

Nintendo®

fun vision



**Nintendos
neue Helden:
Banjo und
Kazooie**

Erstmals gespielt:
Ganbare Goemon 5

RPG-Sensation:
Holy Magic Century Eltale

**Außerdem: Blast Corps, Turok, Mario 64, Lylat Wars, Mario Kart 64,
Loſt Vikings 2, Tim: Der Sonnentempel, Matthias Sammer Soccer**



The background of the entire advertisement is the cover art for the video game 'Wayne Gretzky's 3D Hockey'. It depicts a 3D hockey player in a red, white, and blue uniform in the foreground, skating and holding a hockey stick. In the background, another player in a white and yellow uniform is visible, along with a goalie in a blue and white uniform near the goal. The scene is set on an ice rink with a blue and white background.

EISKALTE ACTION

The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

750.000 N64er bis Jahresende!

● Nintendo of Europe (NOE) hat seine Erwartungen für den Erfolg des Nintendo 64 erhöht. Bis zum Jahresende soll die Konsole **750.000** mal über den Ladentisch gehen. (Ursprünglich rechnete man mit maximal 500.000 Stück!) Laut Wolf Salzer, Mitglied der Geschäftsführung von NOE, wurden bereits bis Ende Mai 200.000 Geräte verkauft. Wenn Nintendo diese Pläne verwirklicht, dürfen wir uns auf eine Weihnachts-Spielelawine freuen. ● Auch Nintendo Fun Vision hat Neuigkeiten zu vermelden!

Ab sofort werden Eure **Leserbriefe beantwortet!** Diesen Service gibt es nur bei uns –

Ihr solltet unbedingt daran teilnehmen. Wie es genau geht, lest Ihr auf den Leserbrief-Seiten. Außerdem gibt es eine neue **Telefon-Hotline!** Fragen zum Heft und zu aktuellen

Videospielen könnt Ihr dienstags und donnerstags von drei bis sechs Uhr stellen. Die Redaktion ist dann am Telefon und kann sofort weiterhelfen. ●

Geradezu unerträglich ist die Spannung, was die Electronic Entertainment Expo angeht. Gelüftet wird unter anderem das Geheimnis, was sich hinter **Dream**

verbirgt. Genaues erfahrt Ihr im neuen **Special**, dem **Heft im Heft** in der Mitte dieser NFV. Außerdem

haben wir uns Imagineers **Holy Magic Century Eltale**, Probes **Forsaken** und Nintendos **Lylat Wars** angesehen. Exklusiv schaute NFV bei Ocean in San Jose nach, was sich bei **Mission: Impossible** so tut. Ihr seht, es lohnt sich, das neue Heft nicht nur wegen der Game Guides zu lesen. Wir wünschen Euch viel Spaß dabei!

Euer Fun Vision-Team

NFV-Hotline:
0 69 / 500 80 70
Di. + Do., 15.00 bis 18.00 Uhr!

Für drei Tage wurde Atlanta zum Mittelpunkt der (Video-)Welt. Wir waren für Euch live dabei, u.a. bei Amerikas Nintendo-Chef, Howard Lincoln. Und nachdem Jochen den Messeingang gefunden und Oli seine obligatorische Cola getrunken hatte, blieb noch ausreichend Zeit für einige Spieltests und Exklusiv-Interviews (alles ab Seite 34) ● Besuch in der NFV-Redaktion: Mit Marlene und Dominik konnten diesmal gleich zwei Praktikanten ihre Nase in unsere heiligen Hallen stecken und (aber nicht nur) Mario Kart 64 gegen die Redakteure zocken.



SPECIAL

Alle News von der
E³ in Atlanta.....Heftmitte

games

nintendo 64

game guide

Blast Corps	26
Mario Kart 64.....	62
Super Mario 64	10
Turok - The Dinosaur Hunter.....	56

preview

Int. Superstar Soccer 64	24
Lylat Wars	20
NBA Hang Time.....	74
Wayne Gretzky 3D Hockey.....	72

report

Forsaken	18
Ganbare Goemon 5.....	23
Holy Magic Century Eltale	19

super nintendo

review

Tim & Der Sonnentempel	76
------------------------------	----

preview

Lucky Luke	80
------------------	----

game boy

preview

Lucky Luke	80
Mathias Sammer Soccer.....	78

+ tiptime

Wayne Gretzky 3D Hockey, Turok, Lost Vikings II und vieles mehr ab	31
--	----

news

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

specials

Mission-Impossible- das Exklusiv-Interview	70
Der große Mathias Sammer Soccer-Wettbewerb	diesmal 30
...und Glückliche Gewinner	73

& more

Abo-Seite	22, 38
Funny-Shop/Nachbestellung	34
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	69
Leserbriefe	66
Top 5	54



Frisch aus den USA kommen die heißesten News rund um Nintendo. Denn vom 19. bis 21. Juni fand in Atlanta die diesjährige Electronic Entertainment Expo (E³) statt. Wir waren für Euch vor Ort und haben weder Kosten noch Mühen gescheut, die neuesten Informationen zu beschaffen. Doch lest am besten gleich mal unser Heft im Heft, wie es Oliver und Jochen in Amerika ergangen ist.

Rares Spiel für Abrißunternehmer ist schon eine Klasse für sich. Kein Eigenheim bleibt verschont, kein Stein auf dem anderen, wenn Ihr mit dem Bulldozer oder Raketenmotorrad durch die Gegend braust. *Blast Corps* ist ein Spiel mit Action, gut versteckten Geheimnissen und hohem Anspruch. Seid Ihr reif für dieses Modul?



DU HAST DEN WEG FÜR DEN TRANSPORTER BEREITET? TOLLE SACHE!



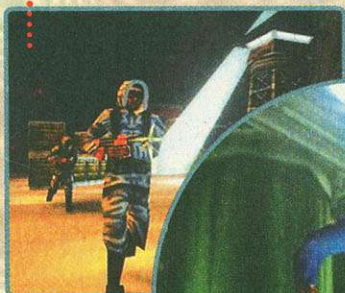
Fox McCloud, bekannt aus *Star Fox* für das Super Nintendo, sattelt auf das Nintendo 64 um. Denn wie Reinhard Mey so schön gesungen hat: Über den Wolken, muß die Freiheit wohl grenzenlos sein. Unter diesem Motto besteigt Fox McCloud seinen Arwing und übernimmt erneut die Führung des Star Fox-Teams in den *Lylat Wars*. Auf Seite 20 folgt Ihr ihm zu den Sternen.



Churchill hat bereits erkannt: Keine Stunde im Leben, die man im Sport verbringt, ist verloren. Das denkt sich auch Nintendo und startet die große Sportspiel-Welle. Was *Wave Race 64* angefangen hat, wird jetzt mit *NBA Hang Time*, *Wayne Gretzky 3D Hockey* und *International Superstar Soccer 64* fortgesetzt. Hier ist Sport garantiert kein Mord.



Time, *Wayne Gretzky 3D Hockey* und *International Superstar Soccer 64* fortgesetzt. Hier ist Sport garantiert kein Mord.



Unser Mann in den USA hatte einen gefährlichen Geheimauftrag: Er sollte unter Einsatz seines Lebens in das Hochsicherheitsgebäude von Ocean of America eindringen, einige Programmierer von *Mission: Impossible* gefangen nehmen und ihnen mit allen Mitteln Informationen entlocken. (Im Journalisten-Jargon heißt das „interviewen“.) Wie seine Mission erfüllt wurde, lest Ihr auf Seite 70.

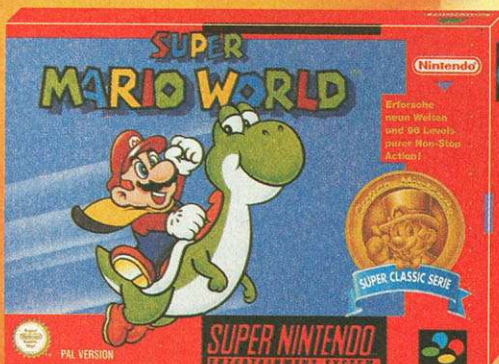
Goldrausch gefällig?

Neu!

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



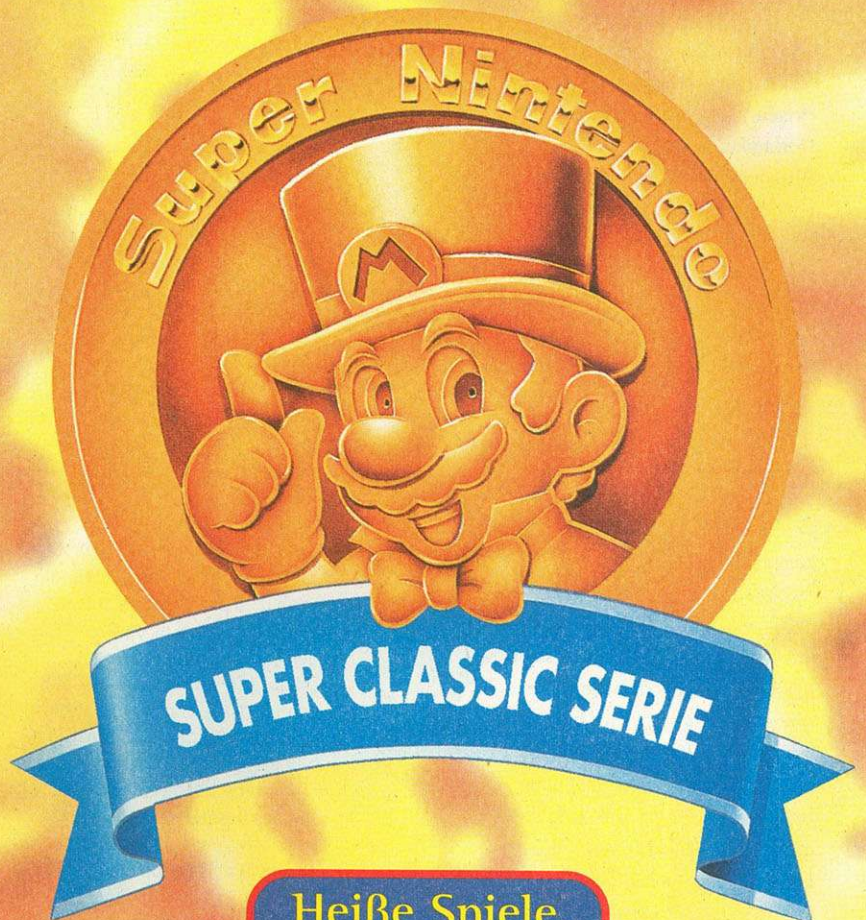
Donkey Kong Country™



Super Mario World™



Super Street Fighter 2™*



Heiße Spiele,
coole Preise!

Wow! Drei neue Titel in der Super Nintendo™
Classic Serie. Schlagkräftig geht es bei Super
Street Fighter 2™* zur Sache, affenstarke
Aussichten in Donkey Kong Country™ und
schließlich Super Mario World™, ein Muß in
jeder Sammlung. Das alles zum „Da-freut-
sich-Dein-Porte-
monnaie“-Preis.

Nintendo®

ex +++ Telex +++ Telex +

+++ Laut einer Dengeki 64-Umfrage arbeiten ASCII, Asmik, Athena, Atlus, Bandai, Banpresto, Chun Soft, Culture Brain, Enix, Epoch, Game Bank, Hudson Soft, Human Entertainment, Imagineer, Kemco, Konami, Koei, Namco, Nihon System Supply, Quest, Seta, T&E Soft, Taito, Takara, Tecmo, Tomy und Video System an N64-Spielen. Nichts in der Mache haben Game Arts, Sunsoft und Square. (Wir erwähnten nur in Europa bekannte Firmen.) +++ *Deadly Honor* von TecMagik benutzt AnimaTeks 3-D-System *Caviar Technology*. Dieses ermöglicht die besonders lebens-echte Darstellung von dreidimensionalen Figuren und Umgebungen. „Wir wollten sicher stellen, daß die Action von *Deadly Honor* Steven Seagals temporeichen Martial Arts-Darstellungen gerecht wird“, so Robert Burnett von TecMagik. „AnimaTeks Technologie erlaubte uns, die Charaktere aus *Deadly Honor* sich wie echte Kampfsport-Experten bewegen und reagieren zu lassen.“ Das Spiel ist für Ende '97 (USA) geplant. +++ Die Computerschule Digipen (siehe NFV 5/95) zieht von Vancouver zu Nintendo of America (Redmond in Washington, USA). 100 Schülern wird dort ein zweijähriges Diplom in Videospiel-Programmierung angeboten. In Vancouver lernt nur noch der aktuelle Jahrgang. +++ Factor 5 (*Indiana Jones* SNES) programmiert *Turrican 64*. Die ex-Kölner Programmierer-Truppe (siehe NFV 8/94) wurde mit dem *Metroid-Clone Turrican* für Homecomputer und SNES bekannt. Die N64-Version soll auf der Erde spielen und handlungsmäßig vor den SNES-Teilen liegen. Sie berichtet davon, wie die Freedom Force entstand und wie sie mit dem *Turrican*-Anzug den Kampf gegen Außerirdische aufnahm. Das Spiel kommt 1998 vorraussichtlich als 96 Megabit-Modul heraus. Dolby Surround-Sound, Sprachausgabe und die komplette Trick-Palette des N64 sollen vertreten sein. +++ Hudson bringt in Japan mit *Bomberman 64* ein Joypad namens *Joy Card 64* auf den Markt. Es bietet Autofeuer mit 24 Schüssen/Minute. +++

lex +++ Telex +++ Telex +++

Shigeru Miyamoto:

Mit seinen 44 Jahren ist der Vorzeige-Entwickler Shigeru Miyamoto (General Manager Unterhaltung, Analyse & Entwicklung) wohl der einzige bei Nintendo, der wirklich jedes Spiel in die Finger bekommt. Sein derzeit meistverwartetes Projekt ist *Legend of Zelda 64*, die Fortsetzung des SNES- und Game Boy-Rollenspielerfolges. Auf der Tokio Game Show sagte Miyamoto: „Die Entwicklung von *Zelda 64* kommt sehr gut voran. Wir werden es zuerst als Modul auf den Markt bringen. Wir machten diese Entscheidung, weil die Spielbarkeit des Spiels wichtiger



ist als das Beschreibbarkeits-Feature.“ Die Modul-Variante wird etwas mehr Action-orientiert sein, da sie die Vorteile des schnellen Zugriffs ausnutzt. „Dennoch geht die 64 DD-Entwicklung auch gut voran. Ich denke, Sie haben eine Chance, es im Herbst (auf Nintendos Hausmesse Shoshinkai?) zu spielen. Der Spieler wird wahrscheinlich keinen großen Unterschied zwischen den beiden Versionen bemerken, aber die DD-Variante wird einige Dinge beinhalten, die wir auf einem Modul nicht machen können.“ Worum es im 64er *Zelda* geht, ist noch ein Geheimnis.

„Man kann davon ausgehen, daß es ähnlich wie *Mario 64* ist. Es wird vielleicht weniger Action-mäßig sein als *Mario 64*. Das Modul wird mindestens 128 Megabit haben.“ Und das Besondere an dem Spiel, Miyamoto-sama? „Wir wollen hervorheben, daß der Spieler wirklich fühlen kann, daß er in einer Szene des Spiels ist. Wir möchten, daß er frostig, heiß oder ängstlich wird. Fühlt Ihr im Geisterhaus von *Mario 64* eine Art von »Kälte«? Wir möchten mehr von solchen Dingen in *Zelda 64* machen. Darum sind die Lichtquell-Effekte so wichtig. Das machen wir in Echtzeit während des Spiels, nicht in [von CD-ROM-gestützten Systemen bekannten Full Motion Video (FVM)] Filmen.“

Doch *Zelda* ist nicht das einzige 64 DD-Projekt. „Wir entwickeln einige sehr interessante Spiele, die vollen Zugriff auf



„Manchmal muß ich mir während meiner Arbeit bis zu zehn Spiele am Tag ansehen. Das ist der Grund, warum ich kein »Now Loading« auf dem Bildschirm sehen will.“

Marios Vater hat einiges zu sagen!



die Schreib-Kapazität des Systems nehmen werden.“ Miyamoto-sama ist sehr beschäftigt. „Wir ent-

wickeln z. B. *Sim City 64* mit (der amerikanischen Firma) Maxis. Dieses Spiel funktioniert als »Herzstück«, dann können andere Titel damit arbeiten. Wenn man seine eigene Stadt baut, kann man andere Spiele in dieser Stadt ansiedeln. Z. B. fährt Ihr ein Taxi und müßt die kürzeste Route suchen, die Verkehrsnachrichten beachten und Staus vermeiden. Außerdem haben wir Pläne für *Mario Paint 64*.“ Beide Spiele werden von hauseigenen Entwicklerteams in Kyoto geschrieben. Derzeit arbeitet der Meister zusätzlich mit an *Yoshi's Island 64*, *Junguru Taitei* (= *Jungle Emperor Leo*, alias Kimba, der weiße Löwe), *Super Mario RPG 2* und einem „geheimen Spiel“. Dabei handelt es sich nicht um *Cabbage*. Dieses Produkt verfolgt ein *Tamagotchi*-mäßiges Monsterzucht-Prinzip (siehe NFV 32). „Aber unser Produkt verlangte, daß ein Spieler sich vor dem Fernseher hinsetzt. Darum gibt es keinen Weg, wie es mit dem *Tamagotchi* konkurrieren könnte.“ Jetzt wird die Idee von *Cabbage* überarbeitet. Shigeru Miyamoto beaufsichtigt die Entwicklung von weiteren Titeln, ohne selbst viel Hand anzulegen. „*Pocket Monster 64* und *Mother 3* haben ihre eigenen Programmierer-Teams in Tokio.“ Die Stadt ist einige Reisetunden mit dem Schnellzug Shinkansen von Kyoto entfernt. Schließlich ist da noch *F-Zero 64*, ein weiterer wichtiger Rennsport-Titel, auf den sich SNES-Veteranen freuen. „Es wird ein großartiges Spiel sein und mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Das Hauptsystem ist fast fertig. Wenn die Arbeit an (der Pal-Version von) *Star Fox* (dt. *Lylat Wars*) beendet ist, wird das Team mit dem Design der Rennstrecken beginnen.“

Unser Miyamoto-Foto zeigt den Meister auf der letztjährigen E'.



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 NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	89.99
Breath of Fire 2	dt	109.00
Civilization	us	129.00
Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99

Hebereke 2	dt	79.00
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
König der Löwen	dt	74.00
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 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Ranger 2	dt	109.99
Power Pigg	dt	79.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Sim City 2000	dt	129.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00

Tetris Attack	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	99.00
Tim im Sonnenempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

SNES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	59.00



Beauty and the Beast	dt	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Incanation	dt	49.99
Indiana Jones	dt	49.99
John Madden 95	dt	39.00
ACME Animation	dt	59.99
Lost Vikings 2	dt	69.99

Mr. Dol	dt	49.99
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
Stargate	dt	39.00
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00

SNES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	44.99
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Moggel.	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00

GAME BOY

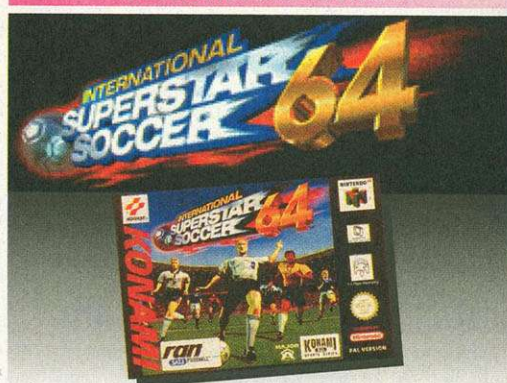
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart-RGB SNES	dt	19.99
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	49.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	44.99
Earth Worm Jim	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Indiana Jones	dt	44.99

King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Sa. Soccer	dt	59.99
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Spy vs. Spy	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Batman Classic	dt	39.00
Daffy Duck Classic	dt	39.00
Game Boy Gallery	uk	34.99
Grand Prix (Sunsoft)	dt	39.00
Gremlins 2 Classic	dt	39.00
Looney Tunes Classic	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 4 Classic	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
Paperboy	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Pop Up	dt	39.00
Return of the Joker	dt	39.00
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Speedy Gonzales	dt	39.00
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 Judgme.	dt	29.99

TOP SPIEL DES MONATS



Int. Superstar Soccer 64 dt 139.00

WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game B. Energy Pack dt	29.00
Game Boy Pocket dt	119.00
Licht & Lupe Classic dt	19.00



Blade & Barrel	dt	*139.00
Clayfighter 3	dt	149.00
Descent 64	dt	*149.00
Doom 64	dt	*159.00
Fifa Soccer 64	dt	99.99
Goemon	dt	*139.00
Hexen	dt	*159.00
Int. Superst. Soccer 64 dt		139.00
Joust X	dt	*159.00
Killer Instinct Gold	dt	149.99



Mario Kart 64	dt	89.00
Mortal Kombat Tril.	dt	*149.99
NBA Hangtime	dt	*129.00
NBA Jam 64	dt	*149.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Reverse Limit	dt	*139.00
Robotron X	dt	*159.00
Robotec	dt	*149.00
St. Andrews Golf	dt	*139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wargods	dt	*169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt	*129.00
Wild Choppers	dt	*139.00

Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstatica	dt	* 99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	79.99
F1	dt	109.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Legacy of Kain	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	79.99
Mechwarrior 2	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
NHL Powerpl. Hockey	dt	* 84.00
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Porsche Challenge	dt	84.99
Quest for Fame	dt	* 94.00
Rage Racer	dt	99.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	* 99.00

Road Rage	dt	* 89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Space Jam	dt	79.99
Speedster	dt	89.00
Spider	dt	84.00
Suikoden	dt	99.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	109.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
V-Rally	dt	* 89.00
Viewpoint	dt	79.99
X2 Project	dt	79.99

PSX-Sonderangebote

Allen Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Game Buster/Action R dt	79.99
Hyperbias. Gun PSX dt	59.99
Memory Card 8 Meg dt	69.99
Memory Card 24 Meg dt	89.00
Memory Card PSX dt	34.99
Predator Gun JT 400 dt	69.00
Sony PSX o. Spiel dt	289.00
Verlängerung Joypad dt	19.99



Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Blood	dt	89.00
Com. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	74.99
Cyberia	dt	79.99
Dark Savior	dt	89.00

Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	79.99
Galactic Attack	dt	79.99
Iron & Blood	dt	89.00
Krazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	79.99
Off World Intercept.	dt	84.00
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Return Fire	dt	89.00
Scorcher	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00
Swagman	dt	89.00
Tempest 2000	dt	74.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	74.99
WWF in Your House	dt	79.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99



Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Primal Rage	dt	44.99
Rayman	dt	69.00
Revolution X	dt	44.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Striker 96	dt	44.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Virtua Racing	dt	39.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Whizz	dt	59.99
WWF Wrestlemania	dt	44.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Joypad Saturn	dt	39.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Saturn+Rally&WWS 97 dt		429.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

- Versand Fa 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** an
- Wir führen auch: IBM-PC und CD-ROM Spiele
- Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
- Ab DM 250,- Versandkosten frei.

