaim. Mehr Informationen gibt es sicher in der nächsten NFV.

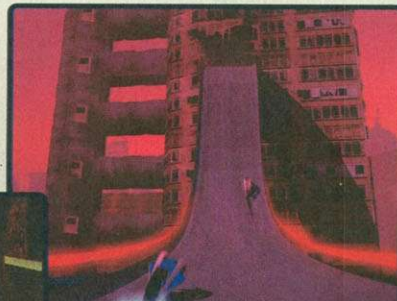
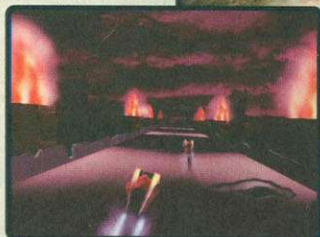
jvn



Film entsprungen, stehen dem rennwütigen Spieler zur Verfügung. Natürlich gibt es auch für jede Maschine eine spezielle Bewaffnung, mit der man wahrscheinlich seinen Gegner ausschalten oder sich durch Einsatz von Turbo oder sonstigen Boosts auf einen der vorderen Plätze katapultieren kann.

Das Achterbahnprinzip

Auf die Rennstrecken hat es die von Acclaim aufgekaufte Entwicklerfirma besonders abgesehen. Es ist nicht etwa mit dem Nürburgring oder den Straßen von Monaco zu rechnen, dafür gibt es zwölf futuristische und fantasiegeladene Race-Tracks: Vulkane, Minenschächte, Wasserleitungen, Blitzlandschaften, Großstädte (so in etwa: New York der Zukunft) oder Ozeane sind vertreten. Man trifft auf diesen Renn-



Stoff aus dem die nervenaufreibenden Achterbahnen gebaut werden. So darf man auf keinen Fall die verrückten Streckenführungen in *Extreme G* vergessen: Loopings, Sprungschancen und Korkenzieherloopings gibt es ja schon bei jeder zweiten Achterbahn. Aber welche Jahrmarktattraktion hat schon eine Fahrbahn, die einfach aufhört und bei der man sich entscheiden muß in welche der drei möglichen Richtungen man springen soll, um



TUROK

DINOSAUR HUNTER

Schlüpft in die Haut des Dinosaurier-Jägers *Turok* und betretet mit uns den Dschungel und die alte Stadt. Wir lüften dabei alle Geheimnisse und zeigen Euch, wie Ihr erfolgreich die beiden Missionen besteht.

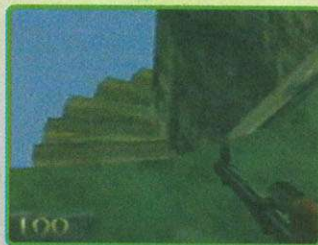


11 Schlüssel

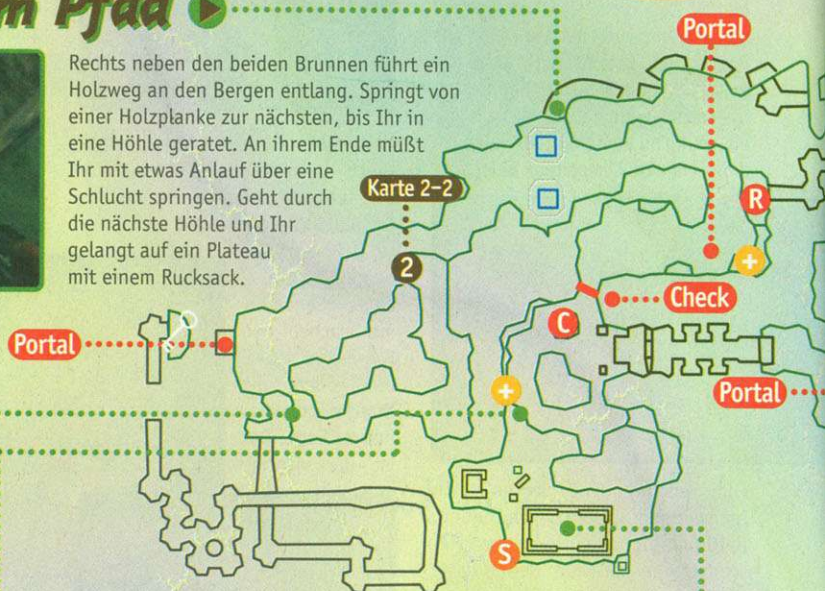
Springt auf die untere Ebene und betretet die Höhle. Durchquert das Höhlenlabyrinth, bis Ihr an eine Schlucht kommt. Jetzt heißt es Anlauf nehmen und mit einem riesigen Satz die Schlucht überspringen. Auf der anderen Seite gibt es zur Belohnung einen Schlüssel.



10 Folgt dem Pfad

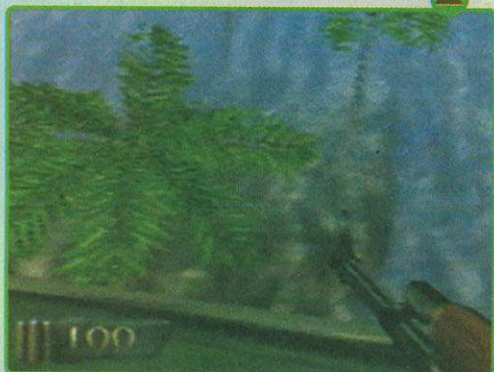


Rechts neben den beiden Brunnen führt ein Holzweg an den Bergen entlang. Springt von einer Holzplanke zur nächsten, bis Ihr in eine Höhle geratet. An ihrem Ende müßt Ihr mit etwas Anlauf über eine Schlucht springen. Geht durch die nächste Höhle und Ihr gelangt auf ein Plateau mit einem Rucksack.



9 Der Chronoscepter

Von der hoch gelegenen Plattform mit dem Tempel könnt Ihr einfach auf einen Felsen springen. Von dort geht es dann auf einen weiteren Felsen. Hier befindet sich das zweite Teil des Chronoscepters.



8 Der Weg des Geistes

Über ein paar Kletterpflanzen kommt Ihr auf eine sehr hoch gelegene Plattform. Dort oben befindet sich ein Tempel. Besiegt alle Gegner auf dieser Ebene und betretet den Tempel. In der Mitte gibt es einen Schalter, der die Geheimgtür zur geistigen Unbesiegbareit öffnet.



Level 2: Der Dschungel

1 Über die Stämme

Kaum stellt Ihr Euch auf den ersten Felsen, wachsen drei neue aus dem Nichts. Springt jetzt von Felsen zu Felsen und Ihr gelangt auf eine höher gelegene Plattform. Findet das Gewehr.

Karte 2-1

2 Quersprung

Geht über die ersten Latten und stellt Euch ganz ans Ende. Dreht Euch jetzt nach rechts, nehmt Anlauf und springt auf die untere Plattform. Von hier aus könnt Ihr einen Berg erklimmen und einige nette Sachen einsammeln. Springt dann von der Spitze ins Tal.

- G** Gewehr
- Pf** Pfeile
- U** Uzi
- A** Autom. Shotgun
- M** Mini-Gun
- Pi** Pistole
- R** Rucksack
- T** Tek-Rüstung

- C** Chronoscepter
- S** Spirituelle Unverwundbarkeit
- +** Volle Energie
- +** Ultra Energie
- +** 25 Energie
- 1** Teleporter
- 1a** Teleporter (Ankunft)

3 Der Seitengang

Nachdem Ihr auf den dritten Holzsteg gesprungen seid, befindet sich auf der linken Seite eine kleine Höhle. Durchquert diese und laßt Euch rechts von der Plattform fallen. Jetzt kommt Ihr an einen Teleporter der Euch zu einigen großen Lebenskräften bringt.

4 Auf Tauchgang

Holt noch einmal tief Luft und taucht durch die versteckte Höhle in den Irrgarten. So kommt Ihr nach einiger Zeit an einer Schrotflinte vorbei und landet schließlich bei einem Schlüssel für das vierte Level.

5 Die Uzi

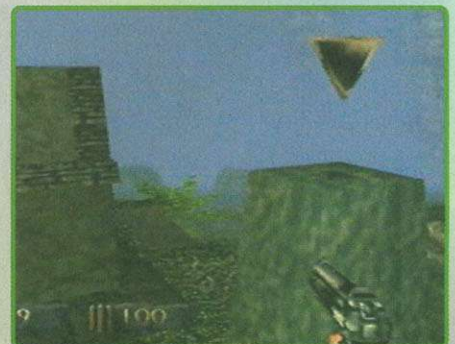
Springt hier von der oberen Ebene auf den ersten Felsen. Von dort geht es über den zweiten Felsen auf das Dach des Hauses. Jetzt seht Ihr schon im Berg die Höhle mit der Uzi. Springt hinüber und holt sie Euch.

6 Brüder

Lauft schnell den Weg entlang und sammelt die Schrotflinte auf. Kaum habt Ihr dies getan, stellt sich Euch ein Pur-lin in den Weg. Besiegt ihn so schnell wie möglich. Dreht Euch dann sofort um, denn ein weiterer Pur-lin hat sich hinter Euch breit gemacht.

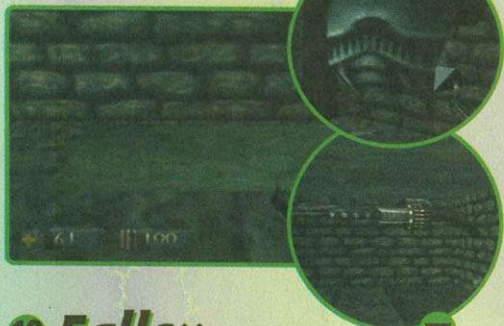
7 Die Höhle

Hier befindet sich eine Höhle, in der es nur so von Käfern wimmelt. Nehmt also Euer Messer zur Hand und streift durch das Labyrinth. In dieser Höhle findet Ihr dann neben einer Uzi auch noch ein blaues Kreuz (25 Heilpunkte)



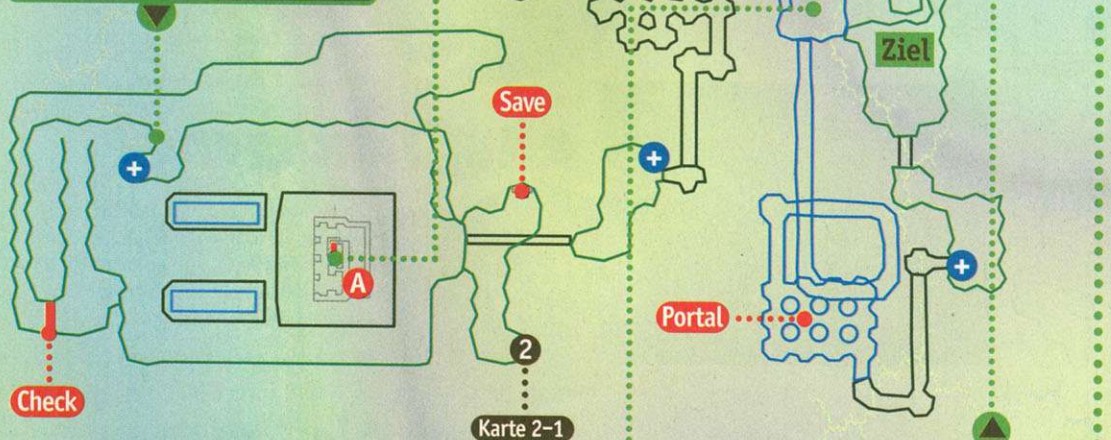
13 Im Tempel

Im Tempel befindet sich ein Schalter (rot markiert), den Ihr drücken solltet. Jetzt öffnet sich eine Tür und Ihr kommt an die Tek-Rüstung und das automatische Gewehr.



12 Fallen

Paßt auf, wenn Ihr in die Einbuchtung gehen wollt, denn an der Ecke befindet sich eine Schnappfalle. Haltet Euch so weit links wie möglich, so kann die Falle Euch nicht erreichen.



15 Luft anhalten!

Holt tief Luft und findet die Höhle unten im Wasser. Taucht durch das Höhlensystem und ignoriert die schwimmenden Springer. Mit ihnen vertrödelt Ihr nicht nur Zeit, sondern auch massenweise Energie.



14 Eingesperrt

In der Höhle gibt es eine Kammer, die mit Tropfsteinen versperrt ist. Um in diese Kammer zu gelangen benötigt Ihr den Raketenwerfer. Kommt also später nochmal zurück.



Level 3:

6 Der Schlüssel

Der Teleporter im großen Tempel bringt Euch auf das Dach des Gebäudes. Von hier aus springt Ihr auf den seitlich verlaufenden Gang. Am



Die Pur-lins

Neben den beiden Tempeln streunert jeweils ein Pur-lin herum. Besiegt die Tiere und es öffnet sich in jedem Tempel ein Gitter. So kommt Ihr an ein blaues Kreuz und eine automatische Shotgun.



16 Weiter Weg

Laßt das Ziel einfach links liegen (im wahrsten Sinne des Wortes) und geht an ihm vorbei. Folgt dem Weg und Ihr findet den letzten Schlüssel in diesem Level.



3 Über den

Um auf die Häuser auf der rechten Seite zu gelangen, müßt Ihr eine Plattform höher steigen. Springt dann von hier aus auf die Dächer zurück und sammelt den Rucksack und das blaue Kreuz auf.