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.
(Die Termine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt keine Haftung für Verschiebungen der Erscheinungstermine)

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 +

+++ Die englische Firma SN Systems bietet das Entwickler-Paket *SN64 Dev Kit* für das Nintendo 64 an. Besitzer eines modernen Windows 95-fähigen PCs können damit in der Programmiersprache C ihre eigenen Spiele schaffen. Mit rund 3.000 Pfund pro Basis-Paket ist man dabei. +++ GT Interactive erwarb die Rechte zur Vermarktung von Büchern, Filmen, Videos etc. zur (auf PCs indizierten) *Duke Nukem*-Serie. +++ Microsoft-Tochter Softimage bereitet ein Entwickler-System für Nintendo 64 vor: Nintendo Game Development Environment (GDE). „Dieses neue GDE erlaubt Entwicklern, sich auf erstklassige Titel zu konzentrieren, nicht auf Programme“, so Moshe Lichtman, President von Softimage. Unter Zuhilfenahme von Softimage-Produkten entstanden z. B. *Wave Race 64* und *Super Mario 64*. +++ Die 3DO Company bekundete Interesse daran, für Nintendo 64 zu entwickeln. Das heißt aber nicht, daß ein Spiel namens *Battle Sports II* so gut wie fertig ist: Wenn es überhaupt kommt, so Firmensprecher, wurde damit jedenfalls noch nicht begonnen. +++ Nintendo verklagte Winbond Electronics (Taiwan). Chips der Firma wurden in illegalen Kopierstationen gefunden. Die Klage ist nur eine weitere in Nintendos weltweitem Kampf gegen Raubkopierer. +++ Shigeru Miyamoto bestätigte, daß eine Fortsetzung von *Pilotwings 64* geplant ist. Sie wird einen Zweikampfmodus für zwei Spieler beinhalten. +++ In den USA sind neue Game Boy pockets in gelb, schwarz, grün, transparent und rot erschienen. Zu Weihnachten will auch Nintendo of Europe ähnliche Geräte nach Deutschland bringen. Die Farben sind aber noch nicht bestimmt. +++ Bertelsmann-Tochter BMG Interactive hat seine US-Vertretung geschlossen. Die Europa-Filialen sind nicht gefährdet. +++ Sierra (sollte angeblich *Red Baron* N64 bringen) zieht sich aus dem Konsolen-Segment komplett zurück. +++ Da Nintendo nicht die Rechte an dem Wort „Chimera“ hat, ist *Mother 3: The Forrest of the Chimera* nur ein Arbeitstitel für die japanische Version von *Earthbound 2*. +++

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

NOAs Geheimwaffe: Der Mario-Club

Nintendo of America (NOA) hielt im April in Seattle die erste N64-Entwicklerkonferenz ab. Rund 120 Vertreter von 52 Firmen lauschten auf der zweitägigen Veranstaltung prominenten Referenten.

„Wie bekomme ich ein Spiel durch Nintendos Qualitäts-Prüfung“ war einer der 20 Vorträge. Howard Lincoln machte noch einmal die Firmenpolitik klar: „Wir haben und werden auch weiterhin auswählen, wen wir als Nintendo 64-Entwickler zulassen. Ich für meinen Teil habe gar kein Problem damit, »Nein« zu einem Produkt mit niedriger Qualität zu sagen. Wir werden sie einfach nicht herstellen.“

Um schlechte Spiele zu verhindern, gibt es bei NOA jetzt eine neue Abteilung namens Mario Club. Dieser Bereich unter dem langjährigen Nintendo-Veteran Kyle Hudson hat 30 Mitarbeiter. Je acht bis zehn von ihnen werden jedes neue, fast komplette Spiel mindestens zwei Tage lang ansehen. Sie schreiben ihre Kommentare dazu auf und treffen sich dann, um alle Meinungen zusammenzutragen. Dieses Info-Paket

wird dann mit Tips zur Verbesserung dem entsprechenden Spielehersteller bereitgestellt. Diese Vorschläge können von den Entwicklern übergangen werden – schlechte Spiele werden allerdings erst gar nicht produziert. Da ist es doch besser, lieber noch ein paar Wochen Entwicklungszeit dranzuhängen ... Shigeru Miyamoto selbst sagt zur japanischen Variante des Clubs: „Wir haben kürzlich entschieden, daß wir kein Spiel herausbringen werden, das nicht mindestens 70 oder 80 (Punkte) auf der Werteskala des Club Mario hat.“ Auch wichtige Informationen wurden bekannt gegeben. Nintendo plant ein Controller Pak mit 64 Kilo-byte Speicherkapazität. Die Größe der Module wird gegen Ende 1997 von jetzt maximal 96 (*Mario Kart 64*) auf 128 Megabit steigen. Außerdem stellte Nintendos Software Engineering Manager Jim Merrick zwei neue N64-Entwicklersysteme vor. Das eine ist für Silicon Graphics (SGI)-Computer gedacht, das andere für Pentium-PCs. Als *Partner 64* ermöglichen sie Entwicklern, direkt am N64 auszuprobieren, ob alles läuft. Beide Systeme kommen mit speziellen Nintendo-Konsolen und einer 256 Megabit-Cartridge. Außerdem ist das System kompatibel zum 64 DD.

ABTANZEN mit VIVA

Mit der neuen Scheibe von VIVA könnt Ihr wieder mal so richtig abtanzen. Mit von der Partie sind natürlich Stars wie: Der Wolf, Tic Tac Toe, 'N Sync, R. Kelly und viele andere. Wir verlosen fünf dieser superstarken Silberlinge. Postkarte bis zum 30. August unter Stichwort „VIVA tanzt“ an die Fun Vision Redaktion.*



Im siebten *Star Trek*-Kinoabenteuer bekommen es Captain Picard und seine Crew mit den unheimlichen Borg zu tun. Die reisen in die Vergangenheit, um den ersten Kontakt der Erde mit freundlich gesinnten Außerirdischen zu verhindern. Wenn den Borg das gelingt, wird es keine Föderation der vereinten Planeten geben und die Enterprise wird nie gebaut. Zum Glück gibt es den Borgerfahrenen Captain Picard und seine Mannen. Beamt Euch das Video am besten gleich in Euren Recorder. Wir verlosen zusammen mit CIC-Video ein CD-ROM-Spiel *Star Fleet Academy* (PC) von Acclaim und fünf Heine-Romane „Der erste Kontakt“. Schreibt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort „Der erste Kontakt“ an die Fun Vision-Redaktion. Der Einsendeschluß ist der 30. August 1997.*



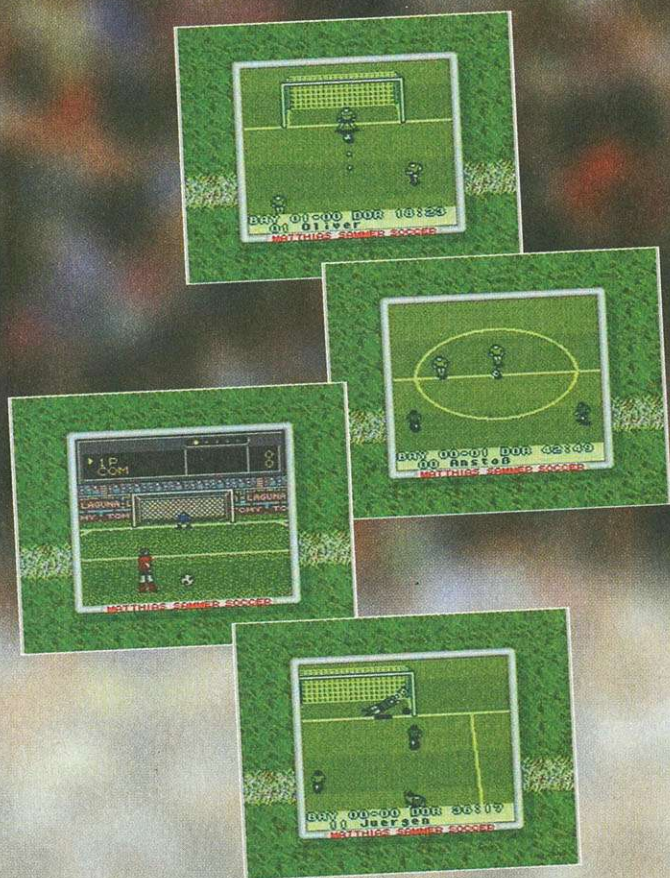
VERLOSUNG!

Der erste Kontakt

*Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter des Pro Verlages und der beteiligten Firmen dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Preise werden nicht umgetauscht.

EUROPAS FUSSBALLER DES JAHRES PRÄSENTIERT

MATTHIAS[®] SAMMER SOCCER



Matthias Sammer Soccer – das rasante Action-Fußballspiel der neuen Game Boy-Generation. Kein anderes Game Boy-Fußballspiel bietet soviel spannendes Gameplay. Wähle zwischen Training – für Einsteiger, 1. Liga – mit der kompletten Saison oder Superstar – dem Duell der Besten. Kicke im batterieunterstützten Saison-Modus, bewertet nach der neuen Drei-Punkte-Regel. Und über Super Game Boy im 2-Spieler-Modus teilst Du den Spielspaß mit Deinen Freunden. Wähle Dein Team, tausche die Spieler, lege mit unterschiedlichen Formationen Deine Strategie fest – und hole Dir den Cup!

Für Deinen Game Boy oder Super Game Boy!

**Mit
Autogramm-
karte**

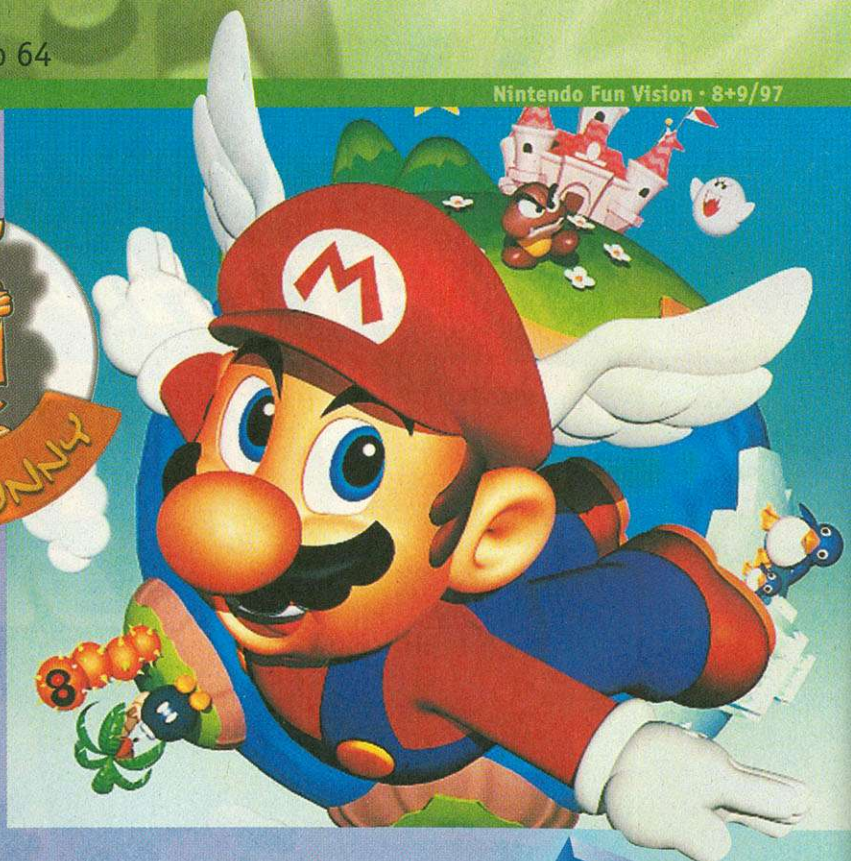
Laguna
VIDEO GAMES[®]

TOMY[®]

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

Wir nähern uns langsam aber sicher dem Ende von *Super Mario 64*. Wird es ihm jetzt gelingen, die Prinzessin zu befreien? Dieses Rätsel lösen wir auf den nächsten acht Seiten mit allen noch fehlenden Levelkarten.

SUPER MARIO 64



K U R S 1 0

EIN RIESENEIS MIT SAHNE

Auf einer erhöhten Eisplattform läuft eine gehörnte Eiskugel herum. Betretet die Eisfläche und schubst den „Stier“ mit einer gut getimeten Stampfattacke von der Plattform in das kalte Wasser.



DER PINGU-RITT

Erklimmt den Berg: Auf halber Strecke kommt Ihr zu einem eisigen Steg, auf dem ein Pinguin herumwandert. Versucht Ihr alleine über die Plattform zu laufen, pustet Euch der riesige Schneemann um. Springt dem Pinguin auf den Kopf und reitet bis zum Ende des Weges.



WER IM GLASHAUS SITZT ...

Gleich am Anfang steht ein kleiner Eispalast. Besteigt ihn und sucht einen Weg, um durch den Palast nach oben zu gelangen. Danach laßt Ihr Euch einfach auf dem Dach in ein Loch fallen und schon habt Ihr den dritten Stern.



ÜBER'N TEICH

Jenseits des großen Sees befindet sich ein Tribüne, die Ihr nur erreichen könnt, wenn Mario hinüberfliegt. Deshalb müßt Ihr auf die kleine Insel springen und danach dem Peahat im Wasser auf den Kopf. So schwebt Mario für kurze Zeit und gelangt auf die Tribüne.



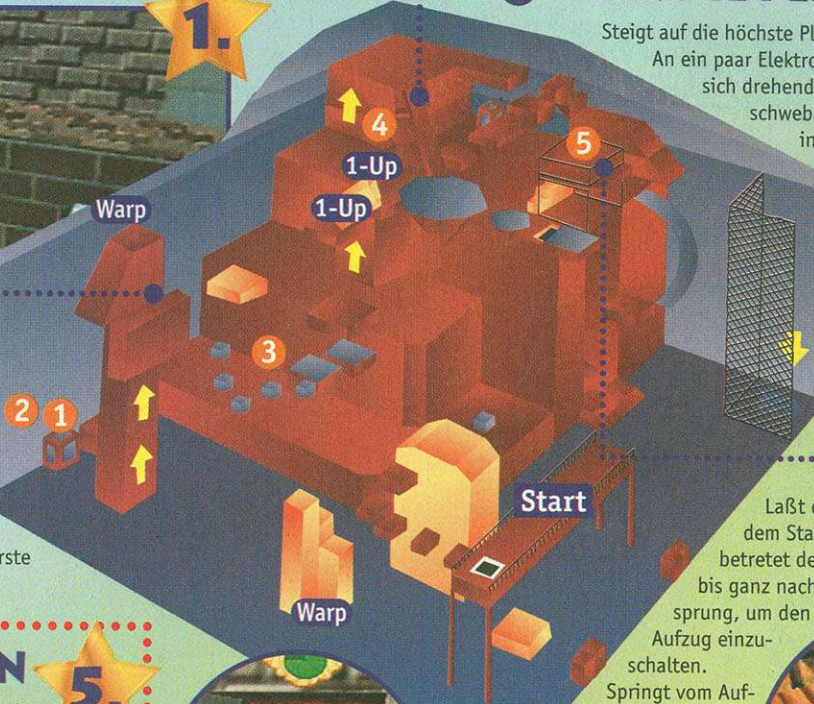
K U R S 1 1

AUF PFEILJAGD



Stellt das Wasser auf halbe Höhe und steigt auf die Plattform, die Euch zu den blauen Pfeilen bringt. Plaziert Euch auf einem Pfeil und los geht die Fahrt. Am Ende wartet der erste Stern auf Euch.

1.



DIE ROTEN

Sammelt alle acht roten Münzen ein. Die beiden unter der Plattform mit der Eiskugel bekommt Ihr am besten mit dem Skateboard, das Ihr auf der Tribüne (siehe vierter Stern) findet.

1-8

IM IGLU

Auf der Tribüne (siehe vierter Stern) findet Ihr einen grünen Schildkröten-Panzer. Holt ihn Euch und fahrt mit diesem Skateboard auf dem großen See die Rampe mit den Münzen nach oben. Dort findet Ihr ein Iglu. Drinnen müßt Ihr die blaue !-Box erreichen, damit Ihr durch die Wände gehen könnt. Springt dann mit einem Dreiersprung zum sechsten Stern.



6.

7. 100 MÜNZEN

Mit 100 Münzen oder mehr erreicht Ihr den siebten Stern.

ÜBER DIE PLANKEN GEHEN

Steigt auf die höchste Plattform und springt dort auf die Planke. An ein paar Elektrokugeln vorbei geht es weiter auf einer sich drehenden Ebene. Springt von hier aus auf die schwebende Plattform mit dem zweiten Stern in der !-Box.

2.



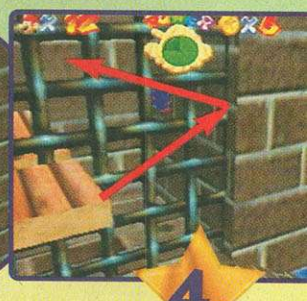
DER AUFZUG

Laßt das Wasser ganz ab und beseitigt den Block vor dem Stahlgitter. Steigt jetzt auf die dritte Ebene und betretet den !-Schalter. Nun erscheinen Blöcke, die Ihr bis ganz nach oben erklimmt. Stellt Euch nun auf den Vorsprung, um den Aufzug einzuschalten.

Springt vom Aufzug aus nach unten und betretet den Stahlkäfig. Mit einem gekonnten Wandsprung erreicht Ihr den Lift und fahrt innerhalb des Käfigs nach oben zum Stern.



3.



4.

FÜNF GEHEIMNISSE

Im ersten Teil der Wasserwelt gibt es fünf geheime Münzen. Die Stellen, an denen diese Münzen zu finden sind, haben wir auf der Karte markiert.

1-8



6.

ATLANTIS ERWACHT!

Je höher Ihr in das Bild, das Euch zur Wasserwelt führt, springt, desto höher steigt das Wasser. Am besten ist hier der Rückwärtsflip. Jetzt habt Ihr auch keine Probleme mehr, die rosa Kugel zu erreichen, um die Kanone zu aktivieren. Außerdem könnt Ihr jetzt direkt über das Gitter springen und zur versunkenen Stadt hinunter tauchen. Dort findet Ihr dann die roten Münzen.

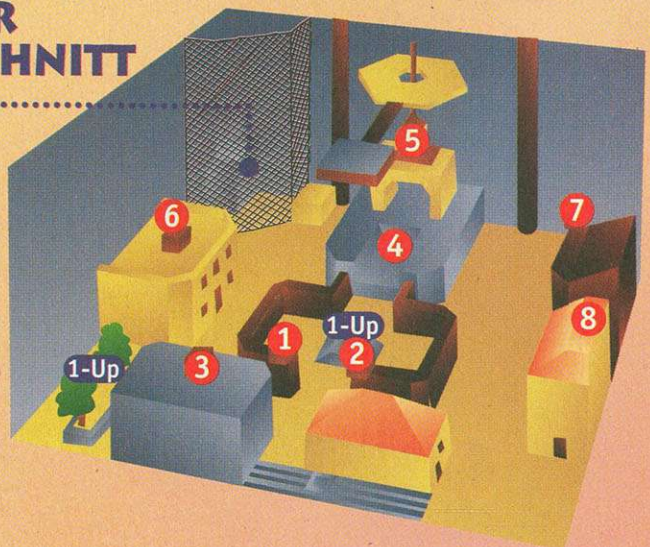
1-8



5.

MARIOS FEINER AUFSCHNITT

In der versunkenen Stadt gibt es eine blaue !-Box. Holt Euch die Münze, mit der Ihr durch Wände gehen könnt, und rennt zu der Stelle mit dem Gitter. Dort hindurch und nach einem Wandsprung geht es dann eine Etage höher zum sechsten Stern.



100 MÜNZEN

Wieder bringen Euch 100 Münzen den letzten Stern. Besiegt dazu erst alle Gegner im ersten Teil der Welt und sammelt die Münzen ein. Schießt Euch dann in die versunkene Stadt. Dort holt Ihr den Rest.

7.

K U R S 1 2

HERR DER BERGE

Klettert auf die Spitze des Berges und zeigt Reinhold Messner, wer der wahre Herr der Gipfel ist. Zur Belohnung gibt es einen Stern.

1.



DER WASSERFALL

Nach einem Beet, in dem sich drei Gumbas tummeln, kommt Ihr an einem Schalter vorbei. Drückt diesen und es erscheint direkt im Wasserfall ein Block. Springt darauf und holt Euch den Stern.



VOM AFFEN GEHETZT

Wieder müßt Ihr den Gipfel erklimmen. Diesmal wartet dort kein Stern, sondern ein frecher Affe. Hetzt ihn (oder er Euch) durch die Gegend und fangt ihn. Laßt Ihr den Affen jetzt frei, bringt er Euch zum zweiten Stern. In der Nähe des rollenden Baumstammes sind dann Stern und Affe zu finden.

2.



3.

ROTE MÜNZEN

Die acht roten Münzen sind diesmal nicht ganz so gut versteckt. Doch die ersten vier haben es trotzdem in sich. Springt ganz vorsichtig von Pilz zu Pilz und holt die roten Taler. Ein einziger Fehltritt kostet dabei übrigens das Leben.

1 - 8

DIE BERGBAHN

Kurz nach dem Wasserfall (dort wo die Münzen liegen), könnt Ihr in den Berg springen. Auf einer Rutschbahn geht es jetzt ins Tal. Doch folgt am Ende der Rutschpartie den goldenen Münzen auf den Holzweg. Denn wenn Ihr hier geradeaus rutscht, endet Ihr in einer Sackgasse.

7.

100 MÜNZEN

Wie immer müßt Ihr 100 goldene Münzen einsammeln, um einen Stern zu bekommen. Am besten fahrt Ihr erst die Rutsche runter (siehe Stern vier) und saht dort kräftig ab. Danach ist es eine Kleinigkeit, die restlichen Münzen zu bekommen.

DER GOLDENE SCHUSS

Redet mit der rosa Kugel, die in der Nähe des rollenden Baumstammes steht. Mit Anlauf und einem Weitsprung, kommt Ihr auf einen Pilz. Mit dem Warpfeld geht es auf den unteren Pfad, der Euch zur Kanone bringt. Jetzt nur gut zielen und der Stern gehört Euch.

6.



4.



1-Up

1-Up

1-Up

5.

Warp

1-Up

1-Up

4 (3) Warp 1-Up 1

Start

1.



DAS BLUMENBEET

Betretet die dreizehnte Welt zuerst als großer Mario (durch die Tür links) und springt drei Plattformen weiter. Hier befindet sich neben einer Röhre ein Blumenbeet mit fünf gefährlichen Pflanzen. Springt in das Rohr und Mario wird verkleinert. Jetzt müßt Ihr nur die fünf Pflanzen besiegen.

K U R S 1 3

DIE KLETTERPARTIE

Der zweite Stern wartet in einer !-Box in der Nähe der Bergspitze. Findet sie als kleiner Mario.



2.

DAS RE-MATCH

Jetzt wünscht der Koopa Troopa aus der ersten Welt sein Re-Match. Natürlich fordert er den kleinen Mario zu einem Rennen heraus. Der Trick, um zu gewinnen, ist folgender: Macht so viele Weitsprünge wie möglich, damit Ihr bei der zugigen Brücke einen Vorsprung habt.

3.



4.

UNSICHTBARE MÜNZEN 1-8

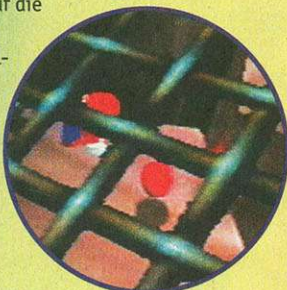
Wieder sind in dieser Welt fünf unsichtbare Münzen versteckt, die Ihr als großer Mario finden müßt. Folgt einfach unseren Markierungen. Danach geht es über eine kurz erscheinende Plattform (oder den Teleporter) zum vierten Stern.

5.

LÄSST EUCH HÄNGEN

In einer kleinen Höhle findet Ihr die acht roten Münzen, die Euch den fünften Stern bringen. Um die letzte Münze aufzusammeln, müßt Ihr auf die höchste Plattform springen. Dort haltet Ihr Euch an der Gitterdecke fest und hangelt zu dieser Münze hinüber.

1-8



DER TAUSENDFÜSSLER

Um den sechsten Stern zu bekommen, geht Ihr als kleiner Mario in die Welt. Verwandelt Euch nahe der Bergspitze in den großen Mario und wagt auf der Spitze eine Stampfattacke. Jetzt verkleinert Ihr Euch wieder und schlüpf durch das auf der Spitze entstandene Loch zum Tausendfüßler. Springt diesem dreimal mit einer Stampfattacke auf den Körper und er ist besiegt.

6.



7.

100 MÜNZEN

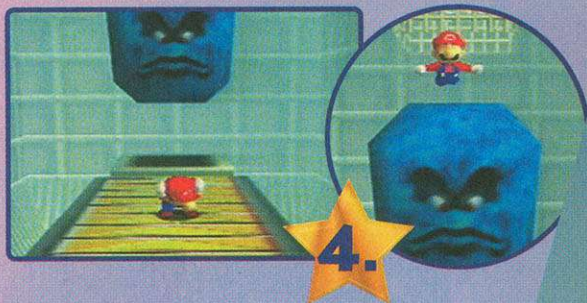
Natürlich bekommt Ihr auch hier einen Stern für 100 gesammelte Münzen.



K U R S 1 4

DER BÖSE STAMPFER

Ganz oben in der Uhr erwartet Euch ein großer Stampfer. Fahrt auf dem Fließband zu ihm hinüber und springt dem Felsbrocken mit einem Backflip auf den Kopf. So bringt er Euch zum vierten Stern.

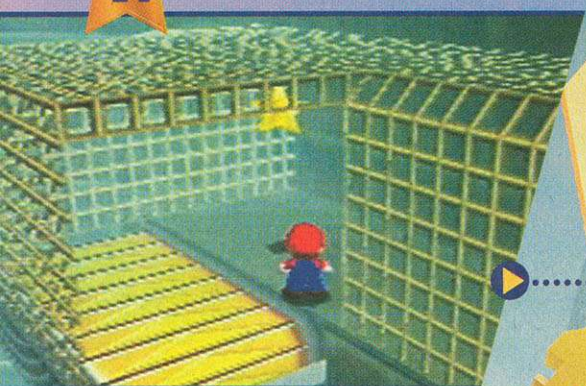


4.

AUF HALBER STRECKE

1.

Um sich erst einmal an das schwierige Level zu gewöhnen, befindet sich auf halber Strecke schon der erste Stern.



VÖLLIG DURCHGE-DREHT

Um die acht roten Münze zu sammeln, geht Ihr am besten zur vollen Uhrzeit in diese Welt. Denn dann ist alles still und die tückischen Wippen bewegen sich auch nicht mehr. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe von Wippe zu Wippe springen und die Münzen einsammeln.



6.

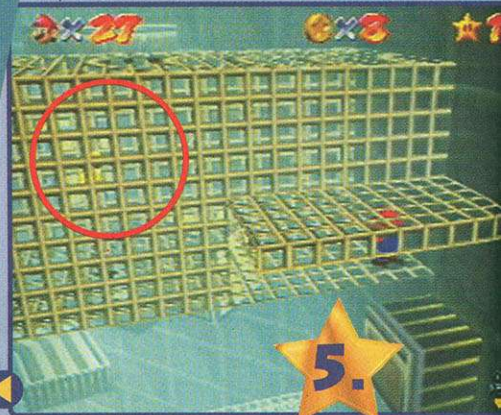
100 MÜNZEN

Am wichtigsten sind hier die blauen Münzen, denn die bedeuten schon fast die halbe Miete. Sucht dann alle gelben !-Boxen, um die restlichen Münzen zu finden.

7.

VERZWICKTE PLATTFORMEN

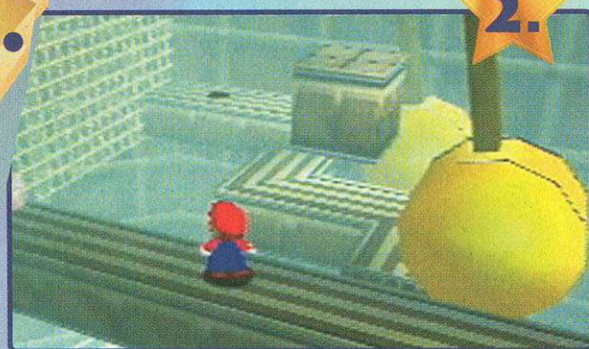
Der fünfte Stern hat es in sich. Da müßt Ihr nämlich über ein paar wackelnde und verschwindende Plattformen nach oben steigen. Doch der Weg lohnt sich.



5.

DIE PENDEL

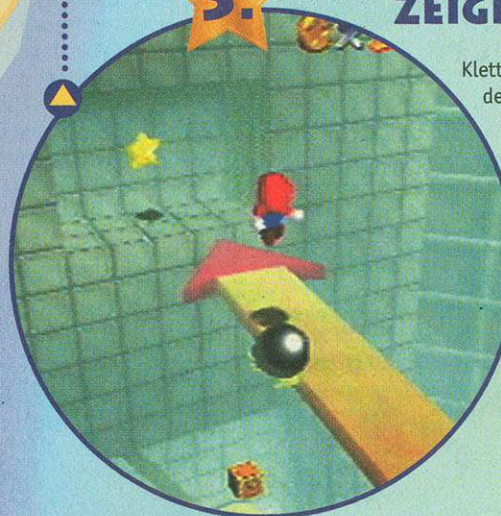
Kurz hinter dem ersten Stern gibt es zwei Pendel und eine stampfende Plattform, die Euch vom Weg bringen wollen. Laßt Euch nicht abschrecken und überwindet vorsichtig diese drei Hindernisse. Dahinter verbirgt sich der zweite Stern.



2.

IMMER DEM ZEIGER NACH

Klettert auf den Zeiger der Uhr und reitet ihn bis zur anderen Seite. Dort seht Ihr dann eine Nische mit einem Stern. Nehmt Anlauf und springt mit einem gut getimeten Weit-sprung in die Ausbuchtung.



3.



Start

K U R S

1 5

DER MAGISCHE
TEPPICH

Über einen weiteren Teppich kommt Ihr in einen Tempel. Nachdem Ihr das zweite Mal durch diesen heiligen Saal schwebt, solltet Ihr Euch für einen heißen Backflip bereithalten. Denn wenn jetzt der Ofen Feuer speit, ist das Eure einzige Rettung.

DER FLIEGENDE
HOLLÄNDER

Fahrt über drei Teppiche nach oben und laßt Euch vom Ventilator nicht vom Perser blasen. Am Ende Eurer Reise kommt Ihr dann auf ein fliegendes Schiff mit einem Stern am Bug.

UNTER DEM REGENBOGEN

Sprecht als erstes mit der rosa Kugel. Diese findet Ihr in dem senkrechten Labyrinth mit den acht roten Münzen. Springt einfach auf der hinteren Seite den steilen Schacht nach oben. Nehmt dann den Teppich zum Schiff und schießt Euch durch den Regenbogen.



WIE ÜBLICH!

Zum letzten Mal müßt Ihr 100 Münzen aufsammeln, dann habt Ihr es geschafft. Geht zur Plattform mit den roten Münzen und betätigt den Schalter für die blauen. Springt jetzt mit gekonnten Wandsprüngen den schmalen Schacht nach oben und holt Euch die blauen Taler.

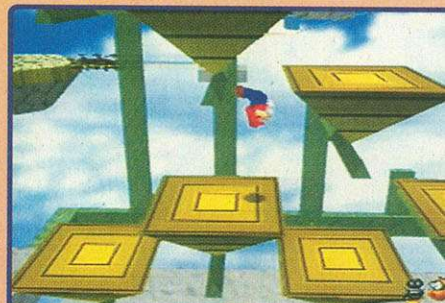
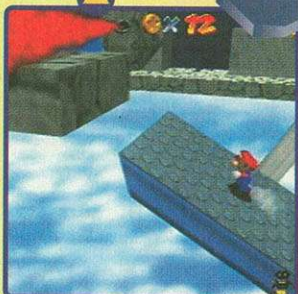
1-8
DAS LABYRINTH

In einem senkrechten Labyrinth wurden acht rote Münzen versteckt. Doch mit Wandsprüngen, Backflips und einer kurzen Rutschpartie gehören sie Euch.



EIN LANGER WEG

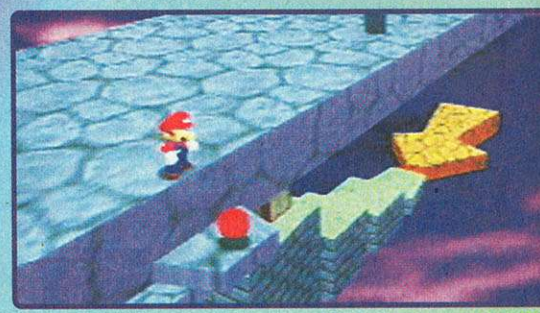
Um den vierten Stern zu holen, müßt Ihr einen gefährlichen Weg gehen: Springt vom Start mit einem Weitsprung zum Mast, den Ihr hinter Euch seht. Über einige Wippen und Pendel kommt Ihr dann an eine Rutsche. Klettert diese nach oben und betretet das letzte Pendel, welches Euch zum Ziel bringt.



B O W S E R 3



Endlich steht Ihr Bowser im Finale gegenüber. Er verfügt jetzt über mehrere verschiedene Angriffsarten. Feuerspeien konnte er ja schon vorher und auch das Umrennen ist bekannt. Jetzt verursacht er auch noch Erdbeben. Springt bei einem solchen Angriff über die einzelnen Wellen und packt Bowser am Schwanz. Schleudert ihn dreimal gegen eine Bombe und er ist erledigt. Fällt er allerdings von der Plattform an einer Bombe vorbei, bricht er in einem Wutanfall eine Ecke aus der Ebene, bis diese nur noch sternförmig ist.



1-8 DIE ROTEN MÜNZEN

Teilweise sind die acht roten Münzen ziemlich gemein versteckt. Wie z. B. diese hier: Ihr findet sie in einer Nische neben einer unteren Plattform, die Ihr normalerweise nur betretet, wenn Ihr von Eurem eigentlichen Weg abkommt.

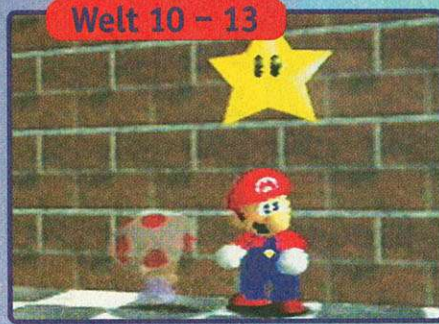
S E C R E T O F T H E S T A R S AUF PILZJAGD

Welt 6



Bevor Ihr ins Wasser zur Welt sechs springt, solltet Ihr mal bei Toad Halt machen. Er hat einen Bonusstern für Euch parat.

Welt 10 - 13



Welt 14 + 15

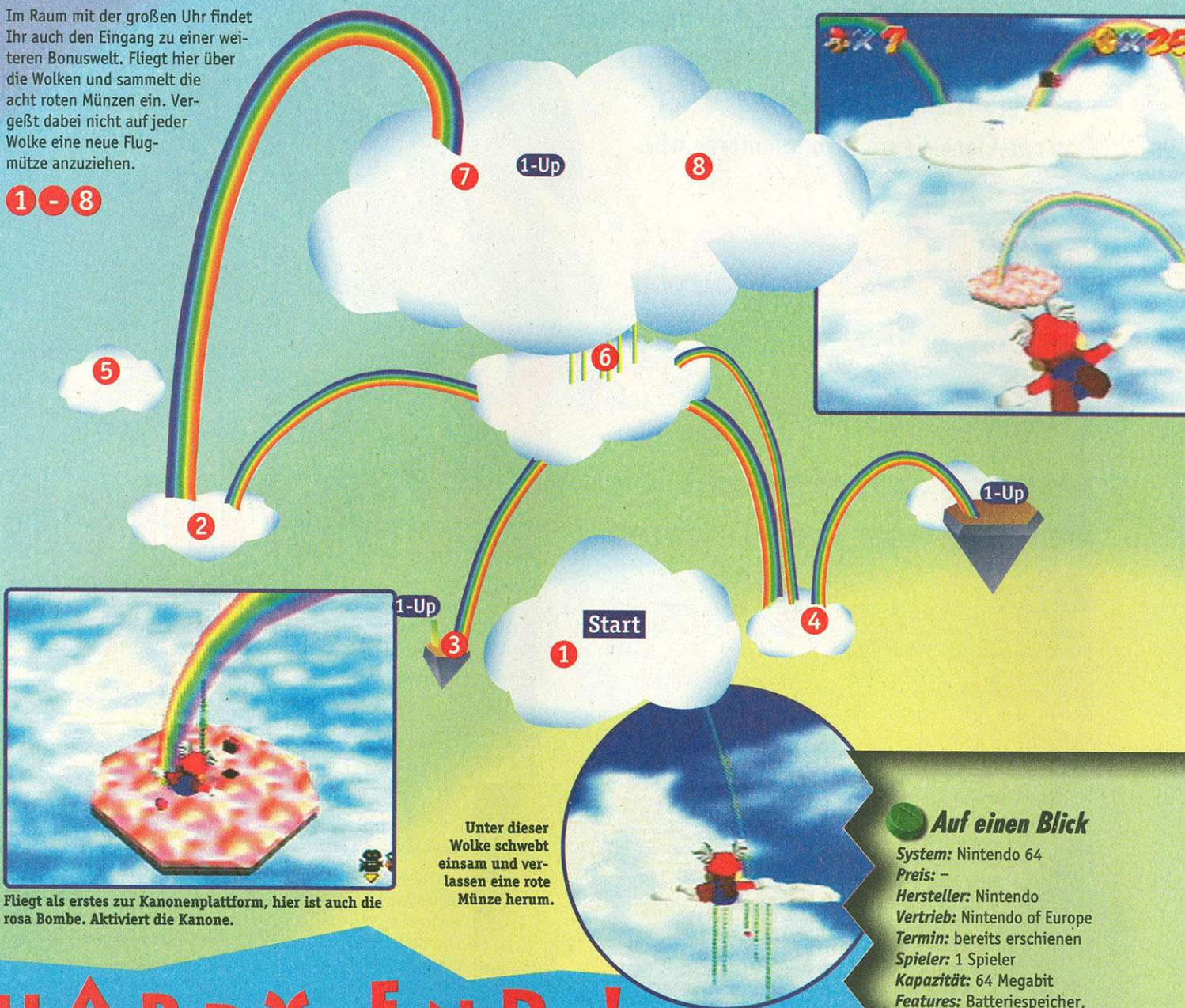


Im Uhrensaal befindet sich der letzte Toad mit einem Stern. Unterhaltet Euch kurz mit ihm und sammelt den Bonusstern ein.

..... B O N U S - W E L T

Im Raum mit der großen Uhr findet Ihr auch den Eingang zu einer weiteren Bonuswelt. Fliegt hier über die Wolken und sammelt die acht roten Münzen ein. Vergeßt dabei nicht auf jeder Wolke eine neue Flugmütze anzuziehen.

1 - 8



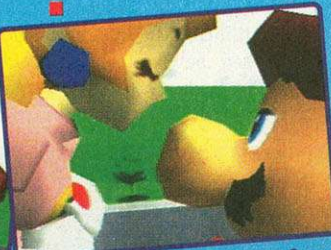
Fliegt als erstes zur Kanonenplattform, hier ist auch die rosa Bombe. Aktiviert die Kanone.

Unter dieser Wolke schwebt einsam und verlassen eine rote Münze herum.



HAPPY END!

Endlich hat es Mario geschafft und die Prinzessin befreit.

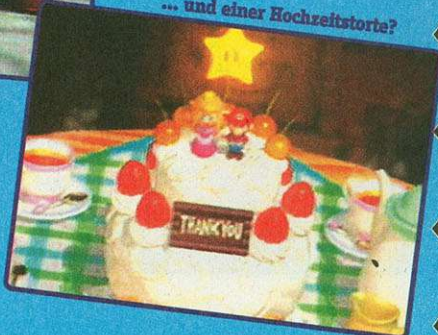


Sie belohnt Mario mit einem Kuß ...

... und einer Hochzeitstorte?



Jetzt kann sich Mario endlich auf das Dach des Schlosses schiessen, Yoshi treffen und einen Rundflug starten.



Auf einen Blick

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

Fazit

Auch wenn man die Prinzessin hundertmal befreit, ist es immer wieder ein Erlebnis, Mario durch seine Welten zu steuern. Denn immerhin ist **Super Mario 64** das bislang beste Jump'n'Run, das Shigeru Miyamoto auf eine Konsole gebracht hat.



Unter dem Code-Name *Condemned* erscheint *Forsaken* bereits seit einiger Zeit auf Erscheinungslisten. Nintendo Fun Vision zeigt erste Fotos und Entwicklergrafiken zu dem Spiel, das das *Descent*-Clone-Genre revolutionieren will.

Verlassen

Acclains *Forsaken* will *Descent* vom Thron stürzen

Forsaken spielt in ferner Zukunft. Ein Experiment ging schief und ließ unseren Planeten menschenleer zurück, während die Gebäude noch intakt sind. Da es nicht viel Abwechslung auf einer solchen Welt gibt, machen sich zwielichtige Gestalten daran, alles zu plündern, was nicht niet- und nagelfest ist. Das einzige, was noch im Weg steht, sind komplizierte Wachsysteme ...

Dieser erste Abriß (die Geschichte wird noch ausgefeilt) gibt einen Eindruck vom System hinter *Forsaken*. Auf Cyberbikes, hochmodernen schwebenden Motorrädern, rast Ihr als einer von 16 Charakteren durch ein Labyrinth von Tunneln und Gängen. Wie Ihr es von Titeln wie *Turok*

und *Super Mario 64* gewohnt seid, ist Eure Bewegungsfreiheit in alle Richtungen uneingeschränkt.

Eine rauhe Welt

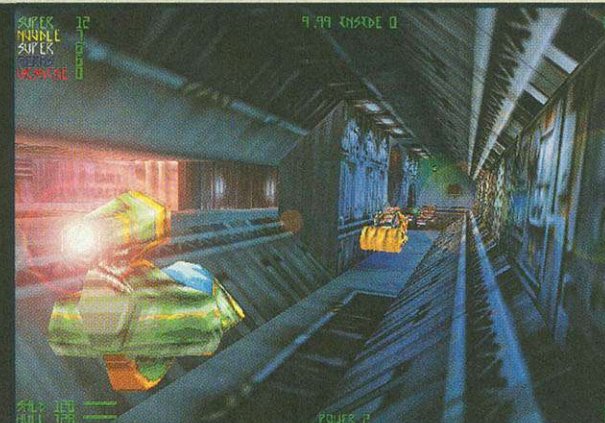
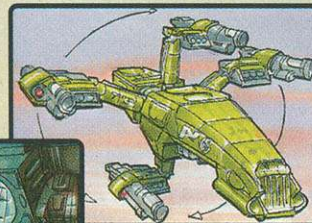
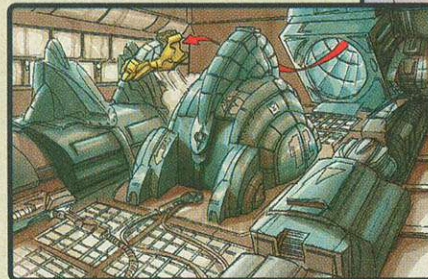
Da *Forsaken* von Probe Software (bzw. die N64-Version von *Iguana*, *Aero the AcroBat*) programmiert und

Atomkraftwerk und eine Orbital-Station. Ausgestattet sind die Cyberbikes mit einem Computersystem, das Euch über wichtige Dinge

könnt, sind vielleicht auch bei der Konsolen-Version vorhanden. Mit den L- und R-Tasten führt Ihr perfekte Rollen aus. Ziel des Spiels ist das möglichst erfolgreiche Plündern des Planeten. Elektronik, Gold, Juwelen und ähnliche Dinge liegen herum und wollen geborgen werden. Am Levelende kann man (bei wem eigentlich, wenn der Planet leer ist?) bessere Systeme kaufen.

Die Nintendo 64-Version von *Forsaken* soll einen geteilten Bildschirm bieten. Auf der PC-Variante dürfen acht Rechner im Netzwerk zusammengeschlossen werden. Dafür braucht Ihr aber MMX-Geräte im Anschaffungswert von mindestens 2.000 Markern ...

und Gefahren auf dem Laufenden hält. Die umfangreiche Palette an „Tapeten“ sorgt dafür, daß man ständig Orientierungspunkte hat, wo sich das Cyberbike gerade aufhält. Sucherei auf „gut Glück“ ist damit hinfällig. Die kleinen Zusatzbildschirme, die Ihr auf den Bildern sehen



Juwelen, starke Monster! Ritter,

Von Imagineer kommt im Oktober (Japan) ein Solo-Rollenspiel mit 96 Megabit. *Holy Magic Century Eltale* (Arbeitstitel) spielt in einer Welt, die der unseren im 12. Jahrhundert entspricht. 40 Stunden Spielspaß sind garantiert!

In aller Stille werkelt Imagineer in Japan an *Holy Magic Century Eltale* (N64) vor sich hin. In Deutschland ist die Firma kaum noch bekannt: Sie vertrieb *Populous II* und *K. H. Rummenigge Player Manager* (beide SNES). Im Inselreich ist sie für die Programmierung von *Sim City 2000* (SNES) zuständig. Das 96 Megabit-Solo-RPG *Eltale* führt Euch in europäisch-mittelalterliche Städte, Burgen, Höhlen und riesige Überland-Areale.

Die Geisterbeschwörer

Vor etwa einem halben Jahrhundert gab es einen „Spirits Handler“ (etwa: Geisterbeschwörer) namens Larva. Seine Aura war vom Bösen



Der Krieg zwischen Gut und Böse währte lange. Erst als der Zeek-Kristall erschien und drei Helden mit magischen Schwertern ausstattete, gewann das Gute die Überhand. Doch Larva entkam ...

Die Welt von Eltale

Eltale spielt in einer vom zwölften bis vierzehnten europäischen Jahrhundert inspirierten Welt, die von Imagineer noch mit eigenen Ideen aufgepeppt wurden. Gebäude und Lebensart der Menschen im Spiel basieren auf historischen Daten, doch in Sachen Religion und Magie ließen sich die Entwickler Neues einfallen. Die „Spirits“ bestehen aus den vier Hauptelementen Erde, Wind, Feuer und Wasser. Außerdem gibt es ein fünftes, das nur wenigen Wesen bekannt ist.

Die übernatürlichen Fähigkeiten der „Spirits“ wirken sich auf das Leben der Menschen aus. Einige Geisterbeschwörer sind – aufgrund erlernter Fähigkeiten oder natür-



ben sich an den Todsünden der Menschen und können sogar Monster erschaffen.

Imagineers Pläne

Das 96 Megabit-Spiel bietet ein Echtzeitabenteuer auf Basis dreidimensionaler Polygone (Vielecke). Die Japaner versprechen eine Umgebung, die größer ist als bei bislang bekannten RPGs. Die mittelalterliche Atmosphäre wird von passender Musik untermalt. Fließende Animationen der Charaktere und Hintergründe sollen den Eindruck erwecken, man spiele selbst die Hauptrolle in einem Film. *Holy Magic Century Eltale* ist einer der

Titel, die wir mit besonderer Vorfreude erwarten! Hoffentlich läßt man sich bei Imagineer nicht mehr so lange Zeit!

og



erfüllt. Einst diente er als Priester dem Papst des Hochlandes. Doch Larva vergrößerte seine Fähigkeiten im Umgang mit den Geistern, bis er aus dem Kirchendienst entlassen wurde und als „Black Spirits Handler“ durch die Lande zog. Auf seinen Reisen fand er Schriften über die „Evils“, und er ließ diese bösen Kräfte frei.



licher Begabung – in der Lage, die „Spirits“ zu beherrschen.