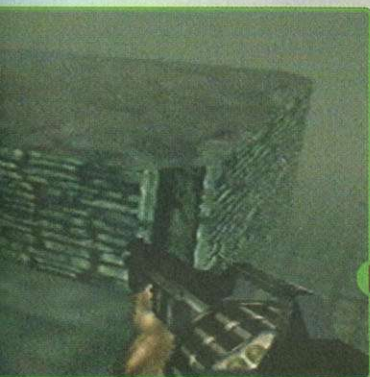
Die alte Stadt

Ende des Ganges befindet sich hinter einem Pur-lin ein Schlüssel.



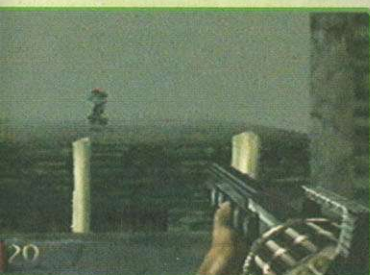
5 Auf die Palme

Um an die spirituelle Unverwundbarkeit zu gelangen, müßt Ihr schon auf die Palme gehen. Springt von dort aus auf den kleinen Steg über dem Eingang zum großen Tempel und Ihr seid unverwundbar.



Dächern

2 Benutzt die Leiter



Steigt die Leiter nach oben und betretet den Raum im ersten Stockwerk. Nehmt Anlauf und springt auf das Dach des nebenstehenden Hauses. Von hier aus könnt Ihr die anderen Dächer erreichen und alle Gegenstände auf-sammeln.

Karte 3-1

Save

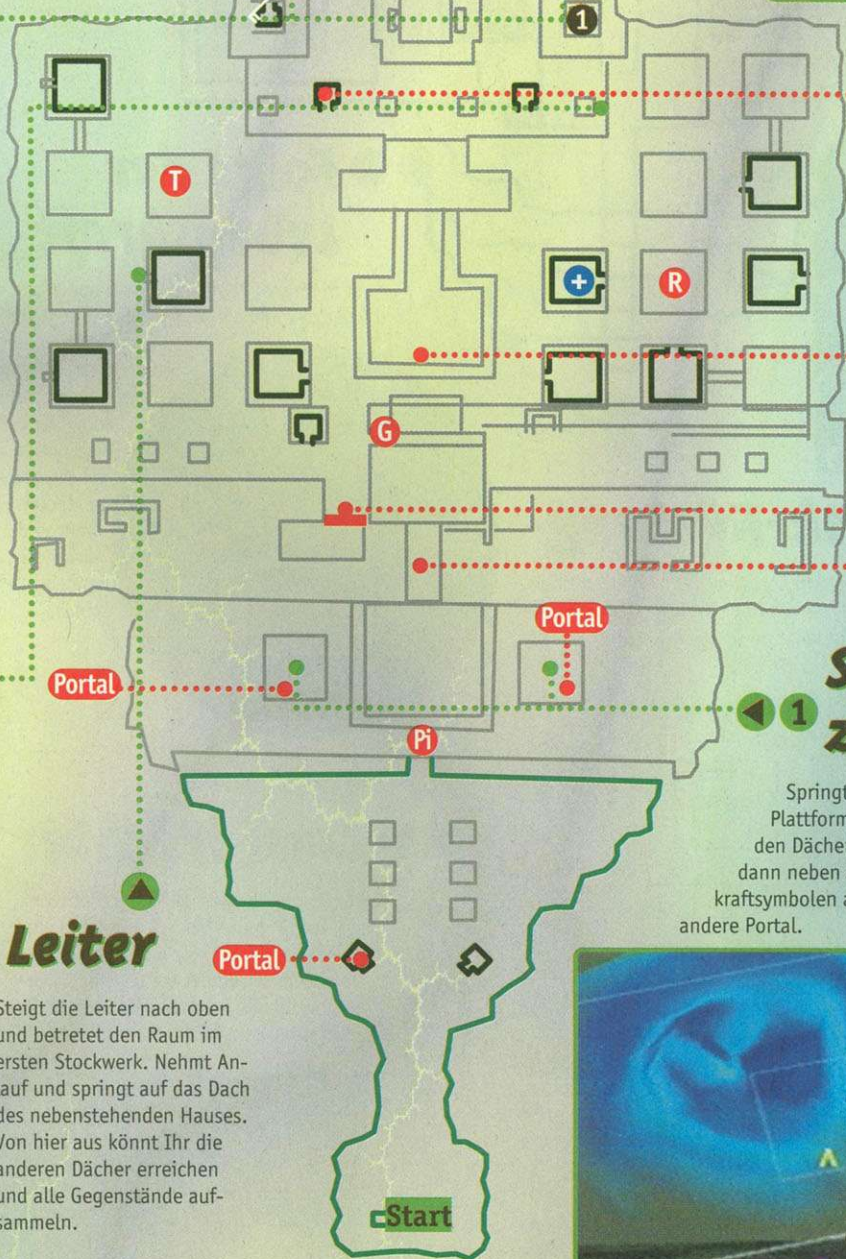
11 Superschnell zum Tor

In der Hütte am Ende des Ganges befindet sich ein Schalter, der für kurze Zeit ein paar Felsen senkt. Am besten betretet Ihr die Hütte rückwärts und saust dann schnell den Gang entlang. Auf halber Strecke befinden sich dann die heruntergelassenen Felsen.



Karte 3-4

Karte 3-2



Portal

Portal

Check

Portal

Portal

Portal

Springt zurück

Springt von der oberen Plattform auf eine der beiden Dächer. Hier findet Ihr dann neben ein paar Lebenskraftsymbolen auch das eine oder andere Portal.



Portal

Start



7 Öffnet das Tor

Um ans Ziel zu gelangen, müßt Ihr mit Hilfe eines Schalters diese Säulen (siehe Bild) hinunterlassen. Sie bilden jetzt eine Art Treppe und führen Euch in den Untergrund.

Karte 3-3

Karte 3-2



8 Die Tek-Rüstung

Findet in dem Tempel den Schalter, der die Tür zu einem geheimen Lagerraum öffnet. Habt Ihr ihn gefunden, bekommt Ihr zur Belohnung eine Tek-Rüstung.

Karte 3-3

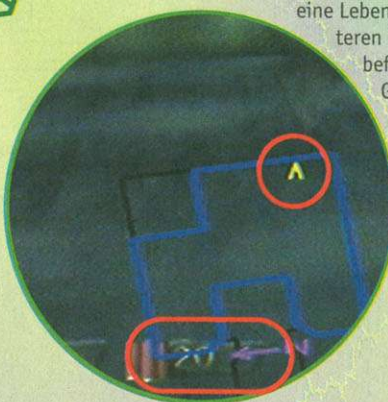
Karte 3-1

Portal

Karte 3-2

9 Folgt der Lebenskraft

Geht in diesem Raum ins Wasser und sucht die ganze Wand ab. An einer Stelle seht Ihr eine Lebenskraft am unteren Rand. Hier befindet sich ein Geheimgang, der Euch zu einem Automatikgewehr und einem ULtrahealth bringt.



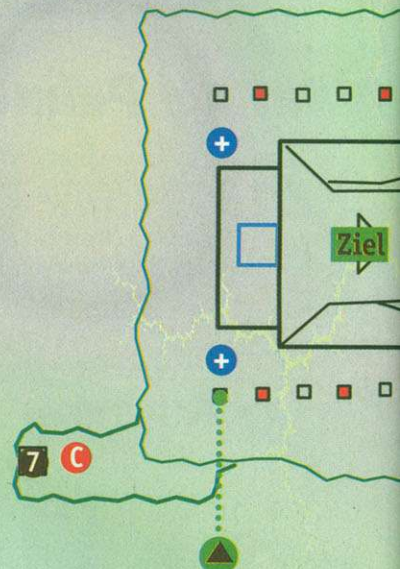
10 Zwei Wächter

Der Durchgang zum Kellergeschoß wird von zwei Pur-lins bewacht. Taucht kurz vor ihnen auf, schießt eins, zwei Mal auf sie und verschwindet dann wieder. Wiederholt das Ganze, bis beide besiegt sind. Jetzt steht Euch nichts mehr im Weg.



16 Sprunghaft

Nun wird die Sache ganz gefährlich, deshalb ist es sicherer, wenn Ihr erst einmal abspeichert. Springt jetzt von Felsen zu Felsen und sammelt ein paar Lebenspunkte (siehe rote Markierung) auf. Immer wenn Ihr einen Lebenspunkt aufsammelt, fällt ein Gegner vom Himmel. Besiegt ihn, bevor er Euch schadet.



17 Chronoscepter

An dieser Ecke müßt Ihr ein wenig Anlauf nehmen und schräg gegenüber gegen die Felswand springen. Dort hangelt Ihr Euch dann an den Lianen nach oben, findet den Chronoscepter und teleportiert Euch direkt zum sicheren Tempel. Dort wartet im Inneren bereits der Boss.



12 Höhle der Springer

Mitten in der schönen grünen Ebene befindet sich ein Loch. Durch dieses gelangt Ihr in eine Höhle, in der es nur so von Springern wimmelt. Am anderen Ende bekommt Ihr dann gnädigerweise Eure volle Energie wieder.

15 Öffnet die Höhle

Durch Betätigen dieses Schalters, öffnet Ihr eine Höhle, die sich eine Etage tiefer befindet. Springt von der Klippe und betretet sie. Holt Euch die 40 Lebenskraftpunkte und die volle Energie. Findet dann den Teleporter in der Höhle, der Euch zum Schalter zurückbringt.



Karte 3-4

Sucht als erstes den ganzen Raum nach nützlichen Gegenständen (wie die Tek-Rüstung ect.) ab. Jetzt könnt Ihr das Feld in der Mitte des Raumes berühren. Als erstes kommen zwei Jeeps auf Euch zu. Weicht ihnen aus und schießt am besten mit der Uzi oder mit den Tek-Pfeilen auf die Fahrzeuge. Der Longhunter ist dahingegen schwieriger zu besiegen. Nehmt dazu die schwersten Waffen, die Ihr habt. Rennt immer wieder um ihn herum und schießt auf ihn.

Boss: Longhunter



Kommt nicht vor die Front der Jeeps, sonst fahren sie Euch platt.

Der Longhunter ist eine harte Nuß. Knackt sie mit den besten Waffen.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Iguana/Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Battery Pak-kompatibel, deutscher Text
Genre: Action

Fazit

Turok – The Dinosaur Hunter ist der beste Ego-Shooter, den wir auf irgendeiner Nintendo-Konsole gesehen haben. Unsere Wertung: Einfach genial.



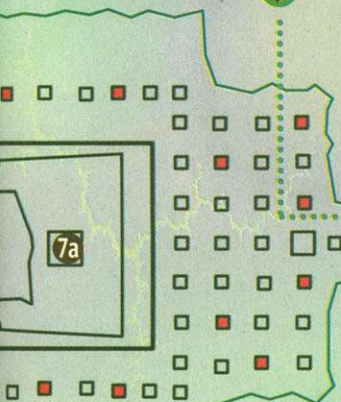
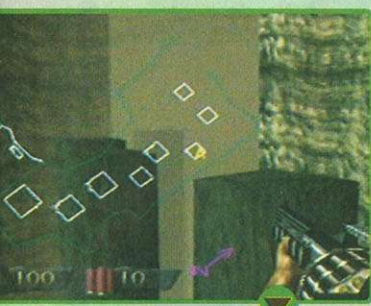
13 Absätze

Jetzt geht es nur noch per Knopfdruck weiter. Betätigt die Schalter, damit sich ein Felsen erhebt. Springt auf diesen und dann weiter zum nächsten Vorsprung.

Karte 3-1

14 Fallen

Hier findet Ihr wieder hinter jeder Biegung eine Falle, die sofort zuschnappt, wenn Ihr Euch nähert. Seid also vorsichtig und umgeht die Fallen mit großen Bögen.



NFV-ABONNENTEN VERDIENEN MEHR!

FUNTASTISCHE PRÄMIEN

... halten wir für Euch bereit. Wer einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision wirbt, kann aus diesen 4 Spitzen-Titeln seinen Favoriten auswählen. Und Ihr spart pro Ausgabe fast 15% gegenüber dem Ladenpreis.



1
Turok - Dinosaur Hunter
(N64) von Acclaim
Zuzahlung
DM 125,-



2
King of Fighters
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 35,-



3
Hugo
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 40,-



4
Toshinden
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 35,-



NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

JA!

Ich bin der neue Abonnent und abonniere die NFV für mindestens 6 Ausgaben frei Haus zum Inlandspreis von DM 35,- oder Auslandspreis DM 45,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:

(Hinweis: Werbungen aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

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

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an:
Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 6 Ausgaben (Inland DM 35,- inkl. MwSt.,
Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 32



Schickt den ausgefüllten
Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie
immer die Abo-Fax-Hotline:

**(0 69)
500 80 11**

Die tickt!

Fun Visions Agenten konnten bei Hudson Soft Bilder zum neuen *Baku Bonbâman 64* (*Super Bomberman 64*) herausschmuggeln. Der 4-Spieler-

Titel präsentiert sich jetzt im 3-D-Polygon-Gewand, am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert.

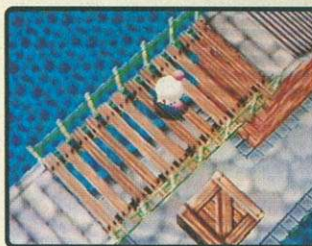


Es geht bei *Bomberman 64* darum, Bomben zu legen, die Eure Gegner wegsprengen. Es kann nur einen Gewinner geben und das machte *Bomberman* in der Vergangenheit auf dem NES und Super Nintendo zum Party-Knüller erster Klasse. Geändert hat sich die Perspektive, denn das neue Leveldesign scheint bei Nintendos *Super Mario 64* geliehen.

Die gekonnte Übersicht, welche die Spielbarkeit auf den alten Nintendo-Systemen garantiert, wird bei der N64-Variante mittels eines Zooms erreicht. Neu sind die Brücken und Treppen, die dem dreidimensionalen Spielaspekt Rechnung tragen. Früher waren alle Hindernisse gleich groß, die N64-Version wird sie in verschiedenen Größen bieten. Auch tauchen wieder Gegner auf, die sich *Bomberman* vom Hals halten sollte. Nicht bekannt ist, ob die Kisten, die an manchen Stellen herumliegen, jetzt verschoben werden können oder immer noch nur Hindernisse darstellen.

Die Zukunft liegt im Dunkel

Hudson Soft zeigt zwar diese interessanten Bilder, gibt aber bisher keine weiteren Informationen zu *Bomberman 64* heraus. Die große Hoffnung liegt darum auf der Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta, von der wir im nächsten Heft berichten. Dort wird *Super Bomberman 64* voraussichtlich zum ersten Mal spielbar sein. og



Das Forum für Lesermeinung hat wieder geöffnet. Funny hat diesmal jede Menge kurzer Splitter für Euch. Interessant ist die Tatsache, daß sich die kostenlosen Kleinanzeigen so langsam auf eine ganze Seite hochmauern! Seht Euch genau an, was geboten wird: Hier stehen Schnäppchen (darunter sogar *Shadowrun* SNES) zum Verkauf!



bei *Lufia* für das SNES.) Nintendo Fun Vision testet die meisten in Deutschland offiziell erscheinenden Videospiele: Anfragen per Post nach dem Motto „könnt Ihr mir das und das empfehlen?“ wurden darum meist schon in einem Heft beantwortet. Bestellt Euch einfach einen Test-Index und/oder schaut in älteren Ausgaben nach. Wenn wir ein Spiel nicht bewerten, dann liegt das meist daran, daß seine Indizierung zu erwarten ist. In diesen Fällen lassen wir die Finger von Gold-Funnies und ähnlichen Dingen. Leute ab 18 entscheiden selbst, ob sie so etwas spielen wollen und kümmern sich dann sowieso nicht um ein Fazit.

TV- und Kinofragen

1. Plant Enix *Terranigma* 2?
2. Wird *Shadows of the Empire* für das SNES umgesetzt? Wißt Ihr, wann dieser Teil in die Kinos kommt?
3. Wann wird die *Donkey Kong*-Zeichentrickserie endlich in Deutschland ausgestrahlt?

Thomas Berner, Ludwigshafen

1. Nein, bislang nicht. Wie wir früher schon geschrieben haben, handelt es sich bei *Terranigma* um Enix' letztes wirklich neues SNES-Projekt. Das heißt nicht, daß wir die Hoffnung auf Titel wie z. B. *Dragon Quest III* für Deutschland komplett aufgeben können: Nintendo ist derzeit auf der Suche nach bislang nicht in Deutschland erschienenen, guten Rollenspielen.
2. *SOTE* ist eine Fortsetzung, aber nur in Buch-Form, als Soundtrack-CD (vom Spiel), Comic und Videospiel. Es gibt keinen Kinofilm. *Shadows* ist exklusiv für N64.
3. In Amerika soll die Serie Ende 1997 erscheinen. Produziert wird sie gemeinsam von Nelvana (*Star Wars: Droids* und *Star Wars: Ewok-Trickserien*) und Medialab. Ein deutscher Termin ist nicht bekannt: Rechnet nicht vor Sommer 1998 damit.

Die beigelegte CD

Mein Freund hat eine PSX und kauft sich regelmäßig die PSX-Zeitschrift. Darin wäre eine Demo-CD beigelegt, sagt mein Freund. Wenn das stimmt, wieso habt Ihr dann nicht auch Demos für das N64? Bestimmt überlegt man sich damit schneller, welches Spiel man kaufen will.

Tim Welchs, Wiesbaden

Leider würdet Ihr Euch dann auch überlegen, welche neue Nintendo-Zeitschrift Ihr kaufen sollt. Eure Nintendo-Systeme können mit CD-

ROMs nichts anfangen. Mit einer Modul-Demo müßte der Preis der NFV auf ein Niveau von mindestens 80,- pro Ausgabe erhöht werden. Das will natürlich niemand bezahlen. Vielleicht wird aus den Demos was, wenn das 64 DD erscheint. Bis dahin hilft nur ein Weg: Im Laden testspielen und/oder Fun Vision genau lesen.

Gewaltdiskussion

1. Werden alle N64-Spiele gekürzt, die zu brutal für Deutschland sind, wie z. B. *Turok*?
2. Warum werden immer nur Nintendo-Konsolenspiele indiziert? Für die Play Station gibt es viele brutale Spiele, um die kümmert sich keiner!
3. Was ist der Unterschied zwischen dem Controller Pak und der Memory Card?
4. Fast alle Spiele benutzen ausschließlich den Analog-Stick, wozu hat Nintendo überhaupt ein Digitalkreuz eingebaut?

Felix Schaller, Passau

1. Wer seine Software länger als ein paar Wochen auf dem deutschen Markt behalten will, wird Änderungen vornehmen. Es wird aber auch Software geben, die im Original nach Europa kommt.
2. Auch für die PSX wird kräftig indiziert: Mit *Die Hard Trilogy*, *Mortal Kombat Trilogy* und *Project Overkill* geschah das laut Bundesanzeiger Nr. 41 vom 28. Februar 1997. Da wir laut Lesermeinung zwar „cool“ sind, uns aber an die deutschen Gesetze halten, wird auch über die N64-Version dieser Titel bei NFV nichts mehr erscheinen. Anrufe und Bittbriefe diesbezüglich sind zwecklos. Nintendo Fun Vision ist der Meinung, daß jugendgefährdende Spiele in Deutschland nichts in den Videospielkonsolen von Jugendlichen zu suchen haben. Wir werden aber weiterhin (wie die meisten anderen in Deutschland erscheinenden Videospielezeitschriften) un-

serer Informationsverpflichtung gegenüber allen Lesern nachkommen.

3. Battery Pak ist jetzt der offizielle deutsche Name des Memory Paks.
4. Das N64 ist erst seit „kurzer“ Zeit auf dem Markt. Das Steuerkreuz dient meist als Alternative für Leute, die noch nicht so gut mit dem Analog-Stick umgehen können und wird von vielen Spielen unterstützt (wie *Cruis'n USA* oder *Turok*). Es ist nicht auszuschließen, daß man bei neuen Produkten (wie *Blade & Barrel* oder *Wild Choppers*) das Steuerkreuz brauchen wird.

Gutes Spiel?

Ist *Lufia* Eurer Meinung nach ein gutes Spiel?

Andreas Klöpping, Blomberg

Titel, die uns sehr gut gefallen, werden in NFV mit dem Gold-Funny ausgezeichnet. (Das geschah auch

Japanisch

Ich beziehe Ihre Zeitschrift seit ihrer Existenz, aber das „Japanisch für Anfänger“ ist mir erst ab Nr. 26 aufgefallen. Besteht die Möglichkeit, die vorhergehenden z. B. als Kopie zu bekommen? Falls jemandem bei Ihnen eine Firma bekannt ist, bei der man ein Wörterbuch Japanisch-Deutsch (o. Englisch) erwerben kann, wäre ich für die Anschrift dankbar.

Wulf Schulze, Augsburg

Japanisch-Wörterbücher (in Hepburn-Umschrift, also mit unseren Buchstaben) gibt es z. B. von Langenscheidt. Der einzige Grund für den Kauf eines solchen Lexikons

Weiter auf Seite 68 ►

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 30

Willkommen zum Who-is-who der japanischen Videospiele-Helden. Wir haben einmal nachgeforscht, welche Namensvettern uns in japanischen Produkten begegnen.

- *Ganbare Goemon (Mystical Ninja SNES)*: Gemäß japanischem Volksglauben soll *Ischikawa Goemon* eine Art Robin Hood gewesen sein. Um 1594 wurde er nach einem mißglückten Attentat auf den Feldherrn Toyotomi Hideyoshi zum Tode verurteilt. Mit seinem Kind wurde Goemon in einen Topf mit kochendem Wasser gesteckt. Der Sage nach soll er es über seinen Kopf gehalten haben, bis er starb.

- *Hiraku Genji* (z. B. als *Genji Glove* aus *Final Fantasy*) ist eine Romanfigur der Edelfrau Murasaki Shikibu (980 bis 1014). Genji wird als Mann mit gutem Aussehen, Talent und noblem Charakter beschrieben. Der Roman *Genji Monogatari* erzählt von seinen zahlreichen Liebschaften, bis er zum Priester wird.

- Der militärische Führer Oda Nobunaga (geb. 1534, *Nobunagas Revenge SNES*) wollte Japan vereinen. Legendar ist die Schlacht von Okehazama, in der er mit 2.000 Soldaten eine Armee von 25.000 Mann bei einem Überraschungsangriff aufrieb. In der Schlacht von Nagashino setzte er als erster General Gewehre ein. Nach dem Verrat eines Untergebenen beging Nobunaga 1582 rituellen Selbstmord.

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 • Millon's Secret Castle	Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mutant Apocalypse • Millon's Secret Castle
Heft 17 Bubsy 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 • E*	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
						Survival-Paket für Nintendo-Forscher: Ab zehn NFV-Ausgaben kostet ein Heft nur noch 5 DM! traumhafte	
Heft 26 Mega Man X • Turok-Interview • Breath of Fire 2 • DKC 2 • Terranigma-Interview	Heft 27 E-Bericht (N64) • DSR: Crossroads of Time • Sword of Hope 2 • DKC 2	Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Terranigma • Spirou • Schlümpfe 2 • Dragon Heart	Heft 29 Lufia 2 • Power Pigg • Terranigma • Prince of Persia 2 • N64-Update	Heft 30 20 Seiten Tokio-Messe • Wave Race 64 • DKC 3 • Terranigma • Lufia 2	Heft 31 SM 64 • PW 64 • Turok • Wave Race 64 • DKC 3 • Shadows of the Empire		

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 und Verpackung bei. Schickt das Ganze in einem ausreichend frankierten Kuvert* an:

Nintendo Fun Vision, „Funny Shop“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

* Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen. Angebot gilt, solange Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert.
** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.

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

NEU!!! Index-Listen:

Der Spiele-Index

Welches Spiel ist wie in welchem Heft zu finden?

Der Tiptime-Index

Für welchen Titel gibt es wo einen Tip?

Jede Liste kostet 3 DM in Briefmarken (inkl. Porto & Verpackung).
Beide Listen zusammen kosten nur 5 DM (inkl. P. & V.)

Und nicht vergessen:
Die Funny-Sammelordner!

15 DM
(für 2 Stück)

20 DM
(für 3 Stück)



Fortsetzung von Seite 66 ▶

sollte allerdings der Wunsch sein, in einem Urlaub „Danke“ sagen zu können. Wer wirklich etwas bewegen will (wahrscheinlich Videospiele im Original zocken, oder?), wird um das Lernen nicht herumkommen. Kurse werden in Großstädten angeboten, z. B. Sprachzentrum für Japanisch e. V. in Frankfurt. Um zum Bäcker gehen zu können, braucht man gut ein Jahr, in dem Anfänger die Basis-Alphabete Hiragana und Katakana lernen. Videospiele kann man spielen, wenn man fünf Jahre sehr fleißig gelernt hat und seine 5.000 Grund-Kanjis (die komplizierten Schriftzeichen) beherrscht. Wir wollen niemanden am Lernen hindern, schließlich vergrößern Sprachkenntnisse in unserer heutigen Arbeitsmarkt-Situation die Chancen: Nur zum Videospielen ist dieser Aufwand aber doch etwas zu groß, oder?

Brieffreundschaften

- **Jenny ist 14 Jahre und sucht Japaner/innen, die ihr schreiben möchten. Auch sucht sie Mitglieder für den Mega-Manga-Fanclub. Schreibt an Jenny Hardy, Langenbergstraße 90, 50765 Köln.**
- **Ralph Michels ist 15 und sucht Brieffreunde/innen (Alter egal). Seine Hobbies sind Videos gucken, Musik hören, Konsolen, Lesen und Briefe schreiben. Gereonsstraße 113, 41 747 Viersen.**

Kurz gesagt:

- Über eine deutsche E³ (Electronic Entertainment Expo) wurde nachgedacht, aber scheinbar hat sich das erledigt. Über die E³ in Atlanta berichten wir im nächsten Heft. Dort erwartet man die Premiere von zahlreichen Hammer-Spielen (siehe Seite 82).
- Der EXT-Ausgang am Boden des Nintendo 64 ist als Verbindung zu zukünftigen Hardware-Ergänzungen (z. B. das 64 DD) gedacht.
- Es gibt bislang keine Neuigkeiten über „Project Atlantis“, den „versunkenen“ Farb-Game Boy.
- *Pilotwings 64* benutzen wir im letzten Heft zur Illustration des Tests in der japanischen (baugleichen!) Version, weil die deutsche PAL-Variante leider zum Drucktermin nicht rechtzeitig verfügbar war.
- Es gibt beim Nintendo 64 kein Eject-Knopf (zum Auswerfen von Modulen), weil sie sich ganz einfach aus dem Slot ziehen lassen.
- Bei Nachbestellungen bitten wir, NUR deutsche Briefmarken beizule-

gen – mit anderen können wir leider nichts anfangen. Aber es gibt ja noch immer den guten alten Euro-Scheck ... Die beiden erschienenen Videos werden nur beigelegt, wenn ein Besteller das ausdrücklich wünscht, da nur noch geringe Restbestände vorhanden sind.