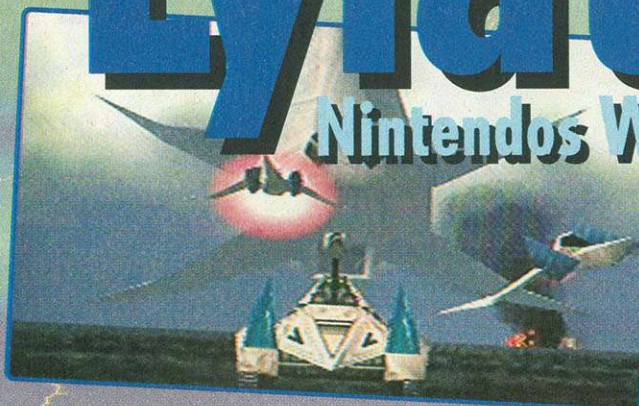
Zusätzlich gibt es in *Eltale* drei Sorten von „Evils“. In der Zeit der Erprobung der Geisterbeschwörung kam es zu tragischen Unfällen, aus denen sie entstanden. Die „Evils“ la-



Jetzt ist es offiziell: *Star Fox 64* heißt in Deutschland *Lylat Wars*. Wir haben einen Blick auf die japanische Version der Fortsetzung des berühmten FX-Chip-Spiels geworfen.

Lylat Wars

Nintendos Weg zu den Sternen



Der Arwing

Ausweichmanöver

Dreht Euch nach rechts oder nach links, um Euren Gegnern auszuweichen oder um durch enge Ritzen fliegen zu können.



Der Griff in die Trickkiste

Der Panzer

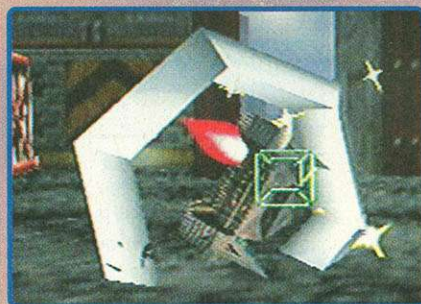
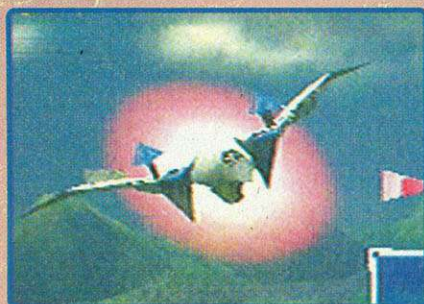
Ausweichmanöver

Der Panzer kann, wenn es darauf ankommt, auf einem Bein fahren. So weicht Ihr jedem Fels und Gegner aus.



Wenden

Habt Ihr das Ziel Eures Angriffs überflogen, startet Ihr einen halben Looping und wendet dabei. Schon habt Ihr das Ziel wieder vor Augen.



Drehen

Drückt zweimal hintereinander die R- oder L-Taste, um Euch schnell aus dem Weg zu rollen.

Looping

Ein Looping läßt Eure Gegner staunen, denn jetzt befindet Ihr Euch hinter ihnen. Nutzt den Überraschungseffekt und holt sie vom Himmel.



Fliegen

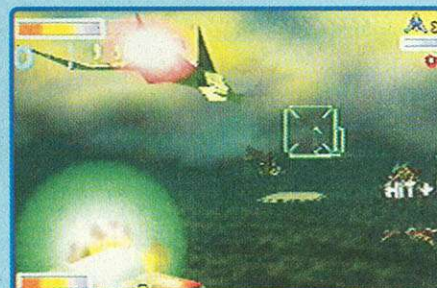
Wenn Ihr höher gelegene Ziele erreichen wollt, müßt Ihr schon fliegen können. Dieser neuzeitliche Panzer kann das auf alle Fälle.



Im Sektor Y geht es richtig heiß her. Hunderten von Gegnern müßt Ihr entgegentreten.



Auf der Oberfläche von Aquas steigt Ihr in ein U-Boot und macht den Ozean unsicher.



Zoness bringt Euch die Erleuchtung. Hier benutzt Fox McCloud vorzugsweise den gezielten Schuß.

Die

rs



Als unerschrockener und erfahrener Pilot schlüpft Ihr in die Rolle des Fox McCloud, Anführer des *Star Fox*-Teams. Er ist immer dafür zu haben, das Böse im Weltall zu bekämpfen und für Recht und Ordnung zu sorgen. Insgesamt stehen 15 Planeten zur Erkundung bereit. Auf welchem Himmelskörper Ihr landet, hängt von Euren Flugkünsten ab. Dazu müßt Ihr zwei Dinge beachten: 1. Erfüllt Ihr die Mission des Planeten, so kommt Ihr auf die schwerere Strecke und könnt Eure wahren Fähigkeiten zeigen. 2. Durch versteckte Warp-Zonen könnt Ihr einen höheren Weg einschlagen, doch die müssen erst einmal gefunden werden. Erfüllt Ihr keine der beiden Bedingungen, geht es auf der untersten Strecke (dem „Easy Way“) weiter. Übrigens: Im VS-Modus könnt Ihr mit bis zu vier Spielern à la *Mario Kart 64* gleichzeitig in die Luft gehen. Dabei stehen Euch zwei Spielarten zur Verfügung.



Mission 1: Corneria

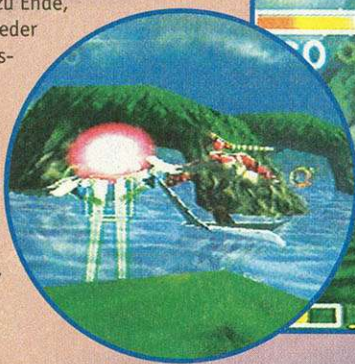
Steht Falco bei

Kurz nach dem Savepoint wird Falco von drei gegnerischen Raumschiffen verfolgt. Legt einen Turbosprint ein und schießt ihm die drei aus dem Nacken. Beeilt Euch aber, denn Euer Kamerad hält den Beschuß nicht ewig aus.



Durch die Tunnels in den Wasserfall

Kaum ist die Ebene zu Ende, befindet Ihr Euch wieder auf dem Wasser. Diesmal liegen einige Felsbögen vor Euch. Durchfliegt sie der Reihe nach. Habt Ihr das geschafft, fordert Euch Falco auf, ihm durch den Wasserfall zu folgen.



Der Boss 1

Der Roboter ist leicht zu besiegen. Schießt ihm die Arme, Beine und den Waffenkopf weg. Zum Schluß ist sein Rücken dran. Hier könnt Ihr am besten die Flugakrobatik Eures Arwing ausprobieren.



Der Boss 2

Hinter dem Wasserfall trifft Ihr auf einen anderen Endgegner: Ein Raumschiff. Schießt zuerst die drei Waffenrohre ab und erledigt danach den Korpus des Schiffes mit ein paar gezielten Treffern.



anderen Level



Auf Fortuna könnt Ihr erstmals gegen das Wolf-Team antreten. Holt sie alle vom Himmel.



Auf dem Planeten Macbeth besteigt Ihr ein neues Gefährt: den Panzer.



Laßt Euch vom absoluten Endgegner nicht zum Affen machen. Er hat Euch zum Fressen gern.

NFV-ABONNENTEN VERDIENEN MEHR!

FUNTAUSTISCHE 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.

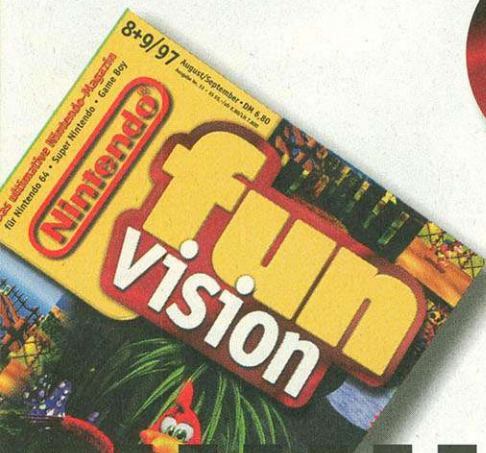


1
Turok - Dinosaur Hunter
(N64) von Acclaim
Zuzahlung
DM 125,-

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

NFV 33



Schickt den ausgefüllten
Coupon einfach an:

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

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,-.

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Datum/2. Unterschrift

Straße/Hausnummer

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

PLZ/Ort

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

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

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Name des Kontoinhabers

Straße/Hausnummer

Kontonummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)

BLZ

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

Geldinstitut

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

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



ABO-FAX- HOTLINE

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

**(0 69)
500 80 11**

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen
widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb die-
ser 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.

Konami bereitete uns ein paar sehr interessante Stunden: Wir durften eine erste Version von *Ganbare Goemon 5* durchzocken. Auch für Euch fällt dabei was ab: Screenshots aus dem tollen Japan-RPG!

Das GRAUEN über EDO!

Der große Foto-Roman Folge 1



Von links nach rechts:
Ninja Yae, Sasuke,
Goemon & Dr. Yang,
die Helden aus
Ganbare Goemon 5!

Alles beginnt damit, daß Goemon und Dr. Yang überstürzt ein gewisses Etablissement ...



... verlassen müssen. Kaum haben sie sich verschafft, erscheint über der ...



... Stadt ein riesiges Raumschiff und beschießt diese Pagode mit unbekannten Strahlen!

Was ist passiert? Neugierig wie die beiden sind, gehen sie auf Entdeckungstour!



In den Läden und Straßen sammeln Goemon und Yang Informationen und treffen Leute.



Doch diese beiden Herren versperren den Weg: Das läßt man als ...



... erfahrener Rollenspieler nicht auf sich sitzen und springt ins Wasser! Nach kurzem Badevergnügen findet Ihr einen Eingang.



Über diese Mantas müßt Ihr ans andere Ufer, doch vorher gilt es, ...

11



... gefährliche Monster zu verhauen und den Schlüssel zum silbernen Schloß zu finden.

Und beim nächsten Mal

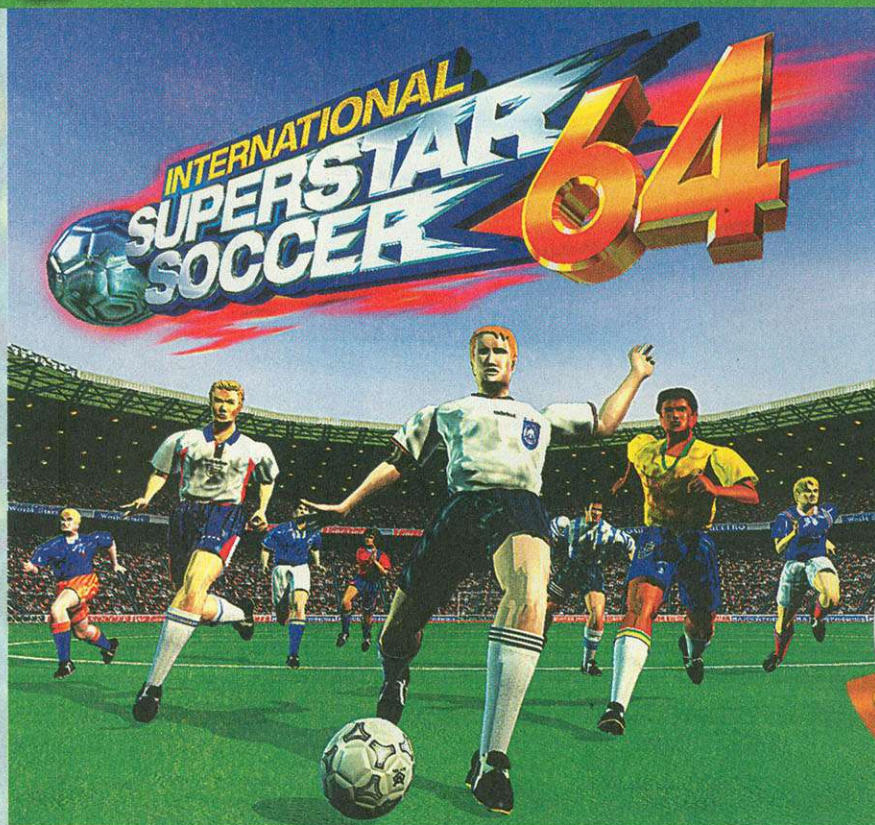


Welche Gefahren erwarten Goemon auf der anderen Seite der Brücke? Wird er dort seine Freunde Sasuke und den Ninja treffen?



Eine folgenschwere Schlacht zwischen dem Goemon-Roboter und dem Kabuki-Roboter. Mit Händen, Füßen und Missiles wehrt sich Goemon gegen diese geballte Kraft. Wer wird gewinnen?

Der Kampf mit dem Kabuki-Roboter



International Superstar Soccer 64 ist die europäische Version des *J-League Perfect Striker*. Konami hat sich bei dieser Umsetzung besonders viel Mühe gegeben, ging es doch darum, einen N64-Nachfolger für den erstklassigen SNES-Vorgänger zu schaffen.



OPTIONEN



Hat man seine Mannschaften ausgewählt, kann man in diesem Bild Strategie, Taktik usw. aussuchen.



In der Create Player-Option kann man à la FIFA Soccer ganz nach belieben seinen Traumspieler erschaffen.



Zur Wahl stehen fünf Fußballstadien in Afrika, Asien, Japan und Europa. Sucht Euch eines aus.



Wer das nicht mag, darf mit etwas Arbeit sämtliche Namen der Spieler ändern und stets aktualisieren.

TURNIERE

40 Nationalmannschaften aus der ganzen Welt haben die japanische Liga des *J-League Perfect Striker* ersetzt. Schon wie beim 16-Bit-Vorgänger sind die Spielerprofile frei erfunden, können aber geändert werden. Es dürfen zwei Turnierarten gespielt werden: Die World Cup-Ausscheidung mit den dazugehörigen Gruppen sowie eine Welt-Liga. In der Ausscheidung wird der Champion unter den Gruppensiegern ermittelt. In der Liga spielt Ihr (wie in der Bundesliga) durch 70 Pflichtspiele und erringt den Meistertitel in Hin- und Rückrunden.



ÄUSSERE BEDINGUNGEN



Bei diesem Wetter läßt es sich sehr gut Fußball spielen: Die äußeren Bedingungen wirken sich auch auf die Spiellaune der Akteure aus.



Bei Regen werden auch die Platzverhältnisse so verändert, daß flache Pässe oder Schüsse besonders viel Schwung bekommen.



Da es auch vorkommen kann, daß ein Spiel bei Schneefall angesetzt wird, sollte man seine Taktik auf die geänderte Situation einstellen.



Um nach langen Turnieren einen krönenden Abschluß zu finden, empfiehlt es sich, die richtige Atmosphäre zu schaffen.

TRAININGSMÖGLICHKEITEN

Bei *International Superstar Soccer* raten wir, das Trainingslager zu besuchen, bevor man ein Freundschaftsspiel oder ein Turnier austrägt. Dort dürfen alle wichtigen Funktionen geübt werden.



Beim freien Training werden kurze Pässe, das Dribbeln, lange Pässe und Schüsse geübt. Wer sich mit der Steuerung auskennt, kann aus seinen Akteuren viele Kabinettstückchen herauslocken.

Wer Weltmeister werden will, sollte Freistöße trainieren, da diese sich mitunter spielentscheidend auswirken können. Hier besteht die Möglichkeit, sämtliche Varianten auszuprobieren.



PLATZWahl

Kurz vor Spielbeginn wird per Münzwurf durch den Schiedsrichter entschieden, wer den Anstoß oder die Seitenwahl ausführen darf.



ELFMETER

Eine der Verbesserungen ist dieses Duell. Das große Kästchen muß vor dem Schuß das kleine überdecken, um einen Elfer zu halten.



ECKBALL & FREISTOSS

Bei Spielunterbrechungen dieser Art erscheint ein Pfeil auf dem Rasen. Mit diesem und mit Hilfe des Radarschirms kann die Richtung, die der Ball einschlagen soll, eingestellt bzw. korrigiert werden. Betätigt man nun den Schußknopf und hält ihn eine gewisse Zeit gedrückt, verfärbt sich der Pfeil heller. Dementsprechend weit und hoch fliegt der Ball in den Strafraum hinein. Bei Freistößen gilt ähnliches. Jedoch läßt sich durch entsprechenden Tastendruck die Schußplatzierung genauer einstellen. Auch hier gelangen nach kurzem Besuch im Trainingslager die spektakulärsten Torszenen und Freistoßvarianten.



SZENARIO

Wie in der SNES-Version sind zahlreiche Szenarien enthalten. Hier gilt es, durch Eingreifen in eine vorgegebene Spielsituation, die Partie zu entscheiden oder eine Niederlage abzuwenden.



PASSEN

Eine Neuheit ist das Passen in den Lauf des Mitspielers. Alleingänge über den Platz sollte man vermeiden. Kluges und durchdachtes Passen schon die Kondition und erhöht die Chance auf den Sieg.



SCHIESSEN

Wie im richtigen Fußball können zahlreiche Schußvarianten über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden. Weitschüsse, Volleys, Lupfer oder Flachsüsse sind auch hier kein Problem.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: 160 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel, Batterie
Genre: Sport



Sound

Die mitreißende Zuschauerkulisse und der Kommentator lassen richtige Länderspielatmosphäre aufkommen. Bei erfolgreichen Dribblings und gehaltenen Schüssen gibt es sogar Applaus.

Grafik

Absolut flüssige und realistische Bewegungsabläufe lassen glauben, man sei bei einer Liveübertragung. Detailtreue und Realitätsnähe machen das Modul so faszinierend und einzigartig.

Spielbarkeit

Nach kurzer Eingewöhnungsphase gelangen selbst Anfängern gute Spielzüge und Torschüsse, wobei zwischen analoger und digitaler Steuerung gewählt werden darf. Wer jedoch in den ganzen Genuß des Spiels kommen möchte, sollte üben, denn es stecken auch spielerisch viele Feinheiten in diesem Modul.

Fazit

Eine perfekte Fußballsimulation, die selbst Leuten gefällt, die sonst nix für diesen Sport übrig haben. Für die Mitbewerber wird es sehr schwer werden, da mitzuhalten: An *International Superstar Soccer 64* werden sich alle künftigen Fußballspiele messen lassen müssen. Für Fans wie für Anfänger ist dieses Modul ein absolutes Muß.

tt/og



Das Spielprinzip ist etwas für Leute, die Frust loswerden wollen, ohne in den Knast zu wandern. Denn wo kann man sonst nach herzenslust Häuser einreißen und die Gegend demolieren? Dafür gibt es jetzt Rares neues Grafik-Meisterwerk rund um das *Blast Corps*!

Lernt in Bonus-Leveln das Spielprinzip!

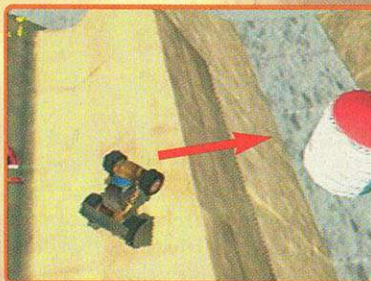
Die Bonuslevel bieten die Möglichkeit, sich ohne Gefahr mit den Fähigkeiten der einzelnen Fahrzeuge und Roboter vertraut zu machen. In einem kurzen Intro wird meist mit eingeblendetem Joypad gezeigt, wie die Runde zu schaffen ist.

Mit dem J-Bomb-Roboter solltet Ihr immer in die Mitte der Häuser zielen.



Die XR7-ProtoCrash ist ein delikates Fahrzeug. Nicht immer schafft sie es, auf beiden Seiten Dinge wegzuräumen, obwohl es so scheint.

Der TurboBuggy ist am wirkungsvollsten, wo es Berge oder Rampen gibt.



Manche Level meistert Ihr per Fernsteuerung. Das ist nach der 1st-Person-Perspektive gewöhnungsbedürftig.

Die Donnerfaust sollte ein paar Schritte Abstand zum einzureißenden Gebäude wahren.



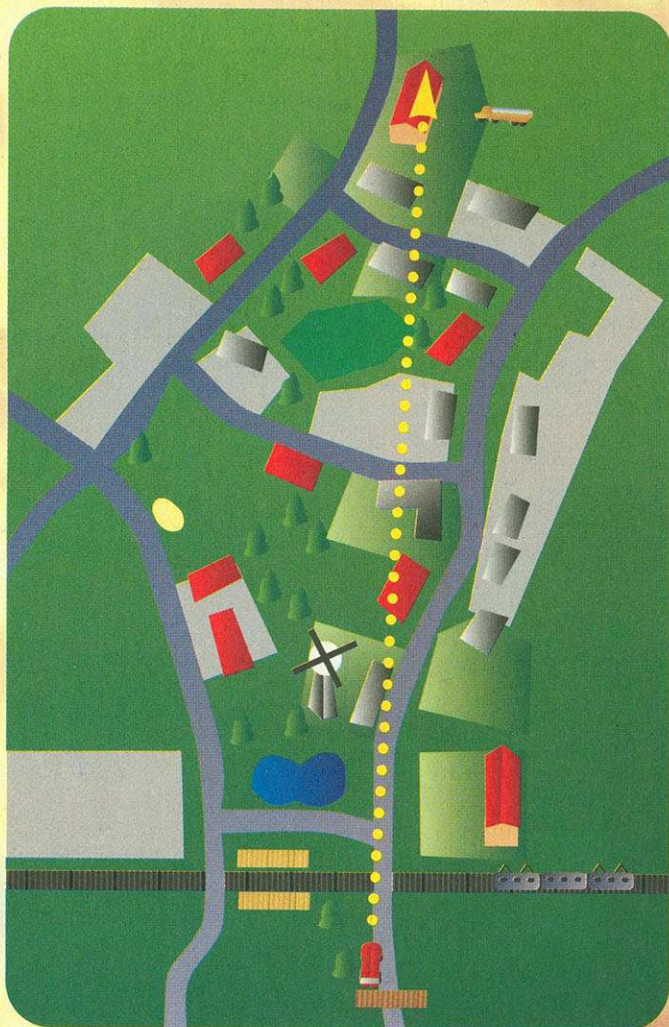
Bei Wettrennen ist die geteerte Straße selten die kürzeste Strecke. Sucht Möglichkeiten, um weiter abzukürzen.

Kurztipp



Jede Runde kann (vorzeitig) beendet werden, wenn Ihr einfach in den Lastwagen am oberen Levelrand steigt.

Edukativa - Blast Corps für Anfänger



Den ersten Schock versetzen wir Euch gleich: Das komplette Level ist in der vorgegebenen Zeit zu schaffen. Übt, bis Euch das gelingt. Im Prinzip benötigt Ihr nur den Bulldozer. Rast einfach durch die Gebäude und macht den Weg frei.



Das System ist einfach: Rast mit Vollgas in die Häuser. In einigen verstecken sich Leute, die Ihr dabei gleichzeitig rettet.

Der TNT-Kasten bietet einen Blick in die Zukunft: Später könnt Ihr einige Gebäude nur mit ihm beseitigen, weil sie für den Bulldozer zu groß sind.



Steigt in die Eisenbahn (Z-Taste zum Fahrzeug wechseln) und steuert sie zur Rampe. Jetzt könnt Ihr in den Rennwagen steigen und losheizen. Um die Runde zu schaffen, ist das aber nicht notwendig.



Zur kompletten Lösung des Levels zündet Ihr alle roten Lampen an.