- Ein *Lemmings 3* wird es auf absehbare Zeit nicht geben. *Lemmings 3D* (die dreidimensionale Variante) ist für PCs erschienen, über eine N64-Variante ist noch nichts bekannt. Psygnosis (die Firma, die die Rechte dafür hat), ist eng an Sony gebunden.

● Auf dem Battery Pak (offizielle Bezeichnung; auch Controller Pak, Memory Pak, etc.) lassen sich Spielstände von verschiedenen Produkten gleichzeitig und nebeneinander speichern. Man sollte halt wissen, was drauf ist, wenn man gefragt wird, ob man belegte Speicherplätze löschen möchte.

- *Final Fantasy* (siehe Bild aus NFV 26) wird es in absehbarer Zeit nicht für das N64 geben.

● Fun Vision kann Tiptime-Indexe genauso wenig durchfaxen wie Ihr die drei Mark, die das Zusenden kostet. Dieses Geld deckt unsere Arbeitszeit und das Porto. Auch das Nachbestellen von Heften geht nur postalisch mit beigelegtem Scheck oder Briefmarken. Bitte benutzt die Funny Shop-Formulare (oder Kopien davon).

Sitzengeblieben

Die lange Zeit des Wartens ist vorbei und ich besitze endlich ein N64. Es ist doch absolut unglaublich, was dieses Teil alles drauf hat. Und wohl noch unglaublicher ist die Vorverkaufsaktion von Nintendo. Sehr viele Verkäufer haben mir erzählt, daß die Vorbestellungen sämtliche Rekorde gebrochen haben und daß man die Nachfrage am Anfang kaum abdecken kann. Damit hat Nintendo doch wohl klar gezeigt, wer den Konsolenmarkt beherrscht und das nicht nur in Europa. Trotzdem kann man von vielen Leuten hören, „das Ding ist ja wirklich cool, doch leider hat es kein CD-ROM.“ Es gibt wirklich viele Vorteile bei einer CD-ROM, doch auf Kassetten hat man den Speicherplatz wirklich gut ausgenutzt und Spielspaß hineingequetscht. Außerdem ist der Sound von CD-Qualität (z. B. *Turok*), und die Filmsequenzen (*Fox McCloud*, *Turok*) können sich auch mit FMV messen. Sind die Leute wirklich so dumm und glauben, Nintendo wäre ohne Grund bei Kassetten

FUN WISSEN

Liebe Fun Vision-Leser,

die Redaktion bedankt sich herzlich für Eure Teilnahme am Fun Wissen. Die Daten sind ausgewertet und werden in den nächsten Ausgaben selbstverständlich berücksichtigt. Auf einige Punkte nehmen wir hier Bezug.

Was fehlt Dir noch in der NFV?

- Was der Meister Miyamoto in seiner Freizeit treibt. Christian Zölfl. – Er spielt Tennis.
- Sport, Mädchen, Magic. Jonas Garstick.
- Mega-Poster! Stellvertretend: Robert Lang. – Wir drucken Poster, wenn Platz da ist und die Motive stimmen.
- Ich finde, es sind zu wenig Tips & Tricks. Stephan Henning.
- Mehr ausländische Spielberatung, z. B. *Final Fantasy*. Ricky Westphal.
- Eine Börse, an der Nintendo Spiele getauscht und verkauft werden können. Maximilian Zäh. – Schau auf die nächste Seite. Es liegt an Euch, sie zu füllen.

Worauf könntest Du in der NFV am ehesten verzichten?

- Impressum, INside, Tiptime. Christoph Collon. / Unkorrekte

Tips & Tricks. Michael Dewath.

- Auf Berichten von der E³ und so ähnliches. Sven Kruse. – Für die meisten Leser sind die Messeberichte sehr wichtig, weil dort die Produkte des nächsten Jahres vorgestellt werden.
- Leserbriefe (vor allem, wenn 1.000mal das gleiche gefragt wird, Ausgabe für Ausgabe). Rico Albrecht.
- Auf Anzeigen, die nicht für Videospiele werben. Klaus Schönweger. – NFV wäre ohne Werbung teurer, darum glauben wir nicht, daß Ihr wirklich darauf verzichten wollt.
- Bitte mtl. Hefterscheinung weglassen – alle zwei Monate ist prima! Denn dann ist mehr Information da! Jennifer Röhle.
- Alles, was nichts mit Nintendo zu tun hat. Christian Krug.

geblieben? Meiner Meinung nach hat es nicht nur den Grund wegen des schnelleren Datentransfers, sondern es gibt noch einen anderen (geheimen) Grund. Nintendo wird bald die Katze aus dem Sack lassen und dann kann sich die (Videospiele-) Welt auf ein paar ziemlich heftige Überraschungen gefaßt machen. Eine Firma wie Nintendo, die Marktführer ist, wird ihren Erfolg nicht durch eine „flotte“ Idee aufs Spiel setzen und eine praktisch noch „unausgereifte“ Technik einsetzen. Die Entwickler haben wirklich alles bedacht, um die Konsole auch längerfristig für die Zukunft stark zu machen. Mit dem 64DD bin ich ganz sicher, ist der erste entscheidende Schritt getan.

Arno Schatz, Bochum

Das N64 hat es Dir offensichtlich angetan – das freut uns. Man sollte aber die Mitbewerber von Nintendo nicht völlig totsagen: Auch sie haben Fans. Die Zielgruppen der Geräte sind zwar anders, aber was nützen über 200 Spiele, wenn die Qualität nur bei wenigen stimmt? Die „heftige Überraschung“ ist bereits heraus: Zum Jahresende wird Nintendo (wahrscheinlich *Yoshi's Island* oder *Zelda 64*) die ersten 128

Megabit-Module vorstellen. Wir rechnen auf der Electronic Entertainment Expo in Atlanta (19. bis 21. Juni) mit der offiziellen Ankündigung. 256 Megabit-Module sollen bald darauf folgen. Wer mit solchen Modulgrößen hantiert, muß sich hinter der CD-Konkurrenz nicht verstecken: *Mario 64*, *Turok* und *Mario Kart* haben gezeigt, daß selbst mit maximal 96 Megabit jede Menge Spaß machbar ist. Wir sind mehr als nur optimistisch, daß uns das Nintendo 64 ins nächste Jahrtausend begleiten wird.

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

Alle Briefe werden berücksichtigt, auch wenn es uns leider nicht möglich ist, sie alle persönlich zu beantworten.

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

► Peter Schuster verkauft *Clay-Fighter* (ohne Anleitung, 25,-) und sucht *Super Punch Out!!* (beide SNES). Frühlingsstraße 12, 87439 Kempten. ●

► NES-Spiele! Adv. of Bayou Billy*, Pinball, Shadow Warriors II, Digger T. Rock, Duck Tales 2 (je 25,-), Cobra Triangle* (20,-), Incredible Crash Test Dummies, Die Schlümpfe (je 30,-). Spiele mit * sind ohne Anleitung. NES-Controller 20,-. Telefon 04 321 / 64 364, Mark Brötzmann. ●

► Verkaufe SNES mit zwei Pads (150,-), FIFA Soccer '96 (100,-), F1 Pole Position (90,-, alle SNES), Jimmy Connors Tennis, Tiny Toon Adventures, Battle Units ZEOH (je 30,-), Wario Land (35,-), Bart Simpson (20,-, alle Game Boy) oder zusammen für 450,-. Tomislav Bogadi, Henriettenstraße 14, 47169 Duisburg. ●

► Verkaufe NES inkl. Knight Rider, Terminator 2, Super Mario Bros. und Airwolf mit Joypad, VHB 200,-. Patrick Traser, Eversbuschstraße 123, 80999 München. ●

► Verkaufe meine Game Boy-Spiele ab 10,-. Liste anfordern! Bitte nur aus der Umgebung von Zittau! Jens Petzold, Töpferstraße 22, 02 785 Olbersdorf. ●

► Verkaufe SNES mit zwei Pads und Super Mario World und Starwing für 200,-. The Pagemaster und Michael Jordan: Chaos in Windy City (je 45,-), Madden NFL 95 (50,-), Power Rangers Fighting Edition (40,-), F-Zero (30,-), EWJ (55,-) und Shadowrun (60,-, alle SNES mit Anleitung/Verpackung). Björn Tessnow, Bauerngärtenweg 14, 32825 Blomberg/Höntrup, Tel. 05 235 / 82 94. ●

► Daniele Hanke möchte Earthworm Jim 1, The Mask, Mickey Mania, Prince of Persia (je 40,-), Pac Attack, Super Morph und Dino City (je 30,-, alle für SNES) verkaufen. Tel. 030 / 45 24 768 bis 20.00 Uhr. Kameruner Str. 44, 13351 Berlin. ●

► Peter Kaiser tauscht oder verkauft folgende SNES-Spiele: Pitfall, NBA Jam, Battletoads, Trodders, Jurassic Park 2, Batman Returns, Art of Fighting, King of Monsters, Plok, Sim City, ClayFighter 2, Zero the Kamikaze Squirrel, Aero the AcroBat. Er sucht Weapon Lord, Primal Rage, Super Bomberman 3, Tetris & Dr. Mario und andere. Ab 20.00 Uhr: 0911 / 86 41 59. Enckenweg 19, 90471 Nürnberg. ●

► „Biete DKC 3 (90,-), DKC 2, Super Mario All Stars, Rise of the Robots, Terminator 2 (je 40,-), Batman & Robin, DKC 1, Stargate (je 50,-), Super R-Type, Super Dropzone (je 20,-), Plok, Goof Troop (je 30,-, alle SNES) sowie ein Nintendo mit 2 Controllern (120,-) an. Haingrabenstraße 1, 65843 Sulzbach/TS. 06 196 / 72 042.“ Alle Preise VHB. ●

► Rüdiger Schefske sucht Wing Commander, Metal Marines, Logic Bomb, Shadowrun, Sunset Riders, Top Gear 1 + 2 und Saturday Night Slammaster (SNES). Roßberg 35, Whg. 37, 22089 Hamburg. ●

► Martin Zoller bietet Kick Off 3 – European Challenge (30,-), Super Mario World 1 (25,-), Mario Paint inkl. Maus (40,-), König der Löwen, Aladdin, Tiny Toons: Buster Busts Loose sowie Turtles: Tournament Fighters (je 50,-, alle SNES). Forststr. 70 A, 13467 Berlin, Tel. 030 / 40 40 239. ●

► Terranigma (75,-) und Zelda – A Link to the Past mit Spieleberater (40,-, beide SNES) zu verkaufen. Darius Hatko, Von-Waldhausenstraße 72, 44894 Bochum, Tel. 0234 / 23 23 93. ●

► Wer den Drang verspürt, Jurassic Park 2 günstig zu verkaufen, meldet sich bei Alexander Tinius. Tel. 03 361 / 30 44 22, Saarower Chaussee 13, 15517 Fürstenwalde. Er sucht außerdem die Anleitung zu Jurassic Park SNES. ●

► Tausche Schlümpfe (GB) plus Stargate plus Ghouls Patrol (beide SNES) gegen Castlevania X: Vampi-

re's Kiss oder Breath of Fire (SNES). Nur deutsche Spiele mit Anleitung & Verpackung. Schreibt an Tobias Kern, Sommersteige 1, 74592 Kirchberg/Jagst und legt Eure Telefonnummer bei. ●

► Verkaufe NES Advantage mit einem Joystick und Exitebike. Außerdem tausche ich Street Fighter II Turbo gegen Utopia, Secret of Evermore oder Secret of Mana (alle für SNES). Stefanie Handschuh, Hetzhoferstr. 16, 54538 Kinderbeuren, Tel. 06532 / 1217. ●

► Jenny Harding möchte Zool und Bubsy (beide SNES) verhöckern. Schreibt an die Langenbergstraße 90, 50765 Köln. ●

► Zu verkaufen: Batman Forever, ISS, Samurai Showdown, Dirt Trax FX (je 79,-), FIFA Soccer 96, Tim in Tibet (je 89,-), Toy Story, DKC II, EWJ II (je 99,-), Turtles in Time (65,-), FIFA Soccer 95 (59,-), Kirby's Dream Course (95,-, alle SNES), Spieleberater Yoshi's Island (25,-), Bugs Bunny 2, Shadow Warriors, Rescue Blobette (je 19,-) sowie Gauntlet II (29,-). Suche SNES-Spiele zum Tausch (nur mit Original-Verpackung) Super Empire Strikes Back, Super Return of the Jedi, Super Soccer, Worms, DKC III. Thomas Stellweg, Johann-Schmidt-Str. 22, 85716 Lohhof, Tel. 089 / 317 18 66. ●

► Verkaufe für SNES The Brainies, Putty Squad, Bubsy, EWJ 2 (je 50,-) sowie Sim City 2000 für 90,-. Alle mit Verpackung und Anleitung, Versand nur per Nachnahme. Manuela Menges, Tel. 0611 / 87 568. ●

► Verkaufe: Secret of Evermore (80,-), Zelda III (50,-, beide für SNES), Mystic Quest, Monster Max (je 40,-), Zelda IV, Turtles III und Battletoads in R. W. (je 45,-, alle für Game Boy). Michael Kolpin, Bundesstraße 5, 78579 Neuhausen ob Eck 3, Tel. 07 777 / 74 99. ●

► Niko Groß verkauft ein SNES, 2 Joypads, Super Game Boy + ein SNES-Spiel nach Wahl (siehe un-

ten) für 240,-, DKC 3, DKC 2, Final Fight 3, Super Return of the Jedi, Aladdin, Super Mario World, Super Mario All Stars, Battletoads in Battlemaniacs, Super Mario Paint mit Maus und Mousepad, Asterix & Obelix sowie Power Rangers für je 70,-. Gadenstederstraße 14, 38226 Salzgitter, Telefon 05 341 / 841 888 ab 15.00 Uhr. ●

► Ich suche NBA Jam Tournament Edition und verkaufe Super Empire Strikes Back (beide SNES mit Anleitung & Verpackung). Johannes Kerloh, Tel. 040 / 60 33 662. ●

► Verkaufe für SNES Street Fighter 2, F Zero (je 30,-), Starwing, Flashback (je 35,-) und Cybarnator (40,-) oder alle zusammen für 155,-. Verkaufe für Game Boy Star Trek 25th Anniversary, Double Dragon 3, Star Saver, Mega Man 1 und Nemesis 2 für je 20,- oder alle zusammen für 90,- DM. Nur per Nachnahme, Porto wird übernommen. Dirk Behrisch, Alter Schulweg 14, OT Rehefeld-Zaunhaus, 01773 Altenberg. ●

► Ich suche Bass Masters Classic Pro Edition (SNES). Maik Pabst, Vogelschutz 34, 07333 Oberwellenborn. ●

► Verkaufe DKC I – III, Mega Man 7, Phantom 2040, Batman Forever, WWF Arcade (je 70,-), Total Carnage, Super Street Fighter III, Barkley: Shut Up & Jam, Dirt Trax FX, Asterix & Obelix, First Samurai, Super Bomberman (je 60,-), Primal Rage, Revolution X (je 80,-), Zombies (40,-, alle SNES), Super NES (199,-) mit zwei Controllern und 4-Spieler-Adapter (30,-), Spieleberater 1, 2 und Top Secret für je 50,-. Stefan Seiberl, Telefon 04 321 / 66 849. ●

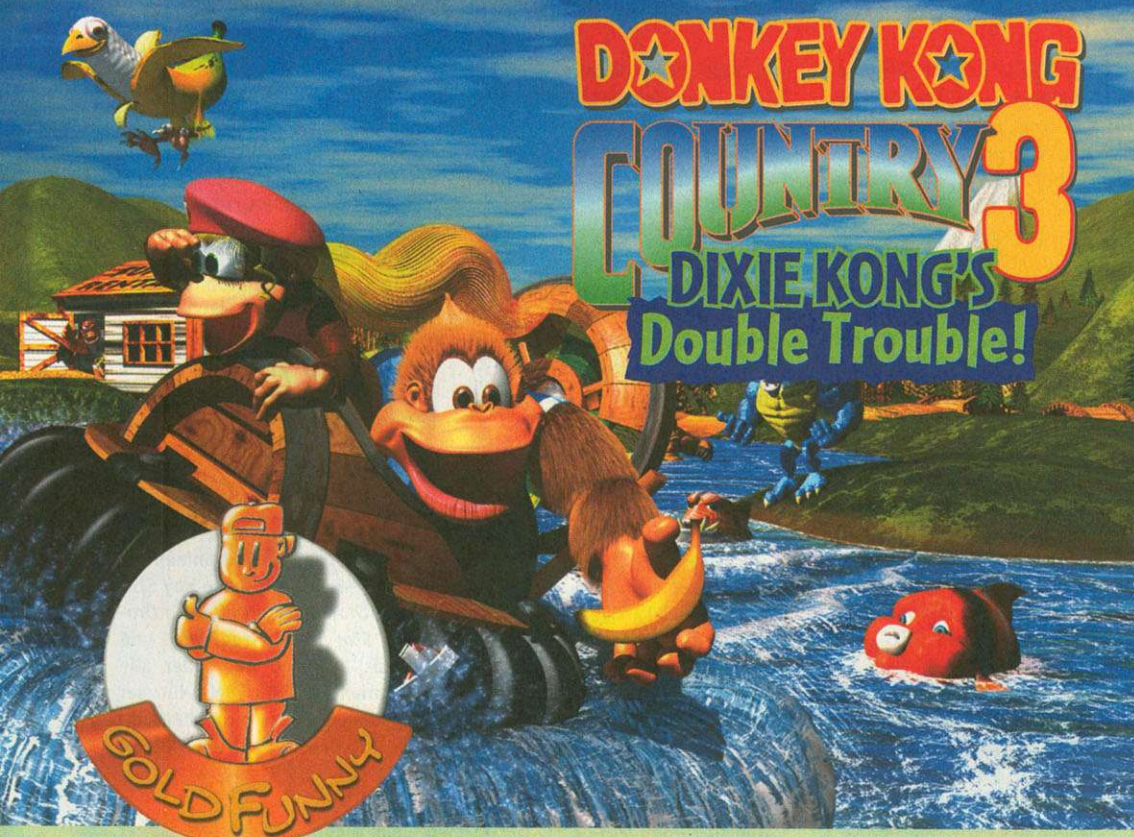
Alle privaten Kleinanzeigen in NFV sind kostenlos. Die Redaktion streicht indizierte, importierte und nicht-Nintendo-Produkte kommentarlos. NFV vermittelt lediglich die Kontakte und ist für daraus folgende Vertragsverhältnisse nicht verantwortlich. Eine Seriositäts-Prüfung der Anzeigen ist nicht möglich.

Zuerst kommen wir zu den Johnny Quest-Figuren der Firma Stadtbauer. Je eine Figur der Cyberspace-Serie geht an: Andi Röhrig, Heiligenstadt; Andreas Klemtz, Osnabrück; Christian Schmermann, Lambertheim; Daniel Lasch, Conrade; Gordon Anhalt, Heiligenstadt; Kamil Porowski, Velbert; Markus Golembiewski, Krefpe; Rafael Thiem, Berlin; Robert Dornier, Northeim und Steffen Hartmann, Neubrandenburg. Und je ein Fahrzeug incl. Figur aus der Johnny Quest-Reihe bekommen: Hendrik Seemann, Schwerin und Sebastian Sierk, Bisingen. Von „Welt der Spiele“ haben wir noch einige Star Wars-Produkte zu verlosen. Da hätten wir je ein Brettspiel Angriff auf Hoth für: Alexander Friedrich, Bonn; Fabian Imm, Karlsruhe; Kai Kohlberger, Kirchardt; Martin Messing, Duisburg; Uwe Siehler, Salach und Wolfgang Meyer, München. Je ein Star Wars-Rollenspielpaket bekommt Denise Wielgasz, Hannover; Frank Heil, Darmstadt; Manfred Rüger, Hamburg und Veronika Schmidt, Kassel. Je ein Handbuch für Rebellen (auch von „Welt der Spiele“) geht an: Andrea Papen, Gräberberg; Daniel Cortes, Frankfurt; Dirk Schmitt, Bielefeld; Jan Felix Rieger, Karlsbad; Juliane Fischer, Schlitz; Matthias Müller, Rügen; Nico-

le Lange, Rellingen; Oliver Bernt, Hamburg; Rosemarie Schulze, Nordstedt und Sascha Schmunk, Hungen. Außerdem haben wir noch ein paar Star Trek-Bausätze von Firma Revell zu verteilen. Je ein Mini-Set geht an: Dirk Schaffner, Bad Homburg und Carla Häuser, Mannheim. Eines von drei „Kazon Torpedos“ geht an: Markus Jürgens, Bremen; Nathalie Limmer, Trier; Renate TILL, Düsseldorf und Steffan Ernst, Rüdelsheim. Zum Schluß bekommen noch folgende Gewinner einen von 20 Star Trek-Minibausätzen: Alexandra Hein, Worms; Andre Weiß-Ritter, Hagen; Andreas Müller, Leipzig; Benjamin Braun, Marburg; Bernd Sauer, Hannover; Claudio Stein, Wien (Österreich); Doris Weber, Fulda; Manuel Leine, Mainz; Martin Chodorowsky, Bonn; Fritz Sedlmeyer, München; Martin Golembiewski, Krefpe; Michael Dehmlow, Berlin; Michael Hildebrand, Rheinbach; Nicole Gross, Fürth; Rainer Hofmann, Berlin; Rüdiger Schefske, Hamburg; Sascha Steffens, Hamburg; Steffan Weiler, Koblenz; Sebastian Kerekas, Wels (Österreich) und Wrona Marvin, Ludwigsfelde. Die restlichen Spielwarenmesse-Gewinner haben Ihr Preise bereits erhalten. NFV gratuliert herzlich!

GEWINNER!

Wollen wir doch mal sehen, wer beim Spielwarenmesse-Wettbewerb gewonnen hat!



Weiteres Kartenmaterial zu *Dixie's Double Trouble* ist bei uns aufgetaucht. Das wollen wir Euch nicht vorenthalten! Also besteigt Eurer Luftkissenboot und fahrt mit uns in die Baboon Bucht. Auch dort warten viele Bonusrunden darauf, entdeckt zu werden.

WELT 2 KREMWOOD FOREST

3-1: BAZZAS BLOCKADE



1 BONUS 1

Nach einigen Biegungen kommt Ihr an einer Bananenschlange vorbei. Laßt Euch nach unten sinken, paßt dabei aber auf, daß Ihr nicht von den Fischen gefressen werdet. Hier schwimmt ein Bonusfaß.

**2 BONUS 2**

Schwimmt gegen den Strom und taucht unter den Fischen durch. Am Ende des Tunnels befindet sich eine Höhle mit dem Faß zum zweiten Bonus.

**3 SUPER „G“**

Um in dieser Stage an den letzten Buchstaben zu kommen, müßt Ihr mit Enguard durch das Verbotsschild schwimmen. Er verwandelt sich in das gesuchte „G“.

**4 DK-MÜNZE**

Die DK-Münze befindet sich hinter dem Ziel. Springt über den Wächter der Münze und holt Euch das Stahlfaß. Mit ihm in der Hand springt Ihr erst auf die Wache und dann auf die linke Seite zurück. Nun werft Ihr das Faß nur noch über den Wächter.

3 - 2 : FÄSSER-FEUERWERK**1 BONUS 1**

Um in den ersten Bonusraum zu gelangen, müßt Ihr über mehrere Käfer nach links springen. So kommt Ihr – wie hier zu sehen – ganz leicht an das Bonusfaß.

**2 DER VOGEL**

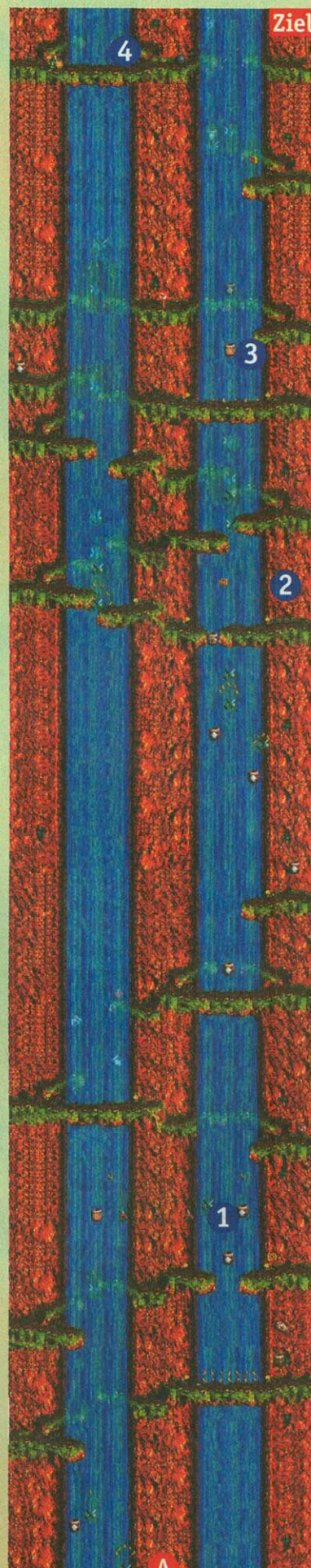
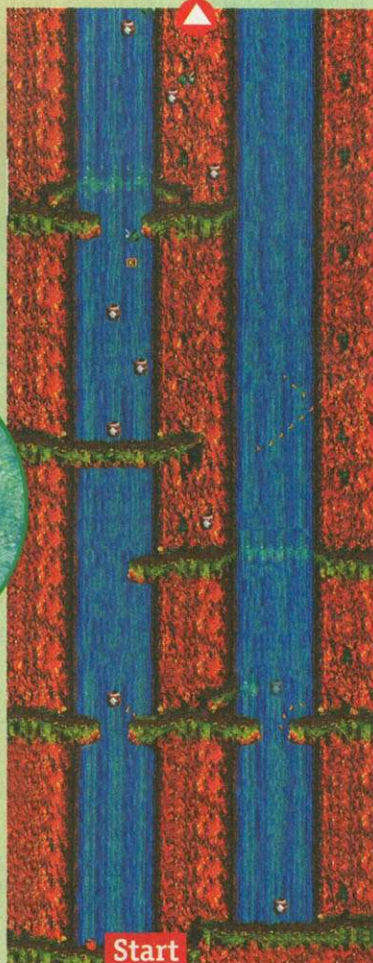
Auf halber Strecke wartet ein kleines Vögelchen auf Euch. Befreit es aus seinem Käfig und bringt es sicher ans Ziel. Dabei macht es jede Eurer Bewegungen mit. Als Belohnung bekommt Ihr einen blauen Luftballon.