Silberstadt - Findet den Professor!

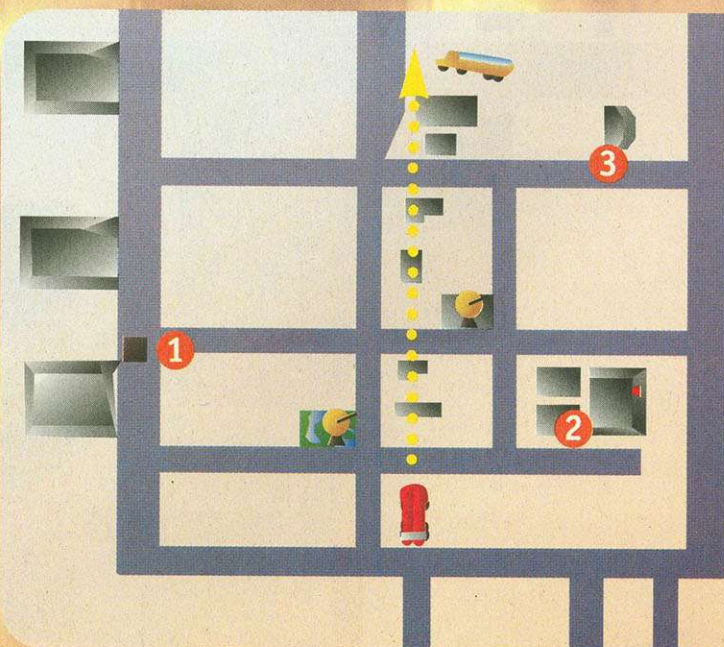
Den ersten Teil der Aufgabe löst man mit dem Kipplader. Lernt, ihn mit der R-Taste zu schleudern. Beseitigt nun alle Häuser auf der Route des Atom-Trucks. Ist das geschafft, beendet Ihr das Level (Einsteigen in den Lastwagen am Ende der Route). Nun kommt die Bonus-Aufgabe.

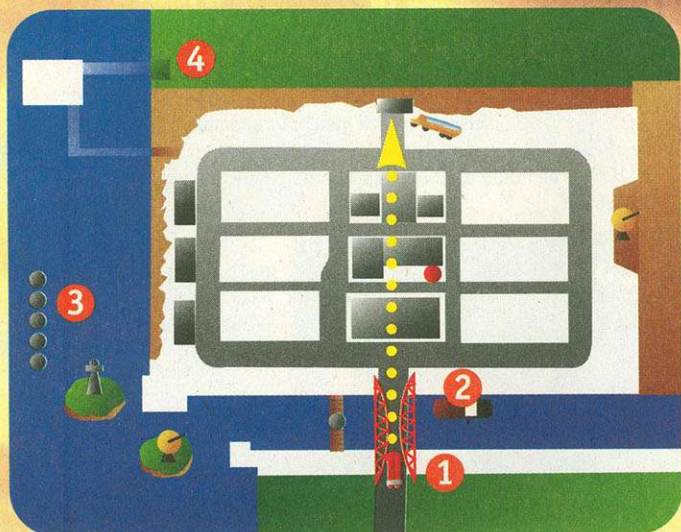
Schiebt den Stein unten links vor dem Gang weg (1). Steigt aus dem Wagen und lauft die Rampe runter. Mit dem Bulldozer schiebt Ihr die TNT-Kiste zur Tür. Besteigt den Zug und fahrt etwa drei Bilder nach oben. Versucht nun auszustiegen. An der

richtigen Stelle kommt Ihr zu einem Polizeiwagen. Fahrt durch das Labyrinth und besucht den Wissenschaftler. Kehrt jetzt zum Zug zurück und fahrt ganz nach oben. Dort setzt Ihr Euch auf das Motorrad und fahrt zu Punkt (1). Mit der Kanone schießt Ihr die Tür auf und (wenn das noch nicht getan ist) reißt die Häuser ab. Nun wieder die Rampe hinunter und dem Gang folgen. Jetzt bekommt Ihr den Roboter (3) und könnt die restlichen Häuser beseitigen.



Nur mit dem Roboter könnt Ihr den letzten Sender anschalten.





Chaosdistrikt

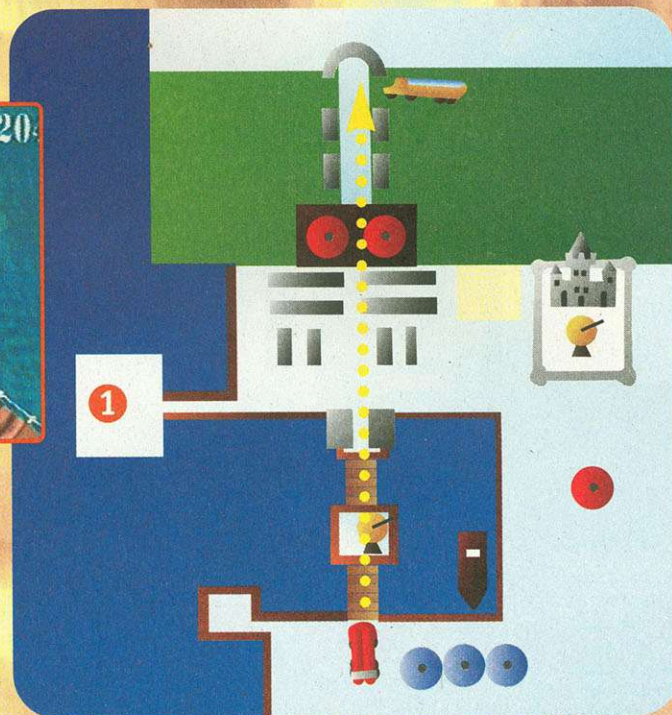
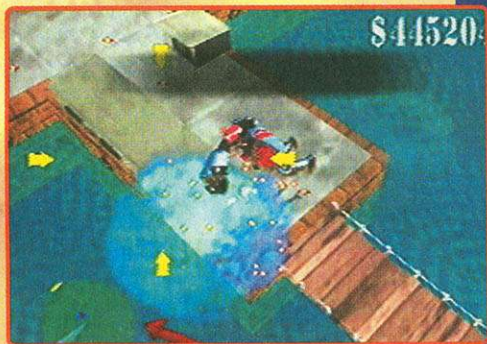
Mit dem Geländewagen fährt Ihr über die Brücke und folgt den Lampen zum Roboter. Steigt ein und macht den Weg für den Truck frei (vergeßt den roten Turm nicht). Beendet jetzt die Runde und geht wieder in das Level. Wechselt nun vom Buggy zum Motorrad (1) und schießt auf die Mitte des Bootes (2). Stellt Euch dazu kurz vor den Lastkahn. Holt den Roboter, fliegt zu den Inseln, den schwebenden Bällen und den Lampen auf der Brücke. Erledigt das, bevor Ihr zu Punkt (4) fliegt. Betretet nun den unterirdischen Gang und fahrt zum Rennwagen. Nachdem Ihr die letzten Lampen aktiviert habt, rast Ihr zum Ziel.

Mit einer Berührung bringt Ihr die schwebenden Bälle zum Platzen.



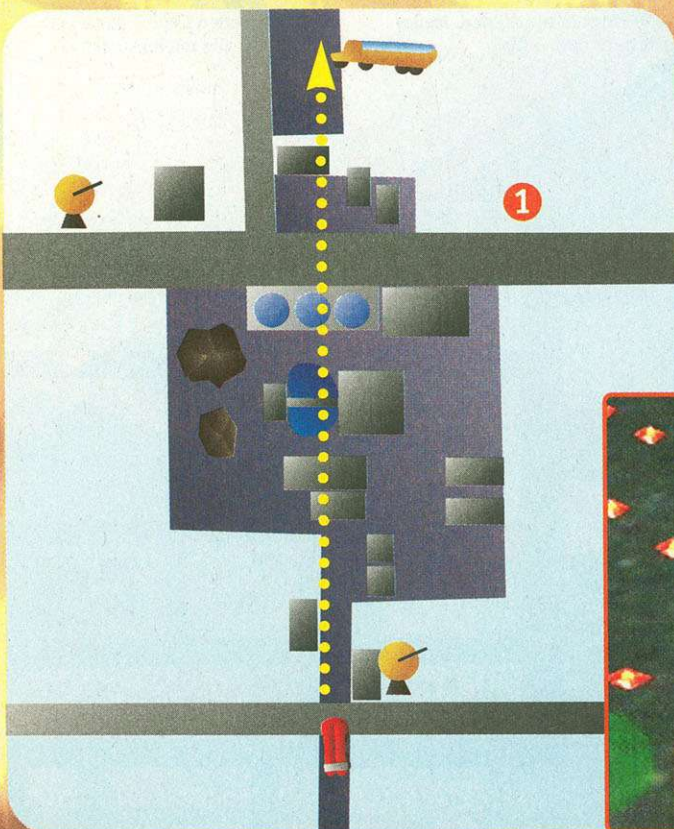
Multiplia

Eine Runde ohne Geheimnisse: Beseitigt mit dem Seitenstamper die Hindernisse für den Truck und begeben Euch dann schnell zur Burg. Macht sie nieder, steigt in den Roboter und reißt die letzten Hindernisse ein. Jetzt holt Ihr das Motorrad (1) und versenkt damit zum krönenden Abschluß den Lastkahn.



Grobstadt

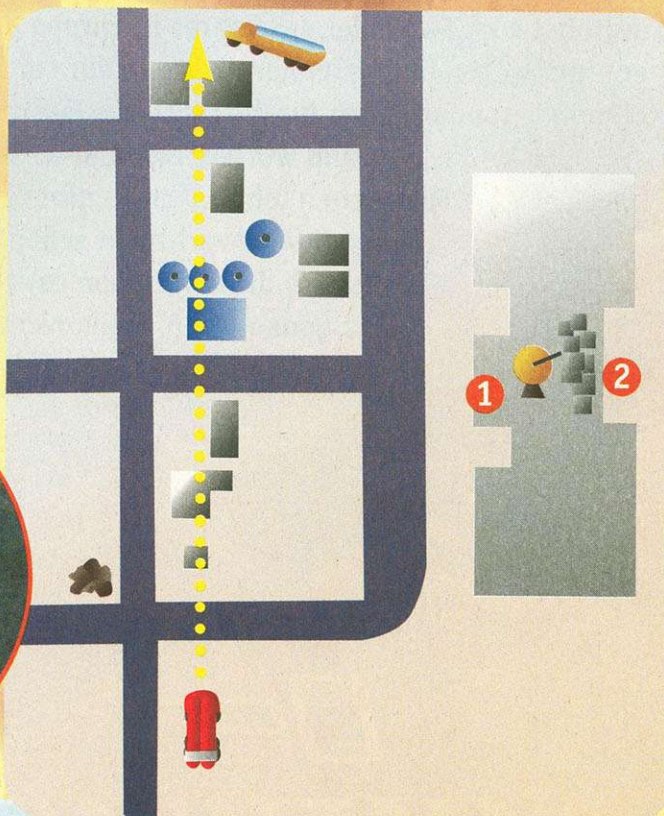
Der Bulldozer reicht vollkommen aus, um dieses Level zu schaffen. Um den Transporter heil zum Ziel zu bringen, ist es teilweise nicht einmal nötig, die Häuser komplett abzureißen. Klar, für die volle Punktzahl müßt Ihr es (bei einem zweiten Anlauf?) dann aber doch tun. Bei Punkt (1) findet Ihr einen Cyclone-Roboter, mit dem Ihr Euch schneller fortbewegen könnt.



Mit dem Cyclone fegt Ihr geradezu akrobatisch durch die Level.

Tempcity

Vorsicht beim Umgang mit der Munition: Wenn sie alle ist, hilft nur noch ein Neustart des Levels. Bei Punkt (1) liegt die Besonderheit dieser Runde. Die Rampe muß erst freigeschossen werden. Haltet nach einem Punkt Ausschau, an dem die Lampe deaktiviert werden kann. Oben wartet bei (2) ein Wissenschaftler auf Euren Besuch.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel (4 Spielstände), Batterie, dt. Text

Genre: Action

Sound

Die Musik ist flott und treibt zum Weiterspielen an.

Grafik

Gut erkennbare, voll gerenderte Spielflächen und Fahrzeuge, denen man die Liebe zum Detail ansieht.

Spielbarkeit

Übung macht den Meister: Lest die Anleitung und probiert die Techniken aus. Negativ stößt uns auf, daß es keine Kartenfunktion gibt, mit der man sich das ganze Level (abseits der Truck-Route) ansehen kann. Wer sich den Aufgaben zum ersten Mal stellt, wünscht sich bei der Suche nach einem anderen Fahrzeug oft diese Funktion. Der Zeit- und Leistungsdruck ist bei späteren Levels so unglaublich hoch, daß das Spiel richtig streßt.

Fazit

Rares **Blast Corps** ist ein Produkt, das dem Ruf seiner Entwickler als Grafik-Spezialisten voll gerecht wird. Es baut das **Micro Machines**-Konzept mit vielen neuen Ideen aus. Die zahlreichen Geheimbereiche spornen an, auch das letzte Fitzelchen aus dem Modul herauszuholen. Wer auf Herausforderungen steht, sollte zugreifen.

og

Intercity

Wieder eine zweiteilige Mission, die Ihr nicht in einem Anlauf schafft. Der Transporter ist nur im oberen Bereich gefährdet.

1. Fahrt mit der Eisenbahn nach oben. Lauft über die Brücke und steuert den Bulldozer auf die Ladeplattform des Krans. Beseitigt nun den Kran selbst und bringt den Dozer auf die andere Seite des Schienenstrangs. Wechselt in den Bulldozer und bombt mit dem TNT-Faß das Hindernis weg.

2. Bei einem zweiten Besuch in diesem Level fahrt Ihr auf die rechte Seite der Schienen. Bei Punkt (1) findet man einen Polizeiwagen, mit dem sich die roten Lampen schneller finden lassen.



Mit Blaulicht durch die Gegend zu rasen macht noch mehr Spaß!

Matthias Sammer ist nicht umsonst zum Fußballer des Jahres in Europa gewählt worden. Seit Jahren ist er einer wertvollsten Spieler nicht nur für seinen Verein, Borussia Dortmund, sondern auch für die Deutsche Fußball-Nationalmannschaft. Und schon sind wir bei unserem Wettbewerb.

Mitmachen lohnt sich. Es gibt tolle Preise zu gewinnen.

Wer die Antwort nicht schon spontan im Kopf hat, sollte diese Ausgabe der Nintendo Fun Vision ganz genau lesen. Irgendwo werdet Ihr die Lösung schon finden! Holt Euch das Fan-Paket!

Unsere Frage:

Wie oft hat Matthias Sammer bisher in der Deutschen Fußball-Nationalmannschaft gespielt?

Der MATTHIAS[®] SAMMER SOCCER Wettbewerb!

sponsored by:

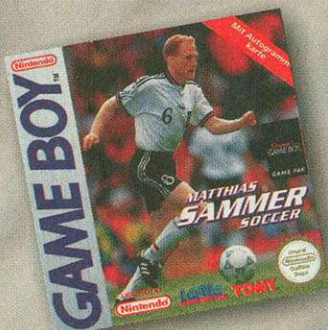


1. Preis: Ein komplettes Borussia Dortmund-Fan-Paket (Trikot, Hose, Stutzen und Schuhe) mit einer Original-Unterschrift von Matthias Sammer auf dem Trikot plus ein Matthias Sammer Soccer-Videospiel für den Game Boy.

2. Preis: Ein Borussia Dortmund-Trikot mit Original-Autogramm von Matthias Sammer sowie ein Matthias Sammer Soccer-Videospiel für den Game Boy.

3. Preis: Einen Fußball von Adidas, natürlich handsigniert von Matthias Sammer plus ein Matthias Sammer Soccer-Videospiel für den Game Boy.

4. bis 10. Preis: Je ein Matthias Sammer Soccer-Videospiel für den Game Boy.



Und so könnt Ihr gewinnen:
Beantwortet einfach oben gestellte Frage und schreibt die Antwort auf eine Postkarte. Diese schickt Ihr ausreichend frankiert an:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Sammer Soccer“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main.

Der Einsendeschluß ist der 30. August 1997. Mitarbeiter von Laguna oder dem Pro Verlag dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Vier neue Teams

Geht im Hauptmenü auf „Setup“ und wählt hier „Options“ aus. Haltet nun die L-Taste und drückt währenddessen folgende Tastenkombination: C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←. Bestätigt das ganze mit der Start-Taste und Ihr könnt vier neue Teams (Williams, 99ers, Canada und USA) auswählen.

Versteckte Werbung

Drückt im Options-Menü (im Setup-Menü) immer mal wieder die Z-Taste, um ein bißchen Werbung zu schauen. Da gibt es zum Beispiel Logos von Coca-Cola, Williams und anderen.

Stellt Euer Team selbst zusammen

Geht in das Optionsmenü (im Setup-Menü). Haltet dort die L-Taste und drückt folgende Kameratasten: C↓, C↓, C↑, C↑, C↓, C↓, C→, C→, C↓. Jetzt erscheint am unteren Bildschirmrand „Specials“ mit einem Zahlencode (die achte Ziffer ist eine Eins). Kehrt zum Hauptmenü zurück und geht im „Records“-Menü in „Modify Teams“. Wenn die Team-Statistiken erscheinen, drückt Ihr zehnmal C↑ und das geheime Teamauswahl-Menü erscheint. Wählt mit Hilfe des Controller Pads zwei Teams aus und bestätigt sie mit A. Die Mannschaft des ersten Teams erscheint nun auf der linken Seite. Mit der B-Taste könnt Ihr das Team auf der rechten Seite wechseln. Mit ↑ und ↓ werden die Spieler ausgesucht, die Ihr ersetzen wollt. Mit ← und → wählt Ihr die Spieler aus, die in Eurem Team spielen sollen. Die A-Taste dient hier als Bestätigung dafür, daß die Konsole die Transaktion vollziehen soll. Mit Start kommt Ihr ins Menü zurück und könnt Euch ein neues Team auswählen, daß Ihr verändern wollt. Drückt Ihr zweimal Start, kehrt Ihr zum Hauptmenü zurück.

Power Check

Drückt während eines Bodychecks doch einmal C↓ und C← gleichzeitig. Euer Gegenspieler macht dann einen Backflip und liegt auf dem Eis.

Der Nullen-Trick

Drückt während eines Spiels die Start-Taste und wechselt in dem jetzt erscheinenden Tableau in das Options-Menü. Haltet dort die C-Tasten, während Ihr R drückt. So erscheinen auf dem unteren Teil des Bildschirms Zahlen. Jede der C-Tasten steht für zwei Ziffernblöcke. Dabei symbolisiert die Taste C↓ die ersten beiden Zahlen, C← die nächsten beiden. C↑ steht für die fünfte und sechste Zahl und C→ für die letzten beiden Ziffern. Durch Drücken von R könnt Ihr die einzelnen Zahlen aktivieren und verändern. Folgende Codes sind damit möglich:

110000	normale Spieler mit kleinen Köpfen
010000	normale Spieler mit gigantischen Köpfen
101010	Minispieler
011001	Minispieler mit riesigen Köpfen
100000	Minispieler mit kleinen Köpfen
000101	Riesenspieler
110110	Riesenspieler mit kleinen Köpfen
010110	Riesenspieler mit riesigen Köpfen
111010	Sprecher hört sich wie Alvin von den Chipmunks an

Wählt Euren Gegner

Sucht Euch entweder „Play Game“ oder „Practice“ aus. Geht auf das Team, das Ihr gerne als Gegenmannschaft haben wollt und drückt dreimal die C→-Taste. Jetzt hört Ihr es kurz klicken, Ihr könnt Euer eigenes Team auswählen und spielt anschließend gegen den ausgewählten Verein.

Der große Kampf

Diesmal müßt Ihr im Options-Menü (während des Spiels) die L-Taste halten. Drückt dann folgende Tasten: C↑, C↑, C↓, C←, C→, C→, C←, C→, C←. Nun werdet Ihr im Spiel etwa alle 20 Sekunden in eine Schlägerei verwickelt.

Der Unsichtbare

Geht während der Eröffnungssequenz in die Pause und wählt Replay aus. Laßt einen Spieler aus Eurem Team aufblitzen (das geschieht mit der L- oder R-Taste) und drückt Z während er blinkt. In der Partie wird dieser Spieler nicht mehr zu sehen sein. Diesen Trick könnt Ihr übrigens mit mehr als einem Teammitglied machen. Ihr könnt sogar eine ganze Mannschaft „verschwinden“ lassen.

Mit zwei Spielern in den Practice-Modus

Ihr benötigt mindestens zwei Pads, um diesen Trick auszuführen. Geht mit dem einen Pad im Hauptmenü auf den Practice-Modus und drückt und haltet A. Jetzt drückt und haltet Ihr A auf dem zweiten Pad und schon könnt Ihr mit zwei Spielern üben.

Das Ende

Auch hier könnt Ihr Euch den Abspann anschauen, ohne das Spiel durchzuzocken. Drückt dazu einfach im Titelbild (beim Wayne Gretzky-Logo) mindestens 20 Mal A (manchmal weniger, manchmal auch mehr).

Blitzstart

Haltet im Hauptmenü irgendeine Taste (außer die A-Taste natürlich) und bestätigt dann ein Spiel mit Start. Schon befindet Ihr Euch im Face-Off und steuert Gretzky und seine Rangers.

Zwei Power-Shots

Um das Tor anzustecken, müßt Ihr beim Schuß auf selbiges A und C↓ gleichzeitig drücken. Der zweite Power-Shot ist etwas schwieriger. Skatet zwischen den beiden Face-Off-Kreisen hindurch und drückt wiederum A und C↓. Wenn der Puck jetzt im Tor landet, fliegt das gesamte Tor um.

Turok

Weitere Cheats

Für den Dinojäger haben wir zwei weitere Cheats aufgetan. Zwar ändern sich hier nur einige Farben, trotzdem wollen wir sie Euch nicht vorenthalten:

LLTHCLRSFTHRN
CLLTHNTMTN

Regenbogen-Modus
Quack-Modus

● Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest

Wichtige Info zum Beginn:

Wir benutzen hier den Begriff „Wikinger-Leiter“. Damit ist gemeint, daß ein Charakter auf Olafs Schild steigt. Dies ist eine Komplettlösung. Wir erklären Schritt für Schritt, wie Ihr zum Ziel kommt. Wer *Lost Vikings 2* selbst lösen will, sollte immer nur das lesen, was er gerade braucht.

Level 16

Paßwort: DRNK

Erik läßt das Seil herunter, während Baleog von Olaf geschützt den Piraten beseitigt. Die Kopf-attacke und ein Pforz machen Wege frei. Der rote Schlüssel ist in der Truhe rechts im Wasser. Erik benutzt das Seil und sprengt die kleinen Kästen weg. Baleog stellt sich auf Olafs Schild und beseitigt die Kette. Der Dicke schwebt über die Nadeln, holt die Kugel und gleitet nach rechts weiter. Dort beseitigt er für Erik die Blöcke und begibt sich an die Stelle, die ihm selbst mit Blöcken versperrt ist. Baleog hangelt sich oben nach rechts bis zum Schwebebalken und dann weiter zum Aufzug. Er benutzt ihn und wartet.

Erik folgt Olaf und holt im Wasser den goldenen Schlüssel. Er macht alle Wege frei. Olaf holt den silbernen Schlüssel und beide gehen zum entsprechenden Schlüsselloch. Schließt auf und platziert Olaf zum Schutz vor der Kanone vor dem goldenen Schlüsselloch. Bombt die Kanone weg und holt mit der Wikinger-Leiter den Aufzug nach unten. Olaf fährt nach oben und schleicht sich an der Kanone vorbei nach links, wo Erik die Tür aufhält. Beseitigt mit dem roten Schlüssel die Kette und öffnet mit dem Bionik-Arm die Tür. Der Vogel ist dann kaum ein Problem. Erik spielt Rammbock und drückt den Knopf auf der anderen Seite der nächsten Tür. Beseitigt die Mauer, bevor Ihr mit Olaf die Karte holt. Baleog kümmert sich um die Piraten.