**3 BONUS 2**

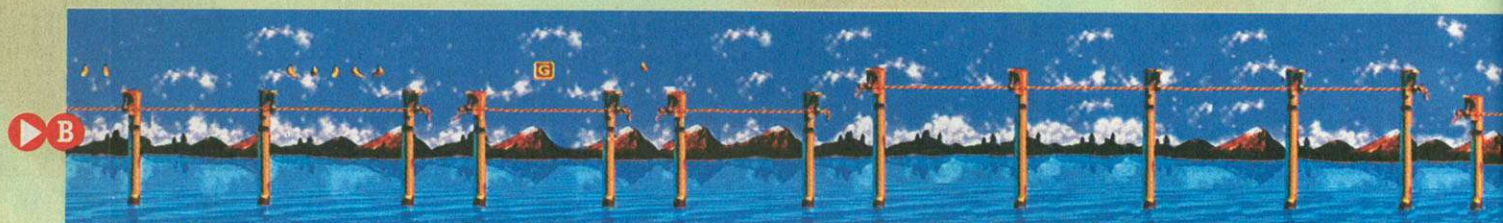
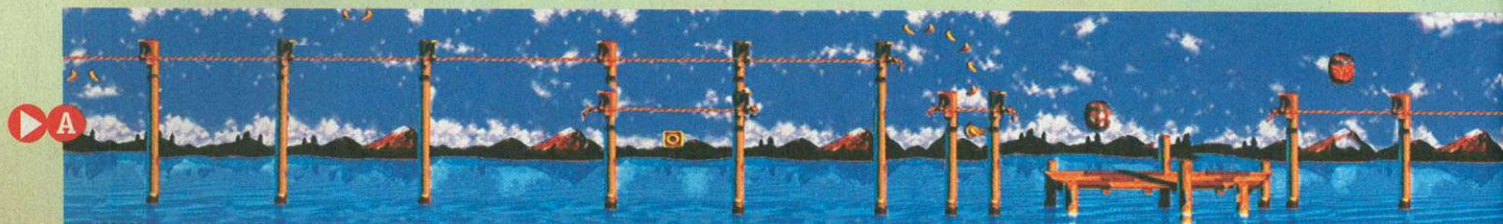
Um den zweiten Bonus zu erreichen, müßt Ihr an dem Faß nach oben vorbeilaufen und dann auf der rechten Seite eine Plattform nach unten springen. Hier befindet sich das Faß zur zweiten Bonusrunde.

4 DK-MÜNZE

Nehmt das Stahlfaß und stellt Euch unter das Kanonenfaß. Werft jetzt das Faß im hohen Bogen Richtung DK-Münze. Springt dann sofort hoch und schießt Euch zum Wächter der Münze. Das Faß kommt langsam nach und beseitigt die Wache.

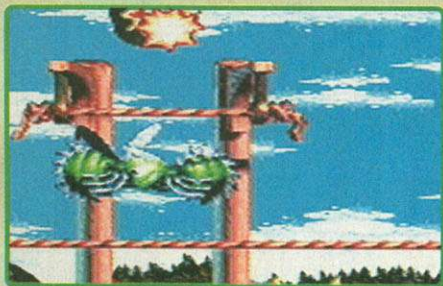


3-3: KRIECHENDE KLASPS



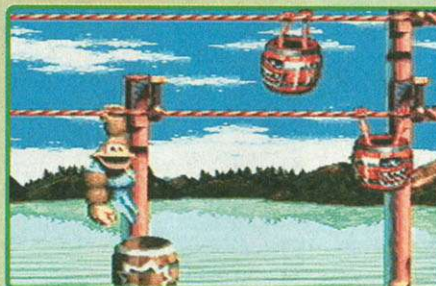
① BONUS 1

Der erste Bonus wird von zwei grünen Bienen bewacht. Hängt Euch unter den Schnittpunkt der beiden Buzze und wartet ab, bis keine mehr zu sehen ist. Springt dann schnell nach oben ins Bonusfaß.



② BONUS 2

Drei Klasps versperren Euch den Weg zu einem Kanonenfaß, daß Euch direkt zum zweiten Bonus bringt. Wartet ab, bis die Monster außer Reichweite sind und springt dann Stück für Stück in Richtung Kanonenfaß.



③ DK-MÜNZE

Hinter dem Ziel findet Ihr ein Stahlfaß. Nehmt es und geht zum Wächter des DKs zurück. Stellt Euch auf seine linke Seite, springt hoch und werft das Faß über ihn. Daß Stahlfaß prallt dann an der Wand ab und trifft den Wächter von hinten.



3-4: FÄSSER-GEWÄSSER

① BONUS 1

Fahrt auf die zweite Ebene in dieser Stage und stellt Euch an die rechte Ecke. Nehmt jetzt ein wenig Anlauf und gleitet mit Dixie weiter nach rechts. Dort findet Ihr hinter dem Wasserfall das erste Bonusfaß.



② BONUS 2

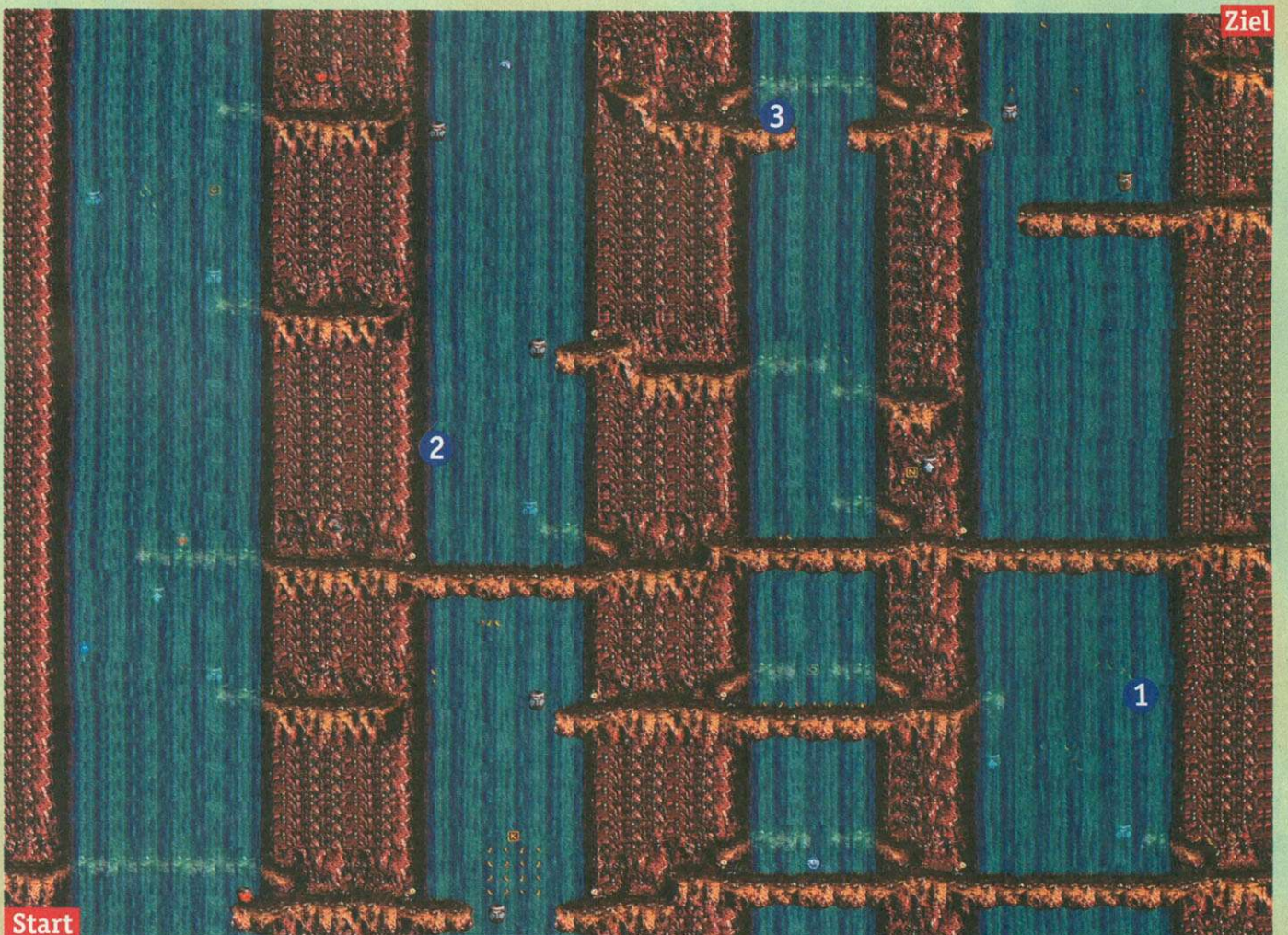
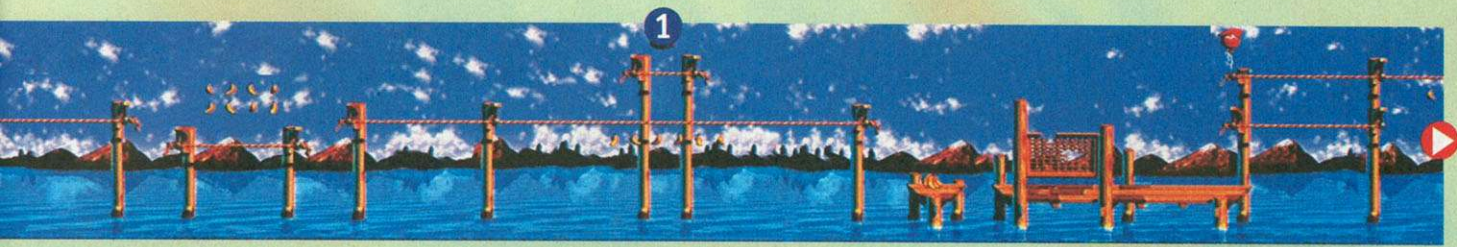
Mit Elli könnt Ihr ganz einfach das zweite Bonusfaß holen. Nachdem Ihr die dritte Ebene erreicht habt, seht Ihr ein Faß hinter dem Wasserfall. Steigt dort hinein und fahrt nach links. Beseitigt die beiden Buzze mit ein paar gezielten Schüssen und springt in das Bonusfaß.



③ DK-MÜNZE

Lauft mit Elli durch das Verbotsschild, damit sie sich in ein Stahlfaß verwandelt. Stellt Euch jetzt auf die Brücke und werft es nach links. Das Faß prallt dann wieder an einer Wand ab und trifft den Wächter der DK-Münze.





3-5: FISCH-FILLEPITZ

**FISH & CHIPS**

In dieser Stage werden die beiden Affen von einem gefräßigen Fisch verfolgt. Doch er frisst nicht alles: Ihr solltet Euch auf Fische beschränken, denn Muscheln machen ihn ärgerlich. Dann wird er langsam rot und frisst Euch! Das passiert auch, wenn Euer Begleiter lange nichts zu fressen bekommt

① BONUS 1

Der Bonusraum liegt hinter einer wandernden Muschel. Laßt den gefräßigen Fisch ausnahmsweise die Muschel verzehren und schwimmt dann in das Bonusfaß.





2 BONUS 2

Kurz vor dem Ziel gibt es einen zweiten Bonusraum. Die letzte Muschel vor der Zielhöhle solltet Ihr von Eurem gefräßigen Freund vernaschen lassen und den Tunnel nach oben schwimmen. Dann gibt es in der Bonusrunde eine Belohnung für den kleinen Fisch.



SQUIRTS SHOWDOWN

Der wasserspuckende Squirt will Euch hier das Leben erschweren. Doch er ist relativ einfach zu besiegen. Stellt Euch auf die obere linke Plattform und ladet Euren Rüssel. Wenn Squirt Euch jetzt mit seinem Wasserstrahl angreift, springt Ihr nach rechts und lauft die Plattformen im Uhrzeigersinn entlang. Wieder auf der oberen linken Plattform bleibt Ihr stehen und wartet bis sich Squirts Augen zeigen. Schießt jedes Auge zwei Mal ab. Greift Euch Squirt erneut an, weicht Ihr ihm wieder wie oben beschrieben aus. Nach ein paar Treffern ist er besiegt und Ihr bekommt ein paar Skier.