Level 17

Paßwort: YOVR

Scorch beseitigt den Vogel und den Piraten. Olaf pforzt die Hindernisse weg, damit der Drache die Bombe holen kann. Ist der Weg für Baleog freigebombt, holt ihn Scorch mit dem Aufzug. Mr. Bionik-Arm schlägt auf den Türöffner. Olaf drückt auf den Knopf und pforzt die Hindernisse weg, damit Scorch den Piraten beseitigen kann und eine weitere Bombe holen darf. Benutzt nicht den Fahrstuhlschacht für den Aufstieg, das schafft der Drache nicht. Der Bionik-Arm öffnet die Tür und Scorch bringt den Dicken auf halbe Höhe. Mit dem roten Schlüssel geht die Tür auf.

Bringt Baleog ganz nach oben, wo er rechts den Knopf drückt und stehen bleibt. Olaf holt die Bombe, die das Hindernis wegsprengt, und Baleog drückt den Schalter bei der Glaskugel. Scorch und Olaf segeln jetzt nach unten. Der Dicke pforzt das Hindernis weg, während sich der Drache um den Schützen kümmert. Jetzt erst sollte Baleog folgen. Der kleine Vogel ist noch eine Gefahr. Scorch läßt das Seil herunter, und seine Freunde folgen. Für Baleog ist diese Aktion sehr gefährlich: Hier kann er noch ableben!

Level 18

Paßwort: OV4L

Über die Wikinger-Leiter kommen Fang und Baleog an den Schalter. Achtung: Der Pirat ist sofort

da. Olaf pforzt zwei Mal und der Schalter wird zum Opfer des Bionik-Arms. Baleog bedient den Schalter, während Fang und Olaf den Aufzug holen. Der Pirat schützt den goldenen Schlüssel – beseitigt ihn. Nach dem Pforz besorgt Baleog die Spielkarte. Fang bringt Olaf auf halbe Höhe, damit er nach rechts segeln kann. Jetzt beseitigt der Werwolf den Seemann und läßt die Strickleiter hinunter. Einer der Helden holt die Bombe, um die linke Kanone zu beseitigen. Olaf stellt sich nun vor die rechte und die anderen beiden laufen einfach vorbei.

Fang läßt die beiden Strickleitern herunter, damit Baleog dank der Wikinger-Leiter nach links schwingen kann. Was folgt ist sehr gefährlich: Schiebt den dicken Stein auf seinen Platz. Fang springt nach links zum Knopf und drückt ihn. Der Stein fällt auf die Nadeln, und Mr. Bionik-Arm erreicht dank der Wikinger-Leiter sein Ziel. Jetzt kann sich Olaf zu neuem Ruhm pforzen, den silbernen Schlüssel und die Bombe holen. Benutzt den Flaschenzug. Olaf stellt sich vor die Kanone, damit seine Freunde sicher auf die andere Seite kommen. Vorsicht, wenn Baleog den Knopf drückt: Haltet das Steuerkreuz nach ↑, damit er nicht in die Flammen stürzt. Laßt die Helden langsam heruntergleiten, sonst enden sie unten als Grillfleisch.

Level 19

Paßwort: T1N3

Erik geht nach oben und beseitigt die kleinen Blöcke. Fang stellt sich auf den Schalter und mit dem Kopfstoß ist das erste Item erreichbar. Erik macht den Hindernislauf über die Flammen und stellt sich auf den Schalter ganz rechts oben. Scorch bewegt nun den zweiten Schalter, der den Stein auslöst, und hilft Baleog, den grauen Schlüssel zu holen. Den braucht Erik, um die Kette zu beseitigen. Denkt daran, daß nur er allein ins Wasser darf! Erik schwimmt durch die „navale Einbahnstraße“, drückt den Knopf und begibt sich vorsichtig nach links. Die beiden anderen gehen zur jetzt offenen Tür. Scorch hilft Baleog auf halbe Höhe und läßt sich von ihm die Bombe holen. Damit wird das Hindernis weggesprengt, die Tür ist offen.

Seine Freunde bringen Baleog ganz nach oben und er öffnet das Tor. Achtet auf die Kanone! Erik beseitigt die kleine Blöcke, verschiebt den Block und holt die Bombe für die Kanone. Jetzt kümmert er sich um die anderen kleinen Kästen. Bringt Baleog über die Wippe, die Sprungfeder und das Seil nach oben (vorsicht vor dem Feuer). Bringt alle drei nach oben, wenn der letzte Gegenstand eingesammelt ist.

Level 20

Paßwort: D4RK

Erik holt die Fackel, ohne die Ihr gleich im Dunkeln steht. Baleog kümmert sich schnell um den Barbaren und holt gemeinsam mit Olaf die Bombe und die Voodoo-Figur. Sprengt die Mauer weg und drückt mit dem Bionik-Arm die beiden Knöpfe. Der Affe ist unverwundbar, solange er rollt. Olaf schwebt zum Schlangenkopf-Teleporter und pforzt das Hindernis weg. Er schiebt den Stein zur Seite und wartet. Bringt Baleog ganz nach oben (über die Wippe und den Aufwind), drückt den Knopf und beseitigt den Affen. Zurück

zum wuchernden Busch. Olaf kommt von der rechten Plattform aus zur Pflanzenleiter und dann auf die andere Seite. Der Rest dürfte ein Kinderspiel sein.

Level 21

Paßwort: H4RD

Erik löst den Stein aus, damit Fang sich um den Busch und den Eingeborenen kümmern kann. Holt jetzt den Springer nach. Olaf pupst die kleinen Brocken weg und begibt sich nach links, wenn Erik die anderen Steinchen zerbröseln hat. Olaf sichert den Weg nach oben, damit sich der Eingang nach links nicht gleich wieder schließt – das muß schnell gehen. Erik zerbröseln und zerbombt das Hindernis, damit Fang den grauen Schlüssel und die Puppe holen kann. Jetzt gibt Olaf seine tragende Tätigkeit auf. Platziert die beiden Schlüssel in ihren Löchern und schaltet zu Erik. Der schwimmt zum rechten Knopf. Olaf segelt jetzt nach rechts und begibt sich nach ganz unten. Erik aktiviert den unteren Knopf und Ihr schaltet sofort zum Dicken. Der segelt vom Aufwind unterstützt nach oben und pupst das Hindernis weg. So erreicht der Schwimmer den goldenen Schlüssel. Holt Olaf nach oben und geht nach links. Achtung: Gefahr ist sofort da!

Fang beseitigt den Busch und kämpft mit dem Affen. Dank der Wikinger-Leiter kann das Hindernis beseitigt und oben der Barbar besiegt werden. Erik holt den Schlüssel und läßt sich Liane für Liane nach unten fallen. Holt die beiden anderen zum Schlüsselloch.

Unten beseitigt Fang die Pflanze und Olaf stellt sich schützend unter den ersten Steinwurf. Holt die beiden anderen nach. Vorsicht, wenn Ihr sie nach rechts schickt. Zerbröseln die Steine erst, wenn Olaf da ist, um ein Versperren des Weges zu verhindern. Der Rest ist ein Kinderspiel.

Level 22

Paßwort: HRDR

Olaf pforzt und macht die Wikinger-Leiter für Baleog, damit der den Schalter drücken kann. Scorch grillt den zweiten. Der Dicke holt die Bombe und schiebt den Stein nach rechts. Scorch sprengt den Weg frei, während Baleog den Stein schnell unter das Hindernis schiebt. Alle drei gehen nach rechts.

Ein Feuerstoß betätigt den Schalter. Olaf geht klein nach rechts und benutzt den Schlangenkopf-Teleporter. Er pforzt und läuft ganz nach rechts. Scorch bringt Baleog nach oben, der die Bahn nimmt und die Schalter betätigt. Mit dem Seilzug besorgt er den roten Schlüssel, den Olaf benutzt. Bringt Baleog wieder zur Wippe. Werdet mit Scorch nicht übermütig, er kann nicht über die Stacheln fliegen!

Mit dem Teleporter kommen Scorch und Baleog nach unten. Der Drache betätigt den Hebel. Mr. Bionik-Arm fährt zur Pflanze und passiert sie, wenn Scorch sie verbrannt hat. Der Grüne kümmert sich auch um den Schalter, das geht am besten mit der Wikinger-Leiter. Scorch betätigt den Knopf und Olaf bietet die Leiter, damit Baleog keinen Lebenspunkt verliert. Der schwingt sich an die Liane und klettert auf sie hinauf, um den Schalter zu drücken. Der Dicke pforzt das Hindernis weg, damit die beiden anderen folgen können. Der graue Schlüssel wird erreicht, wenn Ba-

Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest

leog ihn freigeschlagen hat. Paßt auf, daß Ihr bei dieser Aktion geschützt werdet. Der Schalter hinter dem Feuer ist von einem Barbaren bewacht und öffnet für kurze Zeit den Gang. Beseitigt den Affen aus sicherer Entfernung und von Olaf geschützt und lauft dann vorsichtig weiter. Ihr seid fast am Ziel!

Level 23

Paßwort: LOST

Der Schalter startet die Windanlage, damit Baleog zuschlagen kann. Fang holt vorsichtig den Schlüssel und drückt dann die Taste unter dem Schlüsselloch. Baleog läßt sich links auf den Boden fallen und besiegt den Gegner. Er drückt den Schalter und benutzt den Teleporter. Mit der schwebenden Plattform macht Erik die Haken für Baleog frei, der dann auf den nächsten Schalter drückt.

Mit cleverem Teleporter-Einsatz kann der nachgeholte Fang seine Freunde nach oben links bringen. Erik zerbröseln die Steine, Fang aktiviert die Brücke und sie teleportieren sich alle drei nach ganz oben links. Baleog beseitigt den Gegner. Olaf holt die Figur aus dem Wasser und zerbröseln von der anderen Seite die Steine. Für Baleog ist es gefährlich, aber er muß auf die Plattform und die beiden Schalter drücken. Bringt ihn nach rechts auf den Seilzug, dann kann er die Bombe holen.

Und der rote Schlüssel? Habt Ihr nicht gesehen, daß wir an einer Stelle nicht erwähnten, daß man Steine zerbröseln sollte? Kein Problem, Erik kommt jetzt noch dahin. Warum sollt Ihr nicht dieselben Fehler machen wie wir? Blendet jetzt zu einer Figur über dem roten Schlüssel (R-Taste).

Level 24

Paßwort: OBOY

Baleog schwingt sich ganz nach rechts (Barbaren!) und holt (wenn es klappt wie es sollte) den roten Schlüssel. Erik läuft ganz nach rechts und folgt den Flußläufen bis zum Knopf, den er drückt. Olaf segelt nun über die Stacheln und holt den silbernen Schlüssel, der den Schwimmer befreit. Bringt beide Helden nach rechts. (Wenn es nicht geklappt hat, beseitigt Baleog die Pflanze und warpt einfach nach oben zurück.) Der rote Schlüssel beseitigt ein Hindernis und wenn die beiden Schalter gedrückt sind, kann Erik zu den Goodies springen.

Mit dem goldenen Schlüssel wird ein neuer Weg frei: Laßt Euch von Liane zu Liane fallen und paßt auf das Feuer auf. Olaf wird auf dem Weg nach links gebraucht. Die Bombe bekommt, wer Baleog aufhängt und dann auf die linke Plattform stellt, während der Dicke rechts auf halber Höhe schwebt. Sprengt jetzt den Weg frei.

Der rote Schalter ist jetzt wichtig. Erst muß Erik oben den Weg freiräumen, dann kann sich der Dicke durchschlängeln und die Pfurz-Methode anwenden. Über die Wikinger-Leiter öffnet Baleog den Weg und kehrt zu Erik zurück, der den Schalter betätigt. Der Springer holt schnell den Aufzug und dann macht Ihr den Barbaren fertig. Baleog kommt mit cleverem Einsatz der Wippe (bei runtergelassener Brücke) zurück. Mission: Accomplished!

Level 25

Paßwort: HOM3

Überlegt jeden Schritt ganz genau: Diese Runde hat es in sich! Scorch holt die Fackel. Bringt die drei sicher an den Flammen vorbei. Die Fackel braucht Erik im Wasser, den Weg dahin bereitet einer der kampffähigen Freunde vor. Der Taucher befreit den Affen und wartet. Fang klettert jetzt die Wand hoch und aktiviert den Türöffner für Scorch. Den silbernen Schlüssel hat der Affe, der vom Schlüsselloch aus sichtbar ist. Der rote ist etwas weiter rechts, dazu braucht Ihr den Drachen und Erik.

Der Fackelträger muß jetzt Fang das Licht anmachen. Findet dazu den Schlangenkopf-Teleporter. Zerbröseln am anderen Ende die kleinen Brocken und Scorch verbrennt den Schalter. Der Drache teleportiert zurück und schwebt zum goldenen Schlüssel. Der ist erreichbar, solange Fang auf dem Schalter steht. Der Werwolf läßt sich jetzt nach unten gleiten. Steuert während des Sturzes nicht nach links, sonst landet er auf den Dornen. Der Knopf (links) betätigt den Feuerspucker, der wiederum den Schalter (rechts) brutzelt. Jetzt kann Fang vorsichtig auf die andere Seite kommen. Er zerbröseln mit seiner Berührung die Steine und Ihr könnt zum Ziel.

Level 26

Paßwort: SHCK

Olaf segelt nach unten und unterbricht den Kontakt. Er drückt den Knopf und zwingt sich rechts durch den Gang, den Erik ihm vorher freigemacht hat. Der Schwimmer holt die Code-Karte und Baleog drückt den Knopf. Holt nun die beiden anderen zu Mr. Bionik-Arm. Mit der Wikinger-Leiter ist es Erik möglich, die Blöcke im Stockwerk darüber durch die Röhre hindurch zu beseitigen. Während der Dicke schützt, holt Baleog die zweite Karte. Vorsicht, wenn Ihr über das Anti-Grav-Feld schwebt: Oben und unten sind gefährliche Energiefelder. Olaf pfurzt das Hindernis weg und stellt sich in das Kontaktfeld. Baleog beseitigt den Schalter und holt die Goodies, wenn Erik ihm den Weg freimacht. Nun begeben sich die beiden nach oben (vorsicht!) und lassen sich auf das Energie-Seil fallen. Achtet dabei darauf, die ↑-Taste gedrückt zu halten, sonst endet Ihr auf den Dornen. Paßt bei der Aufzugsfahrt auf das Feuer und auf das Alien auf. Baleog schlägt jetzt vom Aufwind aus den Schalter kaputt, damit Olaf folgen kann.

Im nächsten Stockwerk beseitigt Baleog das Alien und Erik zerbröseln die kleinen Steine. Jetzt steigt der Krieger die Leiter hinunter und beseitigt links den fliegenden Roboter. Vorsicht, daß Ihr nicht von den Bomben getroffen werdet. Nun beseitigt Baleog die drei Schalter, die die Energiefelder antreiben. Erik hilft Olaf bei der Wippe, und der segelt vorsichtig nach links. Mit seinem Pfurz erhält er auch die CD. Erik kommt jetzt auf der ihm möglichen Strecke nach links und beseitigt die kleinen Steine. Paßt auf die Energiestrahlen oben und unten auf. Holt jetzt alle drei Helden nach rechts vor das verschlossene Tor.

Level 27

Paßwort: TNNL

Achtung: Der Anti-Grav-Auftrieb ist abgeschaltet und erweist sich zu Beginn als Falle! Mit der Wi-

king-Leiter zerbröseln Erik die kleinen Steine. Fang kümmert sich um den Bombenleger (sehr gefährlich!). Dann stellt er sich in den Kontakt, den bisher nur Olaf unterbrechen konnte. Erik schafft den Dicken auf der Wippe nach oben und tauscht mit dem Werwolf. Der wiederum klettert nach oben und macht Olaf den Weg frei, der sich in den Kontakt rechts vom Anti-Grav stellt. Fang erklimmt den ungefährlich gewordenen Kamin und beseitigt dort die Aliens. Er aktiviert den Anti-Grav, und stellt sich dann in den Kontakt, damit der Dicke nach oben kann. Fang tauscht seinen Platz mit Erik, der sich um die kleinen Steine kümmert. Olaf pupst sich nach ganz links und drückt den ersten Knopf.

Alles muß sehr schnell gehen. Jetzt holt sich Olaf die Lebensenergie und stellt sich in den Kontakt, damit Erik auf die andere Seite kann. Nun schnell die Rollen tauschen und Olaf nach rechts zurückbringen. Erik steigt die Leitern hinunter, springt ins Wasser und macht unten dem Dicken den Pfad frei. Er schwimmt nach oben und drückt den Knopf rechts vom letzten, den er betätigte. Holt jetzt Olaf zu Erik. Mit der Wikinger-Leiter darf der wieder nach oben. Olaf schwebt runter (das unscheinbare rote Ding ist die Code-Karte!), holt Fang und macht den Weg zum Teleporter frei.

Level 28

Paßwort: H3LL

Erik bekommt gleich einen Kampfeinsatz, bleibt aber dort stehen. Olaf deckt den Feuerstrahl ab, damit seine Jungs nach rechts können. Der Sprinter muß zuerst die kleinen Steine beseitigen. Jetzt laßt Ihr Baleog den Schalter drücken und holt alle nach rechts.

Das Geheimnis ist, mit Schwung nach unten zu gleiten. Olaf ist der erste, der den Abstieg wagt: Er schützt vor dem Angreifer. Baleog folgt, kämpft und stellt sich in den Kontakt. Olaf und Erik steigen hoch und zerbröseln dank der Wikinger-Leiter die Steine. Baleog drückt den Knopf, wenn Olaf seinen Platz am Kontaktschalter eingenommen hat. Erik kann nun gefahrlos über die Dornen hangeln. Er schaltet rechts die Energieleiter ab und seine Kumpels kämpfen mit den Gegnern. Dank der Wikinger-Leiter kommt Baleog nach links zum Aufzug. Mit der richtigen Schweb-/Pupskombination kommt Olaf auch dort hin, und holt die Code-Karte. Jetzt kann Erik aus dem Wasser und den Weg nach links „freiköpfen“. Olaf schwebt durch den entstandenen Gang. Erik und Baleog schaukeln sich nach oben, wo der Kämpfer sich in den Kontakt stellt und so dem Rennen Anlauf verschafft. Die beiden tauschen ihre Position, damit Erik in den Teleporter kann.

Wenn sie den Aufzug benutzen, sollte Olaf nach links schauen, sonst gibt es Wikinger-Yakitori (Rezept in NFV 6+7/96, Japanisch für Anfänger). Kämpft Euch mit Baleog nach rechts bis zum zweiten Energiezaun. Nun muß der Krieger nach oben und sich dem Gegner stellen. Bringt Olaf jetzt nach rechts, während einer seiner Freunde den Kontakt unterbricht. Ist der Dicke oben, stellt Ihr die beiden anderen auf den Aufwind. Jetzt könnt Ihr den Knopf drücken und alle nach oben holen.

Mehr zu *Lost Vikings 2* im nächsten Heft!

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 20 Yoshi's Island • Pre-historic 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



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



Heft 27 E3-Bericht (N64) • DS9: Crossroads of Time • Sword of Hope 2 • DKC 2



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



Heft 29 Lufia 2 • Power Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2 • N64-Update



Heft 30 Tokio-Messe • Wave Race 64 • DKC 3 • DKL 2 • Terranigma • Lufia 2



Heft 31 SM 64 • PW 64 • Turok • Wave Race 64 • DKC 3 • Shadows of the Empire



Heft 32 Tokyo Game Show • SM 64 • Bomberman 64 • Turok • Mario Kart 64



Heft 33 E3 in Atlanta • Lylat Wars • Blast Corps • Mario Kart 64 • Turok • ISS 64

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:

Ab zehn NFV-Ausgaben kostet ein Heft nur noch

5 DM!
traumhafte

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

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)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

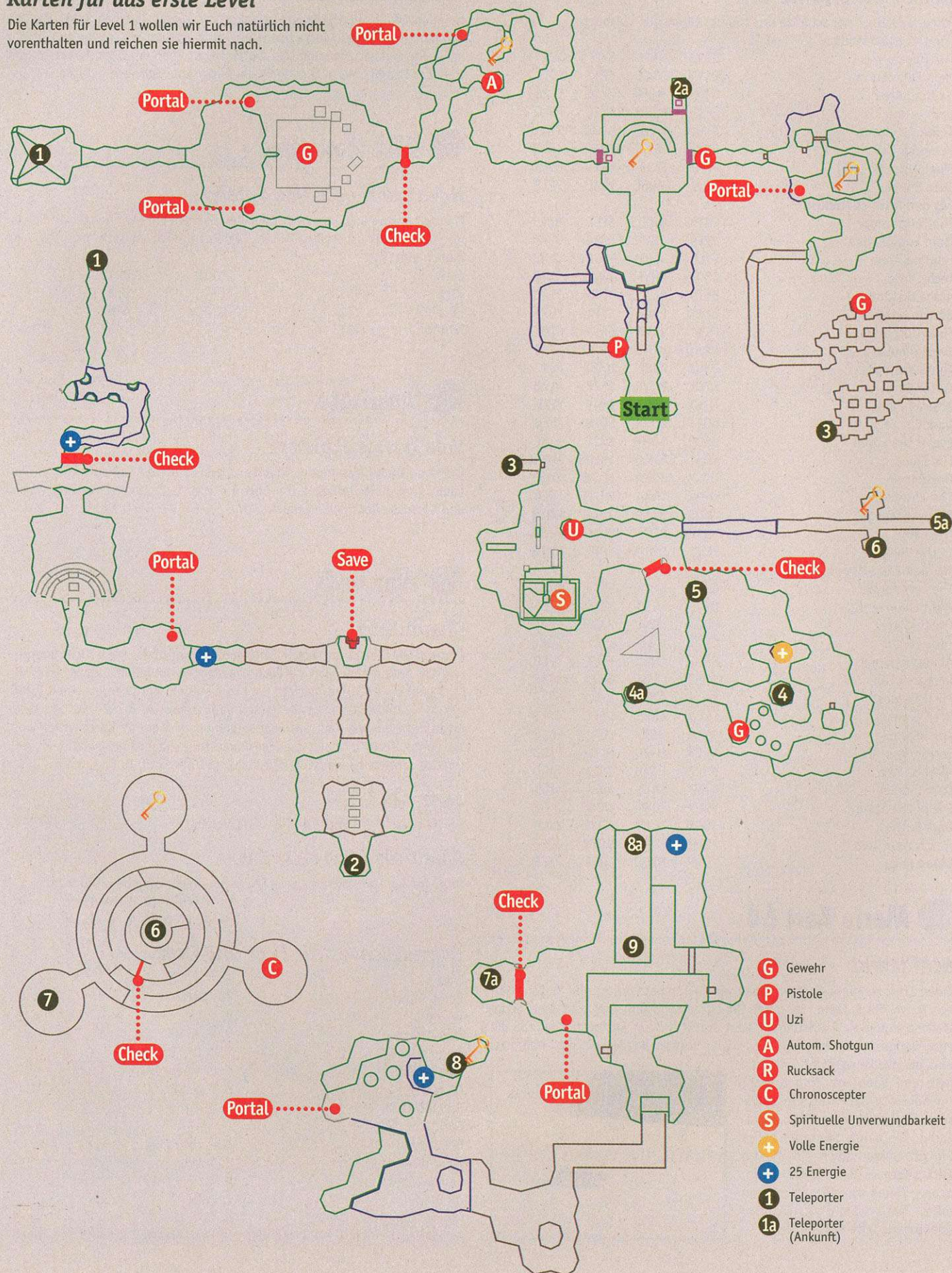
* Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen. Angebot gilt, solange Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert.
** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.



Turok – The Dinosaur Hunter

Karten für das erste Level

Die Karten für Level 1 wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten und reichen sie hiermit nach.



Doom 64

Noch mehr Paßwörter

Folgende Paßwörter schickte uns Thomas Miene aus Duisburg:

Für den Hard-Modus:

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	HLGS	XB8F	4RKB
Final Outpost	FV9V	FL55	QGFV	DWJB
Even Simpler	FFLB	MQ6C	VV1C	PF1B

Für den Normal-Modus:

The Terraformer	CQ7K	NBPT	SYLT	BOK7
Main Engineering	B7F9	2H7F	RJ20	OF?Z
Holding Area	C7LC	YGP2	YS5G	L9KB
Tech Center	CQ9?	8HYF	TWZG	DVTB
Alpha Quadrant	B6T9	BC?C	7BR8	3LKC
Research Lab	BNVO	PGC?	57HG	?BKC
Final Outpost	F5?0	WGS2	6N1Y	G01C
Even Simpler	FNWO	YSWW	6RMC	6P3C
The Bleeding	D3G8	KJZT	NKBF	FSJC
Terror Core	NTFJ	H1V5	7F2T	PL7B
Altar of Pain	M?GX	HJVZ	ZD45	YLZB
Dark Citadel	4Q1T	CDGX	SDHP	JVLB
Eye of the Storm	G609	1DHH	8RJT	9ZKC
The Spiral	1RBC	FJMD	1XFB8	MKLB
Breakdown	O9S7	?DYM	M1P8	XD3B
The Absolution	W91L	VBKJ	WHJK	FRLB
Outpost Omega	WS1S	B5KD	7BOC	KQLB
The Lair	V89B	8DT?	W7H?	B?BB
In the Void	VCR7	HBHW	LDO?	3HLB

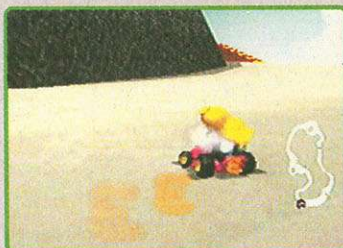
Für den Easy-Modus:

The Terraformer	CQ?K	NBPT	SYPT	BZ27
Main Engineering	B6VF	?G33	2Z7J	T7?Z
Holding Area	CP2Y	?G3J	23D0	272G
Tech Center	CT1G	4MJF	4Y2Y	SQKB
Alpha Quadrant	B9BB	CND?	VCPY	?VKB
Research Lab	BQ5R	CSD6	NB4X	17KB
Final Outpost	F8QR	CJB2	NBKY	57JB
Even Simpler	FSKD	6RPF	08PC	471B
The Bleeding	D7F7	HDZT	LFTD	FR9B
Terror Core	NRBR	H1ZD	NCBT	PTQB
Altar of Pain	M?2Z	HSVL	3FZ3	YJGB
Dark Citadel	4T7D	FNT5	ZDZ4	4TLB
Eye of the Storm	39GV	?DW4	W086	DY3B
Dark Entries	3Q5M	?C7N	F?W6	ZVLB
Watch Your Step	2NMO	FORW	5TDM	62LB
Blood Keep	23NP	HWLJ	JQT3	P6LB

Mario Kart 64

Schlitterei

Einen Trick zu *Mario Kart 64* haben wir noch parat: Drückt und haltet in einer Kurve die R-Taste. So fangt Ihr an zu schlittern und seht eine graue Wolke aus dem Kart aufsteigen. Jetzt drückt Ihr den Analogstick kurz in die entgegengesetzte Richtung und wieder zurück. Wiederholt das mehrmals und die Wolke verfärbt sich erst gelb und dann rot. Nun braucht Ihr nur noch die R-Taste loszulassen und Ihr bekommt einen Extra-Turbo. Die ganze Sache ist beliebig oft wiederholbar. Mit diesem Trick sollte es Euch leicht fallen, unsere Zeiten zu schlagen und ein tolles Mario-T-Shirt abzustauben (siehe dazu Seite 62).



DKC 3: Dixie's Double Trouble

Spielt mit den Klötzen

Heinrich Müller aus Hannover schickte uns diesen lustigen Trick: Um mit den Klötzen, die beim Game Over-Bildschirm erscheinen, spielen zu können, müßt Ihr einfach abwarten, bis die Musik zu Ende ist. Jetzt könnt Ihr mit Hilfe der Tasten L, R, A, B, X und Y die Klötze zum Springen bringen.

NBA Hangtime

Noch mehr geheime Spieler

Manfred Krause aus Darmstadt schickte uns noch ein paar versteckte Spieler für sein Lieblingsbasketball-Spiel. Versucht doch einfach mal folgende Namen und Pins:

OLAV	2509	CHRIS	0912
NILS	5555	CHE	6581
KUNGEN	1414	HENRIK	6502
JOHAN	1911		

Syndicate

Sein bestes Paßwort

Gerhard Türmer aus Berlin schickte uns sein bestes Paßwort. Ihr verfügt damit über ein Kontingent von über 1,5 Mio. \$, incl. verschiedener Waffen und Agenten. Gebt dafür einfach „- N D - S C - V - R - D - C H - - T“ ein.

War Gods

Cheat-Menü

Die *War Gods*-Tricks auf dieser Seite konnten wir leider noch nicht überprüfen. Wir hoffen aber, daß sie Euch trotzdem weiterhelfen. Drückt, wenn Ihr im Kampf einen Gegner besiegt habt und aufgefordert werdet, einen Fatality-Move zu machen, folgende Tasten gleichzeitig: A, B, C↑ und C→. Beide Charaktere müssen weit auseinanderstehen. Mit dieser Kombination habt Ihr einige neue Optionen dazugewonnen (u. a. einfachere Fatality-Moves). Um das ganze wieder auszuschalten drückt Ihr R, R, R, B, A und A.

Freispiel

Drückt dazu im Titelbild C←, C←, R, A, B, C↑, C→.

Spielt als Grox oder Exor

Diese beiden Codes könnt Ihr im Charakter-Select eingeben. Drückt für ...

Grox	↓, →, ←, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←
Exor	←, ↓, ↓, →, ←, ↑, ←, ↑, →

Special-Moves für Exor und Grox

Exor	
Dome Attack	V, V, HP
Teleport	V, V, LK
Trap Attack	V, ↓, Z, HP
Jumping Blast	V, V, HK
Physic Slam	V, LP (mehrmals)
Laser	Z, ↓, F, LP
Teleport Laser	V, ↓, Z, HK
Grox	
Belly Flop	Z, V, HK + LK
Head Bash	V, V, HP
Ragdoll Throw	V, Z, LP
Air Swipe	Z, V, HP
Atomic Stomp	Z, ↑, V, LK

Z = Zurück, V = Vor, H = High (hoch), L = Low (niedrig), K = Kick, P = Punch

Wave Race 64

Superstunt

Nicki Stabel aus Alzey hat einen Trick für das Wasser-Rennspiel herausgefunden. Sucht Euch im Stuntmodus eine Rampe und vollführt darauf einen Salto oder eine Rolle. Sobald der Jetski das Wasser berührt, müßt Ihr Start drücken. So bekommt Ihr 8.000 Punkte dafür. Dieser Trick soll auch bei einer Welle funktionieren, nur bekommt man dafür dann satte 25.000 Punkte.

Street Fighter Alpha 2

Geheime Stage

Sebastian Schütte aus München hat zwei Cheats für den neuesten Street Fighter-Titel für Euch parat: Geht in den Vs.-Modus und wählt Euch einen Charakter aus. Wenn Ihr jetzt die Arena auswählen sollt, stellt Ihr den Cursor auf Sagat's Stage und haltet die Start-Taste für mindestens vier Sekunden. Drückt dann eine Aktionstaste (Start muß dabei immer noch gehalten werden). Schon befindet Ihr Euch auf einer Wiese in Australien.

Die klassische Chun-Li

Auch dieser Trick stammt aus der Feder von Sebastian Schütte aus München: Geht in die Charakter-Auswahl und stellt den Cursor auf Chun-Li. Halte auch hier die Start-Taste für mindestens vier Sekunden. Drückt dann eine Aktionstaste, wobei auch hier noch die Start-Taste gedrückt gehalten werden muß. Jetzt seht Ihr, wie Chun-Li ihre Kleider ändert. Sie sieht jetzt genau so aus, wie in *Street Fighter II Turbo*. Außerdem verfügt sie nun über einen aufladbaren Feuerball.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Heinrich Müller aus Hannover, Manfred Krause aus Darmstadt, Sebastian Schütte aus München und Thomas Miene aus Duisburg. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Nicki Stabel aus Alzey. 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! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Die Fun Vision-Hotline

Euer Wunsch war uns Befehl: Wir haben ab sofort unsere eigene Hotline. Immer Dienstags und Donnerstags von 15 bis 18 Uhr sitzen die Fun Vision-Redakteure für Euch bereit. Auf jede Frage zu von Nintendo lizenzierten, in Deutschland offiziell erhältlichen Produkten finden wir eine Antwort. Merkt Euch also diese Nummer:

0 69 / 500 80 70

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

Alle Eure Fragen

- Markus Neu aus Hannover sucht Tastenkombinationen für *Star Wars – Shadows of the Empire* (N64), z. B. unendlich Leben, Energie oder Munition. Wer hat welche für ihn?
- Klaus Wittner aus Herne sucht neue *Mario Kart 64*-Abkürzungen. Malt sie auf, zeichnet sie auf die NFV-Vorlagen oder beschreibt sie ausführlich.
- Michael Ibel aus Wuppertal sucht Paßwörter für *Tim: Der Sonnentempel*. Leider hat er nicht dazugeschrieben, ob es sich hierbei um die SNES- oder GB-Version handelt. Wer hat die Paßwörter für ihn parat?
- Sebastian Stocker aus Würzburg sucht noch mehr Tricks und Tastenkombinationen zu *FIFA 64* (N64)? Wer kennt den besten Weg, Tore zu schießen und kann ihn uns beschreiben?
- Wir, die NFV-Redaktion, suchen (fast verzweifelt) einen Lösungsweg für die letzten beiden Level von *Lost Vikings 2* (SNES). Wer uns als erster eine Lösung schickt, kann sich auf etwas Schönes freuen.

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip • Ask-A-Tip

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

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

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

LESERCHARTS

nintendo 64



- 1 Super Mario 64 (1)
- 2 Wave Race 64 (3)
- 3 Turok – Dinosaur Hunter (4)
- 4 Pilotwings 64 (5)
- 5 Shadows of the Empire Star Wars (2)

super nintendo



- 1 Terranigma (3)
- 2 Dixie's Double Trouble Donkey Kong Country 3 (1)
- 3 Zelda III A Link to the Past (-)
- 4 Lufia Rise of the Sinistrals (4)
- 5 Secret of Evermore (-)

game boy



- 1 Legend of Zelda IV Link's Awakening (1)
- 2 Mole Mania (-)
- 3 Donkey Kong Land 2 (2)
- 4 Battlearena Toshinden (4)
- 5 Kirby's Dreamland 2 (-)

VERKAUFSCHARTS

nintendo 64



- 1 Super Mario 64 (1)
- 2 Turok – Dinosaur Hunter (4)
- 3 Wave Race 64 (3)
- 4 Shadows of the Empire Star Wars (2)
- 5 Pilotwings 64 (5)

super nintendo



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

game boy



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

REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme



- 1 Super Mario Kart 64 (N64)
- 2 Super Mario 64 (N64)
- 3 Star Fox 64 (N64)
- 4 Int. Superst. Soccer 64 (N64)
- 5 Turok – Dinosaur Hunter (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.

Diese **Klassiker**
sind **Gold** wert!

NEU!

Game Boy™ Classics
Heiße Spiele,
coole Preise!



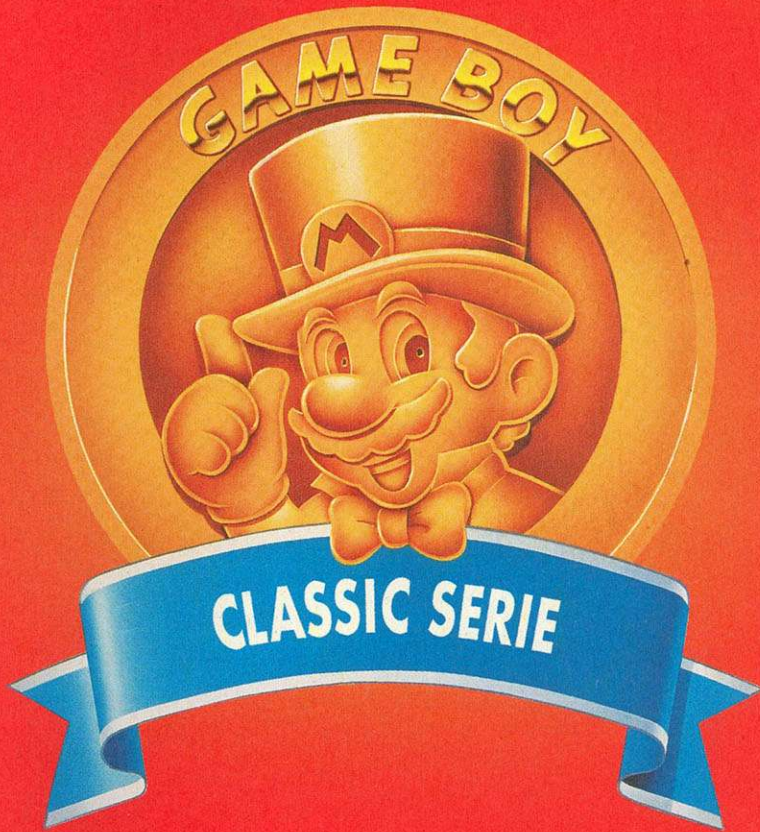
Donkey Kong Land™



Kirby's Dream Land™



The Legend of Zelda™ -
Link's Awakening™



Wieder drei neue Spiele in der Game Boy™ Classic Serie. Kirby: Immer hungrig in Kirby's Dream Land™, während in Donkey Kong Land™ eine aufregende Action die andere jagt. Neu in der Serie jetzt auch The Legend of Zelda™-Link's Awakening™, der grandiose Rollenspielklassiker. Wenn Du jetzt Rot siehst, liegst Du goldrichtig!

Nintendo®



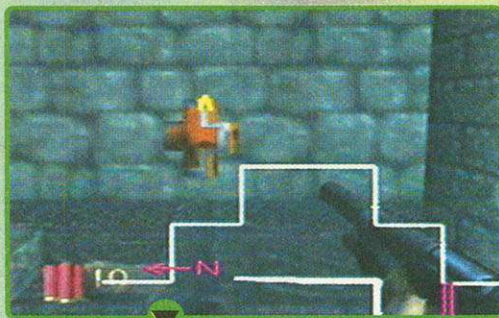
TUROK

DINOSAUR HUNTER

Turok – The Dinosaur Hunter geht wieder auf Jagd. Begleitet ihn auf seinem Beutezug durch die Ruinen und die Katakomben. Wir zeigen Euch auf Karten zu Level vier und fünf was Sache ist!



5 Durch die Wand

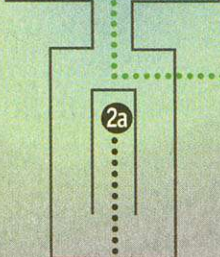
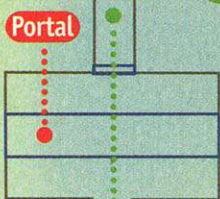


Lauft durch die Wand, um diesen geheimen Ort zu finden.

Karte 4-1 ... 7



Karte 4-3



Karte 4-1

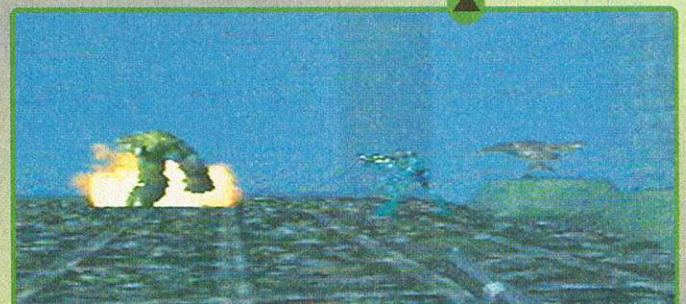
4 Der hohe Priester

Versteckt Euch hinter der Mauer und haltet die Schrotflinte schußbereit. Rennt jetzt im „Krabbschritt“ auf die andere Seite des Weges, schießt auf den Priester und versteckt Euch. Wiederholt das ganze, bis er von seinem hohen Sockel fällt.



3 Sechs Statuen

Sechs versteinerte Gegner erwachen, sobald Ihr das Kraftfeld berührt, daß einen Teleporter beschützt. Zieht Euch schnell zurück und laßt die sechs erst einmal gegeneinander kämpfen. Erst wenn nur noch ein Gegner übrig ist, solltet Ihr Euch wieder ins Geschehen einmischen und ihn ausschalten.

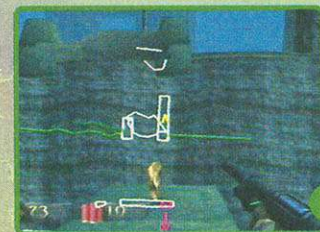


- G** Gewehr
- AL** Alien-Waffe
- U** Uzi
- A** Shotgun (Automatik)
- M** Mini-Gun
- PR** Pulse Rifle
- R** Rucksack
- T** Tek-Rüstung
- C** Chronoscepter
- S** Spirituelle Unverwundbarkeit
- +** Volle Energie
- +** Ultra-Energie
- +** 25 Energie
- 1** Teleporter
- 1a** Teleporter (Ankunft)

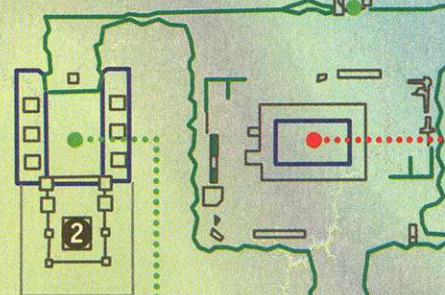
6 Die Brücke

Die eingestürzte Brücke sollte Euch nicht davon abhalten, die Plattform auf der anderen Seite zu besuchen. Stellt Euch auf den längeren Steg, nehmt Anlauf und springt zu ihr hinüber. Dort findet Ihr dann neben einer

automatischen Handfeuerwaffe auch eine Tek-Rüstung.



Portal



Karte 4-3 ... 7a 9a

Ziel



Level 4: Die Ruinen

7 Öffnet das Tor 12 Auf dem Holzweg

Auf einem hohen Thron steht ein Priester. Holt ihn von selbigem und springt dann die Feuerstellen nach oben. Dort befindet sich ein Schalter, der das Tor zum nächsten Teil des Levels öffnet.



Hier befinden sich viele Teleporter und die meisten davon sind Blindgänger, die Euch irgendwo hin, nur nicht in Richtung Ziel bringen. Da kann es schon einmal vorkommen, daß Ihr Euch in einem nahe gelegenen Lavasee wiederfindet. Nehmt am besten gleich den auf der Karte markierten Teleporter.

11 Der Preis ist heiß

Um an die Items auf den Säulen heranzukommen, müßt Ihr den Schalter davor aktivieren. Findet dann so schnell wie möglich den passenden Teleporter, der Euch dann auf die Säule bringt. Die Standpunkte der einzelnen Teleporter seht Ihr auf der Karte.



10 Unsichtbarer Pfad

Auf der Spitze der Pyramide seht Ihr lila Lebenskraft. Folgt dieser und Ihr fallt nicht herunter. Turok schwebt jetzt auf einer Art rosa Wolke. Folgt dieser Wolke zum Granatenwerfer.



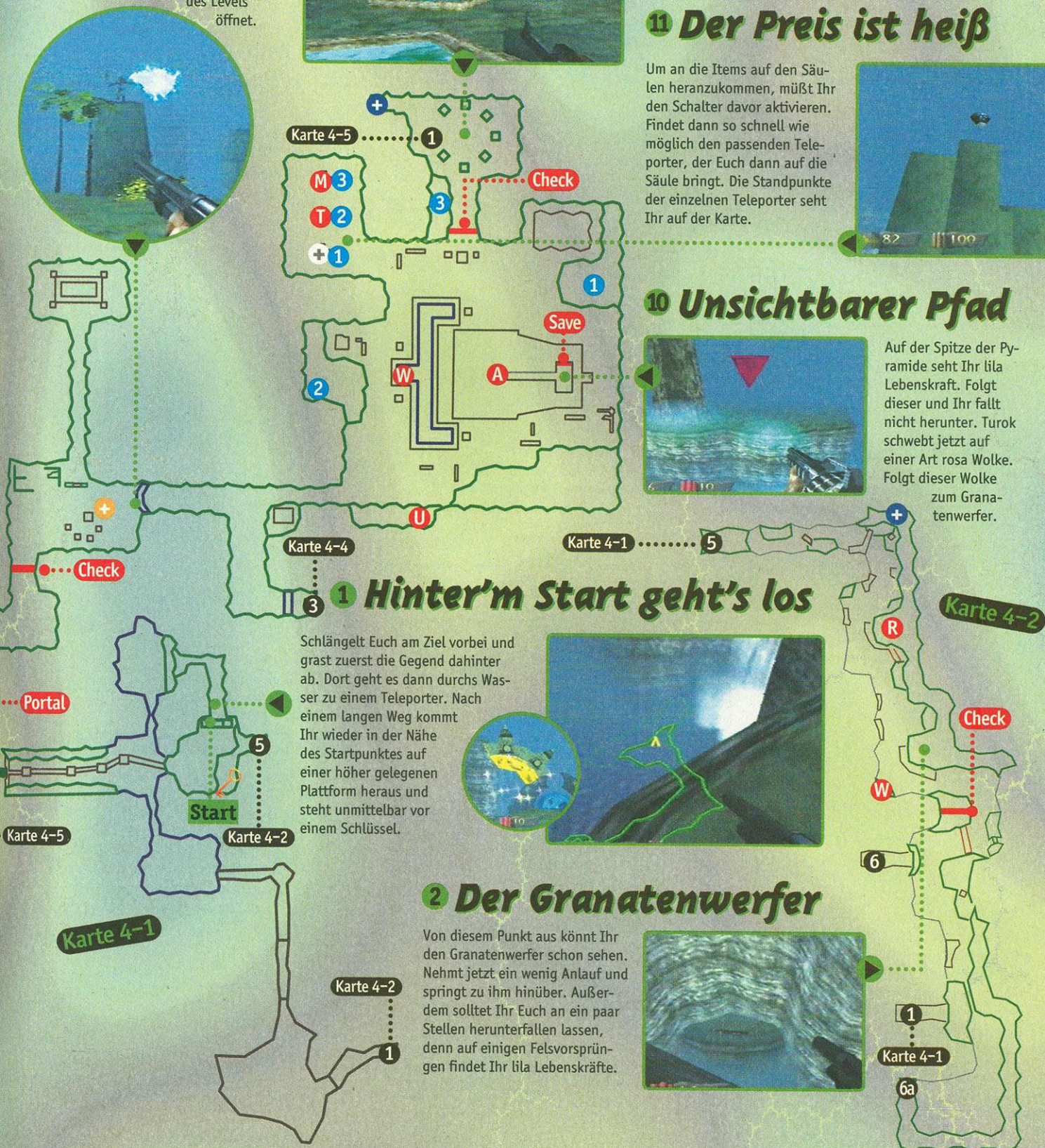
1 Hinter'm Start geht's los

Schlingelt Euch am Ziel vorbei und grast zuerst die Gegend dahinter ab. Dort geht es dann durchs Wasser zu einem Teleporter. Nach einem langen Weg kommt Ihr wieder in der Nähe des Startpunktes auf einer höher gelegenen Plattform heraus und steht unmittelbar vor einem Schlüssel.