3 DK-MÜNZE

Auch diesmal ist die DK-Münze nicht so einfach zu finden. Stellt Euch auf der Plattform mit dem Ziel auf die linke Seite. Nehmt Dixie auf Kiddys Schultern, springt nach links und werft die Dame auf die höher gelegene linke Plattform. Der Rest ist wie üblich.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 32 Megabit

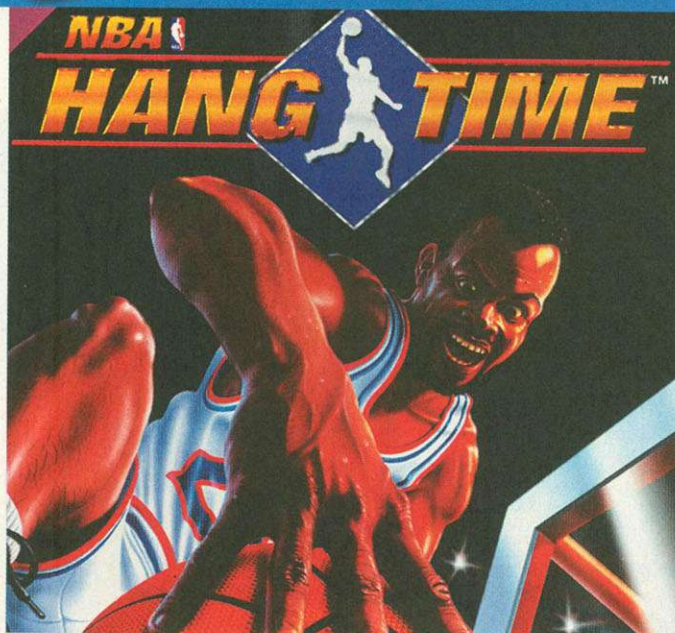
Features: Batteriespeicher, deutscher Bildschirmtext

Genre: Jump'n'Run



Fazit

Man kann es drehen wie man möchte, *Donkey Kong Country 3 – Dixie's Double Trouble* ist und bleibt eines der besten Jump'n'Runs für das Super Nintendo. Daran ändert sich auch nichts, wenn man es hundert Mal durchspielt.



Passend zum Ende der NBA-Saison 96/97 kommt für das Super Nintendo das Basketballspiel *NBA Hangtime* auf den Markt. GTI und Williams Entertainment bringen über Konami ein Fun-orientiertes, actiongeladenes Sportmodul in den Handel. Alle NBA-Teams mit ihren Top-Spielern (wie Rodman, Schrempf und Jordan) sind mit von der Partie. Wir haben *NBA Hangtime* für Euch unter die Lupe genommen.



Action pur ist angesagt. Betretet das Feld und punktet.



Astro Player

In der Create Player-Option könnt Ihr Eure Spieler nach drei vorgegebenen Charakteren erstellen. Weiterhin dürfen die Trikotfarben und die Eigenschaften des Betreffenden eingestellt werden.



Spielprinzip

Gespielt wird in allen Matches im „Give'n'Go“-System. Das heißt, daß nur zwei Spieler pro Team gegeneinander antreten. Dadurch werden schnellere Angriffe und flottere Kombinationen möglich.



Dunks

Diese Würfe sind die spektakulärsten im Basketball. Hier muß die gegnerische Abwehr fast tatenlos mit ansehen, wie der Ball in den Korb gedroschen wird. Gemäß des Aufpralls vibriert der Korb dann.



3-Punkte-Wurf

Dieser Weitwurf ist besonders in der Endphase eines Spiels sehr wichtig, da er über Sieg oder Niederlage entscheiden kann. Geworfen wird von der Seitenlinie der Angriffs- bzw. Abwehrzone.



Abwehrspiel

Abwehren gegnerischer Angriffe gehört zu den schwierigsten Aufgaben. Bei den gezielten Würfen und Kombinationen ist ein genaues Auge und gutes Timing nötig. Sonst führt ein „kleiner“ Rückstand schnell zur Niederlage.



Spielzeit

Jedes Match ist in vier Viertel à drei Minuten unterteilt. Während eines Angriffs muß innerhalb von 30 Sekunden ein Schußversuch unternommen werden. Ist dies nicht der Fall, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball.



Spielerprofil

Dank der NBA-Lizenz sind sämtliche Teams und Spieler der NBA und deren persönliche Eigenschaften, wie Schnelligkeit, Kondition, Wurfstärke, Dunks, Blockstärke und Raumdeckung vertreten. Zusätzlich gibt es prominente Geheimspieler.



Smash Dunk



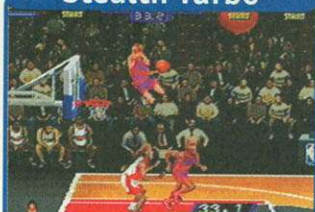
Nach drei erzielten Körben hintereinander kommt dieser automatisch.

Super Rebound



Der Wurf wird bei blinkendem Ball und genauem Paßtiming ausgeführt.

Stealth Turbo



Dieser Wurf kommt bei Verlust des Balles in der Abwehr zustande.

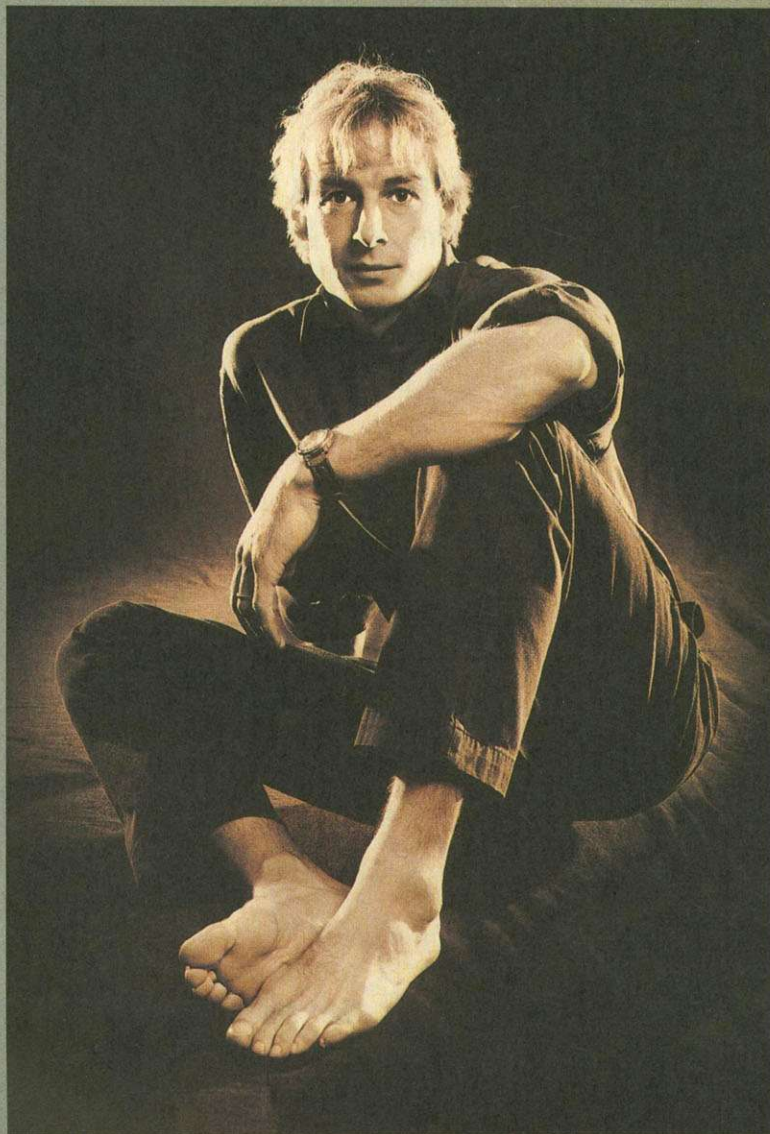
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: GTI/Williams
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batterie
Genre: Sport

Fazit

NBA Hang Time ist ein gelungenes Funsport-Modul, das wenige Wünsche offen läßt. Besonders witzig sind die selbstkreierten futuristischen Spieler und die Special Effects. Persönliche Rekorde kann man abspeichern.

tt



Ein traumhafter **PASS**.

Du setzt alles **AUF**, eine Karte und
schießt daneben. Bleib jetzt bloß am Ball.

Hauptsache, **DASS** Du Deinen Kopf einsetzt.

Nicht nur vor dem Tor. Es gibt Situationen, in denen es

auf **DEINE** Kraft ankommt, »nein« zu sagen.

Diese **ABWEHR** wird durch
den Sport gestärkt. Wo sonst **STEHT!**

gleich ein ganzes Team zu Dir?

**KEINE
MACHT DEN
DROGEN**

Die Aussteller-Liste der Tokyo Game Show läßt (bis auf Nintendo selbst) kaum eine japanische Branchengröße vermissen: Capcom, Enix, Hudson, Human, Imagineer, Konami, Sunsoft, Taito ... Warum war dann kaum wirklich Neues zu sehen?

Tokyo Game Show fast ohne Sensationen

Außer Dracula

Es scheint der Tokyo Game Show (TGS) in Sachen Nintendo so zu gehen wie in Europa der ECTS: Die wahren Neuigkeiten werden anderswo gezeigt. Für die ECTS ist es Amerikas Electronic Entertainment Expo (E³), für die TGS Nintendos Hausmesse Shoshinkai. Nur wenige der über 200 Aussteller hatten überhaupt N64-Titel auf den Bildschirmen.

Seta

Nach *Shogi* war es bis jetzt ruhig um das Tokioter Softwarehaus Seta. Ein deutscher Vertrieb dafür stand bei Drucklegung nicht fest, wohl aber daß das Autorennen *Rev Limit* und das Kampfhubschrauber-Modul



Rev Limit (Seta)



Wild Choppers (Seta)



Rev Limit (Seta)

Wild Choppers noch einmal steuerungsmäßig aufpoliert werden. Wer mehr über diese beiden Spiele wissen will, liest in NFV 4+5/97 das Seta-Interview.

Gamebank

In Japan übernimmt Gamebank den Vertrieb von GTI-Titeln wie *Hexen 64* und *Doom 64*. Letzteres wartet im Vergleich zum PC-Vorbild mit verbesserter Grafik und neuem Level-Design auf. Die Indizierung von *Doom 64* ist sofort mit seinem Erscheinen auf dem deutschen Markt zu erwarten.

Kemco

Die Boss Game Studios in Amerika entwickeln Kemcos *Top Gear Rally*.



Rev Limit (Seta)

Das Autorennen präsentiert sich als wilde Querfeldeinfahrt mit neun Wagen. Bislang waren nur SGI-Grafiken zu sehen, darum ist dieses Bildmaterial wohl das, welches dem Endprodukt am nächsten kommt. TGR bietet dem Fahrer sechs Kurse: Es gibt wilde Wüstenrennen, zahlreiche Abkürzungen und einen Übungsmodus. Zahlreiche Optionen (wie das Wetter) lassen sich verändern. Neun reguläre und zwei geheime Wagen sind geplant, mit Front-, Heck- und Allradantrieb. Beschädigte Fahrzeuge behalten ihre Macken durch die ganze Runde hindurch. Es gibt eine Saison à la *Super Mario Kart 64*, in der man verschiedene Kurse für Goldmedaillen überstehen muß.

Victor Interactive

Oceans Mission: Impossible wird in Japan über Victor Interactive vertrieben: Gezeigt wurde aber – wie schon auf der Shoshinkai – kein Spiel, sondern nur Ausschnitte aus dem Kinofilm. Oceans Team im kalifornischen San Jose (siehe Seite 19) rückt nämlich noch nichts heraus ...

Enix

Die *Yuke! Yuke! Trouble Makers* präsentieren sich als 2,5-D-Spiel im Stil eines *Donkey Kong Country* (SNES). Während die Action im typischen 2-D-Plattform-Stil abläuft, sind die Grafiken dreidimensional gezeichnet. Es geht um die Roboter-Dame Marina, die auf der Suche nach ihrem Besitzer, Professor Gumble, ist. In ihrer Rolle als Bodyguard und



F1 Pole Position 64 (Human/Ubi)



F1 Pole Position 64 (Human/Ubi)

Haushälterin kümmert sie sich normalerweise um sein Wohl, doch jetzt wurde er von den Nendoros entführt. Durch zahlreiche Level hetzt die Waffenlose (aber nie um eine Lösung verlegene) Marina ihnen hinterher.

Um sich zu wehren, ergreift die Roboterin alles, was in der Gegend herumliegt. Kästen, Gegner und Gegenstände werden so zu erstklassigen Wurfgeschossen. Auch das Leveldesign ist vielfältig, es gibt nicht



Doom 64 (Williams/GTI)

nichts Neues!

nur das typische Plattform-Springen. Zum Beispiel wäre da ein „Sportfest“, auf dem sich Hauptdarstellerin Marina mit den Nendoro beim Hundertmeterlauf und ähnlichen Aktivitäten mißt. Die Endgegner im Spiel werden haupt-



Yuke! Yuke! Trouble Makers (Enix)

sächlich auf Fahrzeugen wie Motorrädern oder Panzern auftauchen. Normale Gegner können sich teilweise in andere Formen verwandeln (morphen) oder tauchen aus dem Hintergrund auf. Ob das Spiel nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest. Programmiert wird es vom Team Treasure (Gunstar Heroes Saturn).

Imagineer

Das Autorennen Multi Racing Championship von Imagineer wird in Eu-



Doom 64 (Williams/GTI)

ropa von Ocean (und damit wohl über Laguna) vertrieben. Gesteuert werden die Rennwagen aus der Fahrer-Perspektive (mit Rückspiegel) oder aus der 3rd Person-Ansicht. Vor Kurven tauchen Warnschilder auf. Mehr dazu wohl nach der E'.

Human Entertainment

Als Human Grand Prix: The Next Generation erwarb sich Humans Formel 1-Renner Ruhm in der Gerüchteküche. Wenn ihn Ubi Soft nach Deutschland bringt, heißt er *F 1 Pole Position* – wie seine SNES-Vorgänger, nur mit „64“-Anhänger. Leider existiert keine Formel 1-Lizenz, darum muß man sich mit S. Mihumacher, I. Ervine & Co. vergnügen – die Namen der Fahrer werden verfremdet. Dafür darf man das Fahrzeugchassis und den Spon-



Mission: Impossible (Ocean)

sor aussuchen. Dabei sind aber die Original-Streckenverläufe, z. B. vom Hockenheimring und Yokohama RC oder Monacos Kurvenparadies. Da die Grafik aus Polygonen (Vielecken) zusammengesetzt ist, gibt es fünf Kameravarianten. Ubi will weitere Verbesserungen an dem japanischen Produkt vornehmen.

Konami

Neben *Ganbare Goemon 5* (siehe Seite 52) war ein zweiter Titel auf

Konamis Stand vertreten. Und noch dazu einer, von dem Konami bis vor kurzem behauptete, es gäbe ihn nicht: *Dracula 3D*, die *Castlevania*-



Dracula 3D (Konami)

Umsetzung für das Nintendo 64. Zu sehen war ein kurzes Video mit ersten Szenen aus dem Spiel. Darin tauchen Belmont und Maria auf. Belmont kämpft mit einer Peitsche gegen ein Skelett, schwingt sich über einen Abgrund und wirft einen Bumerang nach einem Gegner. Maria be-

kommt es mit abstürzenden Steinen zu tun. Konami zeigte hier, was passiert, wenn man *Mario 64* mit *Castlevania* kreuzt. Wir können es kaum erwarten, die Endversion in die Hände zu bekommen.

Kurz bemerkt:

- ASCII kennen Europäer von Joypads, doch auf der TGS zeigte man erste Szenen eines futuristischen Rennspiels namens *Aero Gauge*.
- Asmiks *Virtual Pro Wrestling: Ultra Battle Royal* steht bei 30 % seiner Entwicklungszeit. 80 Wrestler sollen 1.000 Moves be-



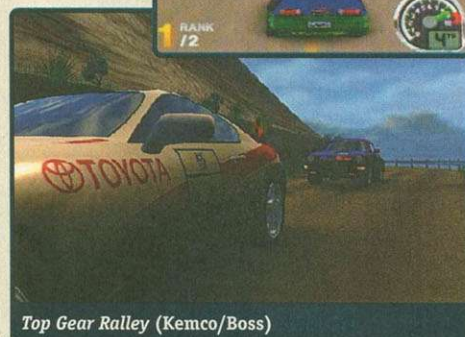
Dracula 3D (Konami)

herrschen und vier Spielern gleichzeitig Spaß machen.

● Konami bereitet ein Beat'em Up namens *Battle Dancers* vor. Zu den Winterspielen kommt *Hyper Olympics in Nagano*. Über beide Spiele liegen keine weiteren Infos vor.

● Das von Tomy gezeigte *Macross: Another Dimension* kommt als *Robotech: Crystal Dreams* über Acclaim nach Deutschland. GameTeks Programmierer sind aber noch dran: Seit dem Report in NFV 4+5/97 hat sich nichts weiter getan.

● Hudsons *Super Bomberman 64* befindet sich auf Seite 65. og



Top Gear Rally (Kemco/Boss)

Star Wars II & III

Passend zur *Star Wars Trilogy: The Special Edition* im Kino vermarktet Konami klassische Spiele für das Super Nintendo und den Game Boy neu. In *Super Empire Strikes Back* findet Ihr Euch zuerst auf dem Eisplaneten Hoth wieder, entkommt dem Imperium und werdet im Dagobah-System zum Jedi ausgebildet, bevor es zum Showdown mit der dunklen Seite der Macht kommt: Darth Vader. In *Super Return of the Jedi* befreit Ihr Euren Freund Han Solo aus den Fängen des glitschigen Jabba the Hutt, verteidigt Endor gegen die imperialen Truppen und sprengt zum Schluß den Todesstern. Die Titel sind von LucasArts (SNES) und Ubi Soft (Game Boy) programmiert und werden international von THQ herausgebracht.



Star Wars II SNES



Star Wars III GB



Star Wars III SNES

Mace: TDA

Atari Games (von Midway aufgekauft) programmiert im fernen Amerika das Prügelspiel, das alles richtig machen soll. Es heißt *Mace: The Dark Ages* und hofft auf einen Platz unter Eurem Weihnachtsbaum. Das 3-D-Beat'em Up bietet elf Charaktere (Bauchtänzer, Ritter, Mönche) mit jeweils eigenen Waffen (Schwerter, Äxte) und Moves. An den Seiten jeder der großen Arenen gibt es eine Gefahrenzone, die langsam an Eurer Lebensenergie zehrt, wenn Ihr Euch nicht daraus befreit (Säure, Treibsand oder Lava). Wer das alles übersteht, hat noch zwei Endgegner zu besiegen.

Bemerkung: Unsere Bilder zeigen Entwickler-Grafiken, keine Screenshots aus dem Spiel *Mace: The Dark Ages*.



Powerful Pro Baseball 4

Konami steht auf Sport, was schon der *International Superstar Soccer 64* zeigt. In Japan ist jetzt ein neuer Teil aus der *Powerful Pro Baseball*-Serie für das N64 erschienen. In 135 Auseinandersetzungen (Meisterschaft) mißt Ihr Euch mit Euren Gegnern. Zu Beginn solltet Ihr eine unverbindliche Partie gegen das N64 spielen, um in Übung zu kommen. In Camps werden die einzelnen Aktionen trainiert: Rennen, Verteidigung, Werfen und Schlagen. Wenn man besonders gute Spieler wünscht, sollte man sie im Success Mode (Erfolgsmodus) über die Jahre betreuen. Innerhalb von drei solcher N64-Jahre sollte Euer Charakter dann in der ersten Liga stehen, sonst ist das Spiel verloren. Die Grafik ist im japanischen



Knuddelstil gehalten, der die PPB-Serie auf dem SNES bekannt machte. Trotzdem legt das Modul auf seine Realitätsnähe wert, die sich in umfangreichen Tabellen zeigt. *Powerful Pro Baseball 4* wird bei uns in Deutschland nicht erscheinen.



Kirby's Star Stacker

Ob als Jump'n'Mampf, Pinball, oder als neue *Tetris*-Variante: Kirby ist lernfähig. Jetzt zeigt er sich von der kniffligen Seite. Wie beim Vorbild *Tetris* fallen bei *Kirby's Star Stacker* Steine vom Himmel. Ihr müßt jeweils zwei gleiche Figuren zusammenbringen, damit sie verschwinden. Am besten ist es jedoch, wenn sich zwischen den beiden Figuren Sterne befinden. Die wandern in Kirby's Schatzkiste, und bei einer gewissen Anzahl kommt er ins nächste Level. Natürlich gibt es auch Gegner, die das mit Bomben und Steinen verhindern wollen. *Kirby's Star Stacker* kann man auch per Link-Kabel zusammen spielen. Nintendo vertreibt den Titel ab sofort.



Hexen 64

Viel ist nicht übriggeblieben von der Welt, als ein verrückter Zauberer mit ihr fertig war. Die wenigen Überlebenden streifen durch eine von Monstern bevölkerte Ödnis. *Hexen 64* versetzt Euch in die Rolle eines der Überlebenden. Als Soldat (keine Magie, aber viel Kraft), Mönch (beherrscht Magie, geht aber auch mit Waffen gut um) und Zauberer (Fernkämpfer, nimmt es auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf) geht es auf Monsterhatz. Gleichzeitig dürfen bis zu vier Spieler auf geteilten Bildschirmen mit- und gegeneinander „zaubern“. Knöpfe lösen Dinge aus, die aber nicht unbedingt im selben Level passieren: Also drücken. Glasmalereien sind hübsch, aber dahinter sind oft Extras versteckt ... Mit einem Auto-Mapping-System verliert man wenigstens nicht den Überblick. *Hexen 64* erscheint über GTI im Herbst.

BRANDHEISS!

DIE COMIC-KNAUER IM FRÜHLING!



VORSCHAU

Juchu, die N64-Power geht weiter. Fortgesetzt werden die Guides zu **Super Mario 64**, **Mario Kart 64** und **Turok – Dinosaur Hunter**. Getestet werden **International Superstar Soccer 64**, **ClayFighter 63 1/3**, **Wayne Gretzky**

Hockey und **Blast Dozer**. Für **Dark Rift** und **The Return of Fox**

Turok



McCloud (alias **Star Fox**) sollte es Preview-Material geben.

Weitere N64-Berichte sind in Vorbereitung. Natürlich

gibt es auch wieder interessante Report-Themen. Das

Super Nintendo ist mit **Williams Arcade Greatest Hits**

vertreten, während Nintendo Klassiker wie **Mickeys**

Mystical Quest und **Aladdin** wiederbelebt. Laguna ver-

spricht **Matthias Sammer Soccer** für den Game Boy. Ach ja,

eine Sache noch: Wegen der Electronic Entertainment Expo jetten wir nach Redaktionsschluß nach Atlanta. Das heißt aber nicht, daß Ihr eine weitere Ausgabe nach dem **ultimativen**

Messebericht darben müßt. Schließlich erwartet man neben der ganzen

Prominenz auch die Premiere von **Yoshi's Island**, **Mission:**

Impossible, **Spacestation Silicon Valley**, **Mother 3** und jede

Menge Überraschungen. Wir sehen uns am **16. Juli 1997** am

Kiosk wieder. Bis dahin: Viel Spaß beim Spielen!



Nintendo zeigt sich Erdverbunden

Mother 3: Forest of the Chimera (alias **Earthbound 64**) wird von dem Werbeexperten Shigesato Itoi und dem Manga-Illustrator Benimaru Itoh entwickelt. Als eines der ersten N64-Spiele für das Disketten-Laufwerk 64 DD wird **Mother 3** von dessen Fähigkeiten Gebrauch machen: „Wenn ein Gegner etwas in Brand setzt, und man wechselt zu einem anderen Charakter und kommt an dieselbe Stelle, so wird man dort ein Feuer sehen. Wenn man irgendwo etwas wegwirft, wird es an eben diesem Platz liegen,“ so Itoi. „Ich möchte die Spieler betrogen. Das meine ich natürlich in einem positiven Sinn“ fügt er hinzu.

Sein Kollege Itoh sagt: „Da das N64 mehr Freiheiten als andere Plattformen bietet, glauben manche Leute, daß es schwieriger ist, dafür Software zu entwickeln. Aber als Grafikdesigner freue ich mich über die Fähigkeiten des Systems und daß es weniger Beschränkungen hat. Die grafischen Fähigkeiten des N64 sind excellent.“

Wenn **Mother 3** in Deutschland erscheint, so wird es frühestens 1998 geschehen. Dann könnt Ihr Euch aber auf deutschen Text und ein umfangreiches Abenteuer freuen. Derweil hier ein paar Grafiken und Entwicklerzeichnungen zum Spiel.



Silicon Valley



Dark Rift



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Gabi Winter-Dammann, Jörg Reisinger/Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter der Ausgabe: Thomas Thiede (tt)

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

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

Redaktionsadresse:
Nintendo Fun Vision,
Berner Straße 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
101677.1242@compuserve.com

Grafik: Karl-Heinz Best/Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Berner Str. 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Produktion: PGH Hasenbank, Hanau

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VPM Verlagsgesellschaft Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Abonnement: 6 Ausgaben: Inland DM 35,-; Ausland DM 45,-

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 38, 60437 Frankfurt, Telefon: (069) 5 00 80-50, Telefax: (069) 5 00 80-51

Urheberrecht: © 1997 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: Mario Kart 64: © 1996 Nintendo Co., Ltd.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 38, 60437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

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

In unregelmäßigen Abständen erscheint Nintendo Fun Vision zusammen mit einer Werbebeilage (Comic, Videokassette o. ä.).

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

STAR WARS

Das offizielle Magazin



Alle **3**
Monate
neu!

Ausgabe 6
ab 25. Juni
im Handel



Vergriffene Ausgaben
können per Coupon
nachbestellt werden.

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum _____

Name, Vorname _____

Strasse _____ Telefon _____

PLZ / Ort _____

SW / FV _____

Datum, Unterschrift _____

☐ SW 1 ☐ SW 1 ☐ SW 1 ☐ SW 1 ☐ SW 1

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 6,80 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig)**. Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

Heiße Spritztouren gefällig?

Mit deutschem Bildschirmtext



WAVE RACE

Kristallklare Wellen.
Glühende Sonne. Vollgas.

Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-
Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. This product made in cooperation with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.