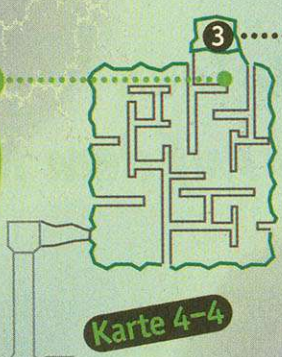
2 Der Granatenwerfer

Von diesem Punkt aus könnt Ihr den Granatenwerfer schon sehen. Nehmt jetzt ein wenig Anlauf und springt zu ihm hinüber. Außerdem solltet Ihr Euch an ein paar Stellen herunterfallen lassen, denn auf einigen Felsvorsprüngen findet Ihr lila Lebenskräfte.



8 Das Labyrinth

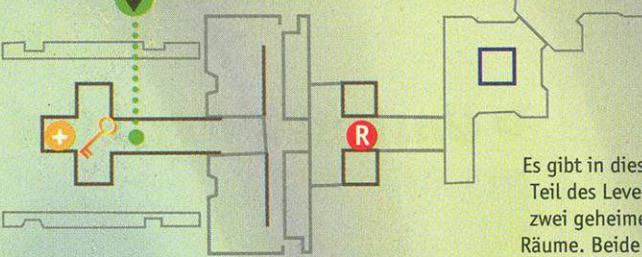
Durchstreift das Labyrinth und achtet darauf, daß hinter jeder Biegung ein Gegner auftauchen kann.



Karte 4-1

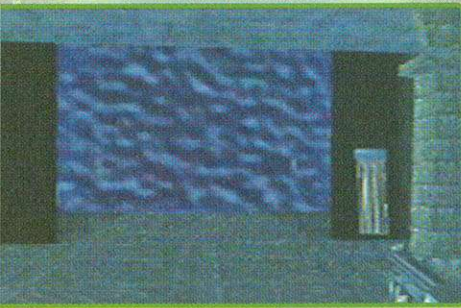
9 Pendel des Todes

Um an den Schlüssel und die volle Lebenskraft zu gelangen, müßt Ihr den Pendeln gekonnt ausweichen. Eine Berührung mit ihnen kostet Euch Energie und wenn Ihr Pech habt, schubsen sie Euch mit ihrer Wucht in die Tiefe.



16 Schwimmt hoch

Hier steht Ihr vor einer Wasserwand. Durchdringt ihre Außenhülle und schwimmt nach oben. Dreht Euch jetzt nach rechts, nehmt Anlauf und springt, sobald Ihr die Wasserfläche verlassen habt.



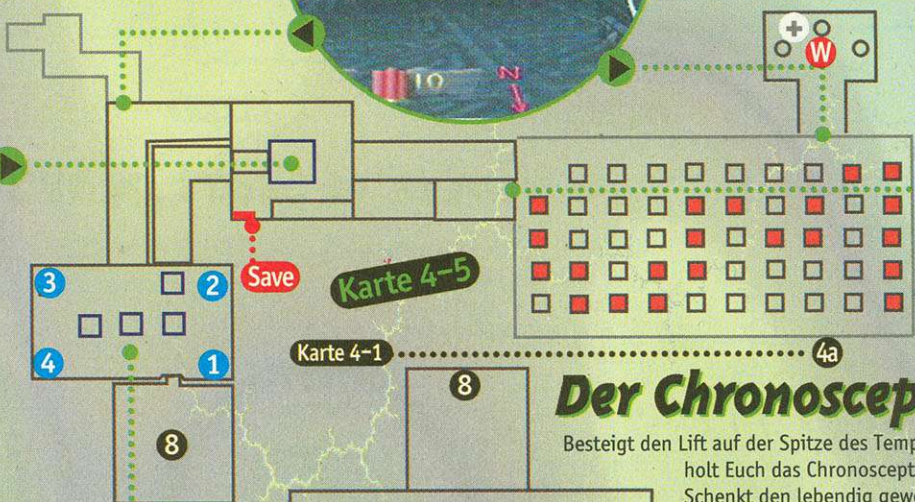
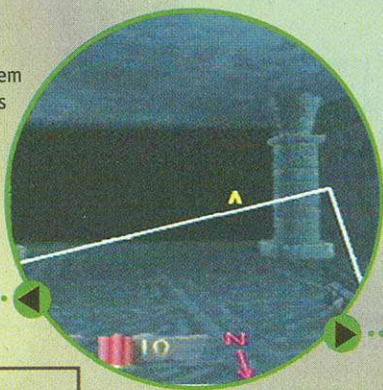
15 Auf Knopfdruck

Drückt die vier Schalter in der richtigen Reihenfolge (die Ihr der Karte entnehmen könnt) und springt so schnell wie möglich die vier Pfeiler nach oben.



13 Durch die Wände

Es gibt in diesem Teil des Levels zwei geheime Räume. Beide erreicht, wer durch die Wand geht.

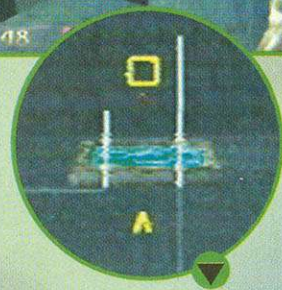
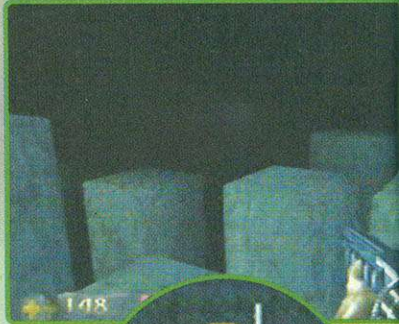


Karte 4-5

Karte 4-1

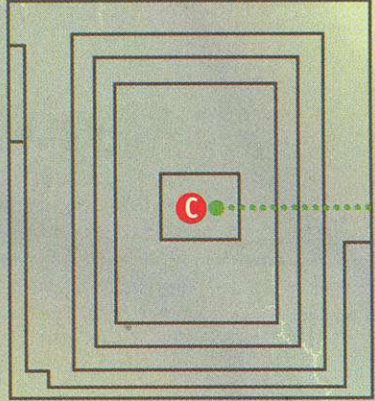
17 Folgt dem Pfad

Über die Pfeiler geht es dann zum Teleporter, der Euch wieder zur Hauptkarte bringt. Folgt dabei den roten Blöcken (siehe Karte). Achtet bei den Sprüngen immer darauf, daß Ihr nicht zu weit springt, sonst müßt Ihr den ganzen Weg noch einmal machen.



Der Chronoscepter

Besteigt den Lift auf der Spitze des Tempels und holt Euch das Chronoscepter-Teil. Schenkt den lebendig gewordenen Statuen keine Aufmerksamkeit, sondern springt gleich vom Dach nach unten und verläßt den Raum durch den Teleporter.



14

Level 5: Die Katakomben



3 Die Kanalisation



An zwei Stellen könnt Ihr die Kanalisation der Katakomben betreten. Hier legt Ihr die Hightech-Waffen ab und rüstet Euch mit einem Messer aus. In der Kanalisation findet Ihr nicht nur ein paar Power Ups, sondern auch das Chronoscepter-Teil.

5 Boss muß warten

Hier geht es später zum Endgegner. Doch vorerst könnt Ihr den Weg nicht einschlagen. Ihr müßt erst einmal dieses Loch mit Wasser füllen. Also geht Ihr zum Teleporter zur nächsten Karte.



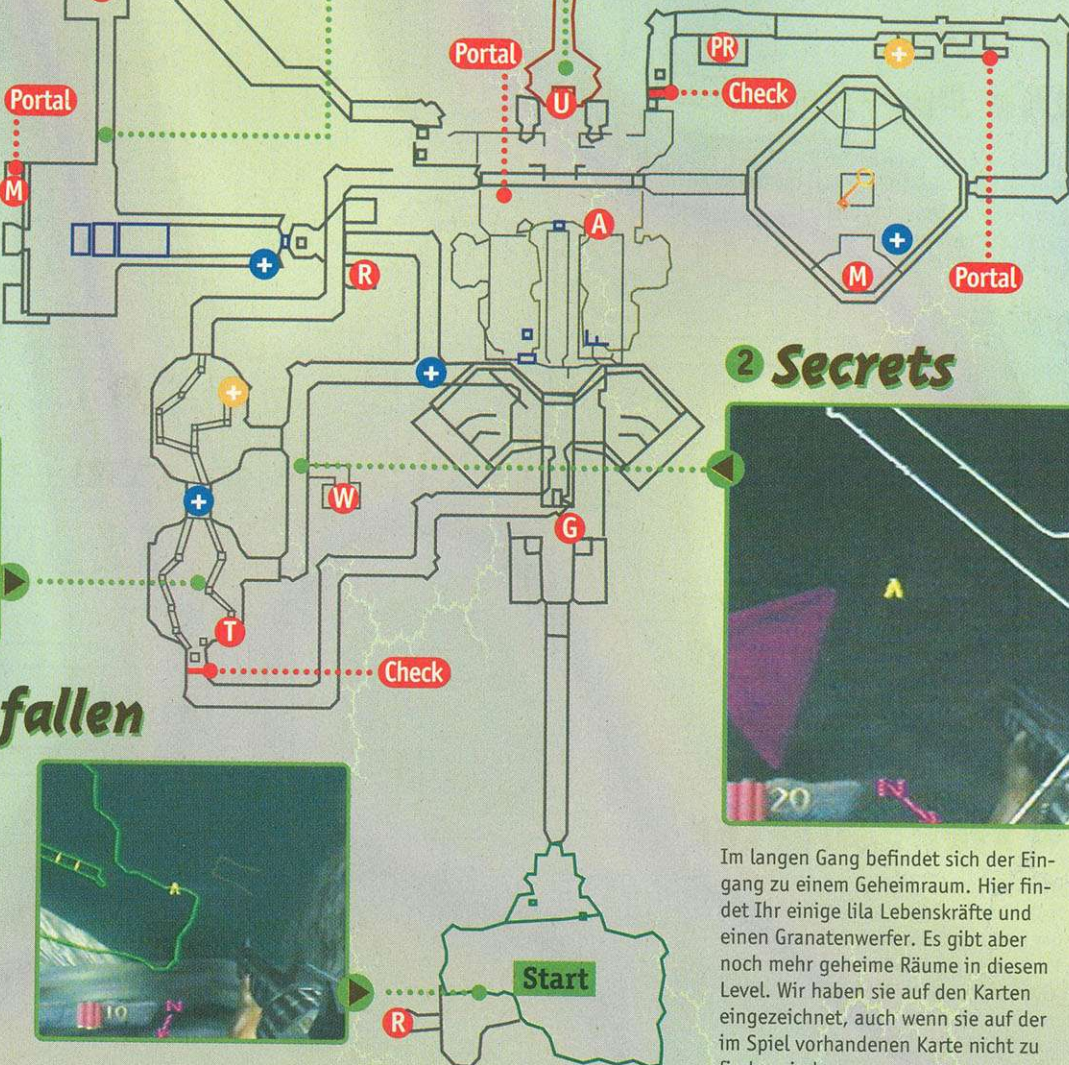
Der Schlüssel

Wenn Ihr den Schlüssel zum achten Level finden wollt, müßt Ihr den schmalen Steg entlanglaufen. Paßt dabei auf, daß Euch die Pendel nicht vom Weg bringen. Dann versperren Euch Sägeblätter den Weg. Wartet hier ab, bis sie verschwunden sind und geht schnell ein Stückchen weiter.

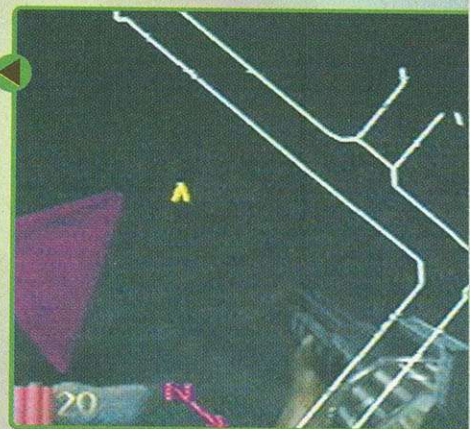


1 Laßt Euch fallen

Gleich am Anfang könnt Ihr einen Rucksack und einige Munitionskisten aufsammeln. Doch dazu müßt Ihr Euch erst einmal hinter den Start begeben und Euch rechter Hand hinunterfallen lassen. Eine Etage tiefer findet Ihr dann eine Höhle mit einigen Utensilien. Klettert dann wieder die Felsen nach oben und weiter geht es mit Turok ins Abenteuer.



2 Secrets



Im langen Gang befindet sich der Eingang zu einem Geheimraum. Hier findet Ihr einige lila Lebenskräfte und einen Granatenwerfer. Es gibt aber noch mehr geheime Räume in diesem Level. Wir haben sie auf den Karten eingezeichnet, auch wenn sie auf der im Spiel vorhandenen Karte nicht zu finden sind.

8 Anlauf nehmen

Dies scheint eine Sackgasse zu sein, doch weit gefehlt. Nehmt einfach Anlauf und springt über die Säuregrube drüber. So erreicht Ihr die Superenergie.



Karte 5-2

7 Die Brücke

Eure Aufgabe hier besteht darin, die vier Schalter auf jeder Seite des Beckens zu drücken. Dadurch aktiviert Ihr ein paar Säulen, auf denen Ihr nach oben hüpfen könnt.



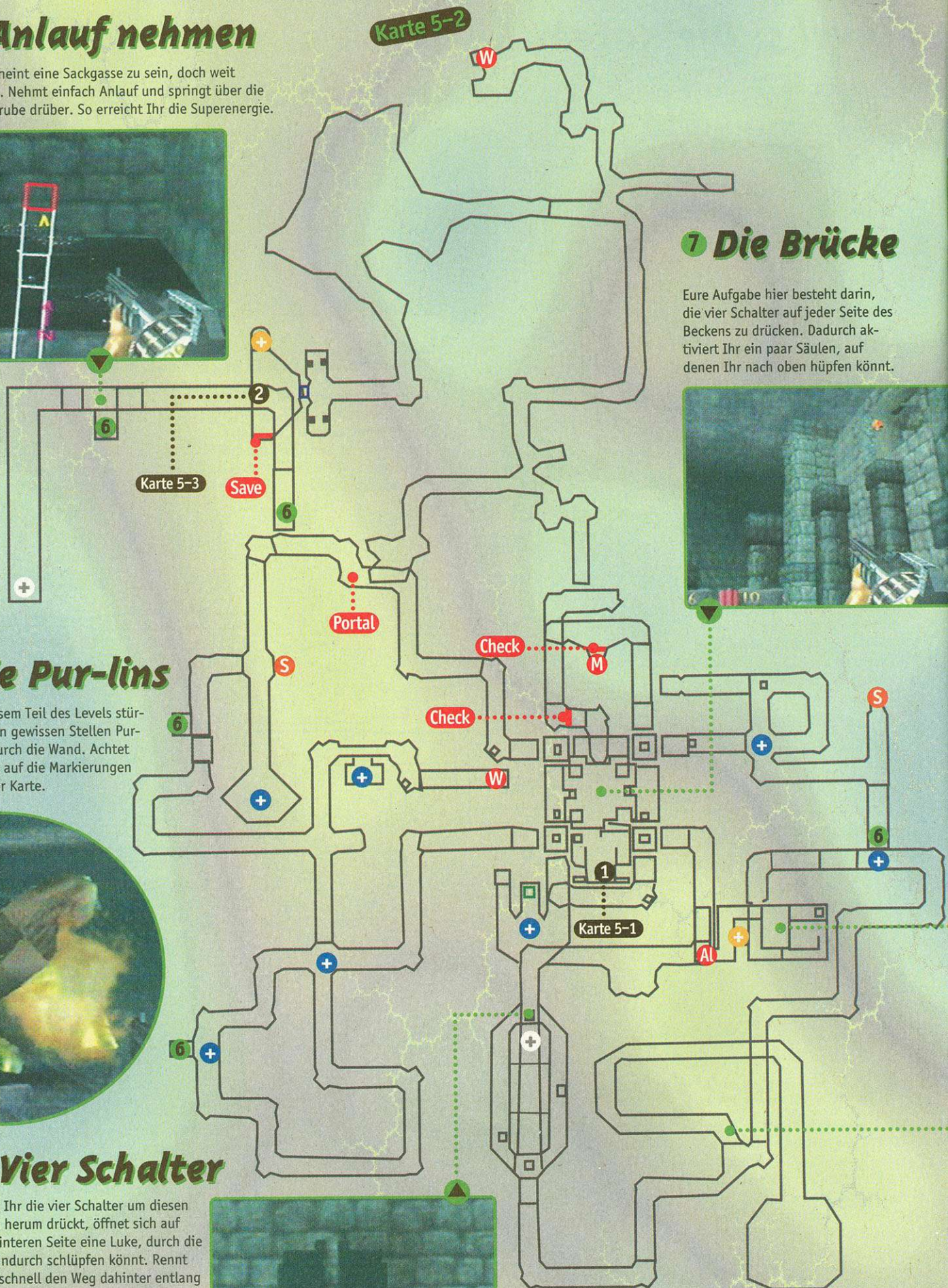
6 Die Pur-lins

In diesem Teil des Levels stürmen an gewissen Stellen Pur-lins durch die Wand. Achtet genau auf die Markierungen auf der Karte.



9 Vier Schalter

Wenn Ihr die vier Schalter um diesen Raum herum drückt, öffnet sich auf der hinteren Seite eine Luke, durch die Ihr hindurch schlüpfen könnt. Rennt jetzt schnell den Weg dahinter entlang und durchquert die anderen Luken. Dort findet Ihr Superenergie.

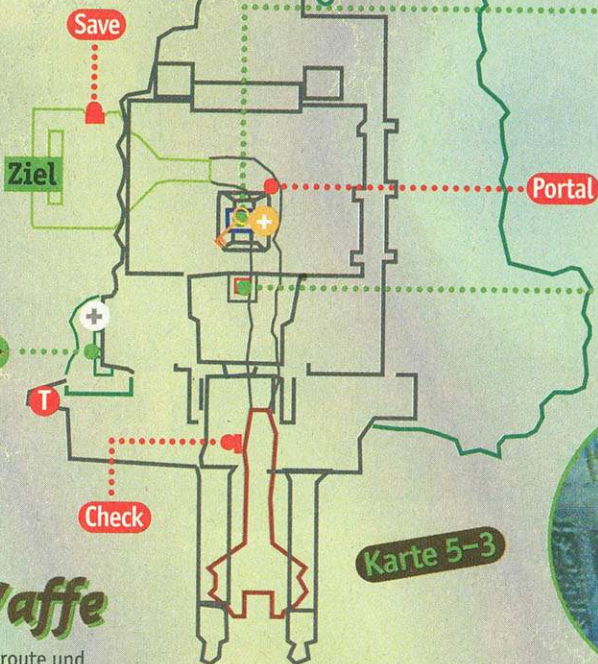


12 Geheimplätze

Bevor Ihr das Wasser ablaßt, solltet Ihr Euch mal zu diesen kleinen Plattformen hinunterfallen lassen. Dort findet Ihr nämlich eine Superenergie.



Karte 5-2



13 Schlüssel

Klettert in der Mitte des Wassers den Turm nach oben. Hier findet Ihr den Schlüssel zum sechsten Level.



14 Wasser lassen



Springt von dem Turm mit dem Schlüssel hinunter zu diesem Schalter. Dadurch wird eine Schleuse geöffnet und das Wasser läuft ab. Jetzt steht Euch nichts mehr im Weg, den Endboss zu erreichen.

11 Alien-Waffe

Verlaßt auch hier die Hauptroute und springt über das Wasser, um einen Schalter zu aktivieren. Jetzt könnt Ihr in das Unterwasserlabyrinth tauchen. Dort findet Ihr die Alien-Waffe und volle Energie.



Boss: Gottesanbeterin

In der ersten Runde benutzt Ihr am besten das Minigewehr und lauft während Ihr immer wieder auf die Gottesanbeterin schießt rückwärts. Jetzt wird sie wild und schubst alle Wände um. Das gibt Euch Platz, um nun rückwärts im Kreis um das Zentrum des Raumes zu laufen. Nehmt die Alien-Waffe zur Hand und ladet sie auf. Schießt nur, wenn die Gottesanbeterin vor Euch auf dem Boden sitzt. So könnt Ihr sie besiegen, ohne auch nur ein Leben zu verlieren.



10 Durch die Wand

Geht durch die Wand und findet das Arsenal an Lebensenergie. Kehrt dann frisch gestärkt zum eigentlichen Weg zurück.



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: Controller Pak-kompatibel, deutscher Text

Genre: 3D Ego-Shooter



Fazit

Turok – The Dinosaur Hunter besticht durch seine Grafik und seine umfangreichen Level. Leider benötigt man neben dem Modul noch ein Controller Pak, damit man nicht das gesamte Spiel in einem Zug durchzocken muß. Doch trotzdem ist und bleibt **Turok – The Dinosaur Hunter** der beste Ego-Shooter überhaupt.



Nintendos legendäres Rennspektakel ist endlich auch in Deutschland für das N64 zu haben! Zugreifen, Leute, und mit drei weiteren Freunden um die Wette zocken: Dies ist unbestritten eines der besten Spiele, die bislang erschienen sind. NFV hat für *Mario Kart 64* acht weitere Karten und viele Tips!



LÖST DIE LETZTEN GEHEIMNISSE!.....

VERLOSUNG!

MEHR TOP-TIPS!

Wer über eine Banane fährt, kann dem Schleuder-Effekt entkommen, wenn er kurz bremst!

Die Abkürzung durch die Höhle auf der Koopa Troopa Beach kann ein guter Springer auch ohne Extra benutzen! Hüpf (R-Taste) in dem Augenblick, in dem Ihr die Rampe verläßt.

TIME TRAIL-MEISTERSCHAFT

Folgenden Zeiten müßt Ihr mindestens schlagen, um Time Trail-Meister beim kleinen NFV-Wettbewerb zu werden. Schickt ein Beweisfoto für eine Rennstrecke bis zum 16.09.1997 an NFV, „Mario Kart“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.* Zu gewinnen gibt es 16 Mario Art-T-Shirts!

MUSHROOM CUP

Luigi Raceway	01:54.78
Moo Moo Farm	01:31.68
Koopa Troopa Beach	01:38.40
Kalimari Desert	02:06.72

FLOWER CUP

Toad's Turnpike	02:53.58
Frappe Snowland	02:01.86
Choco Mountain	02:03.03
Mario Raceway	01:27.86

STAR CUP

Wario Stadium	04:17.46
Sherbet Land	01:55.47
Royal Raceway	02:49.05
Bowser's Castle	02:13.29

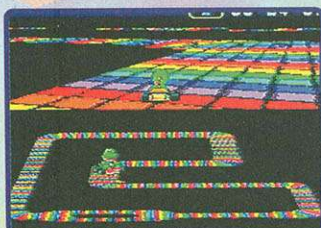
SPECIAL CUP

DK's Jungle Parkway	02:30.46
Yoshi Valley	02:17.22
Banshee Boardwalk	02:06.63
Rainbow Road	05:42.70

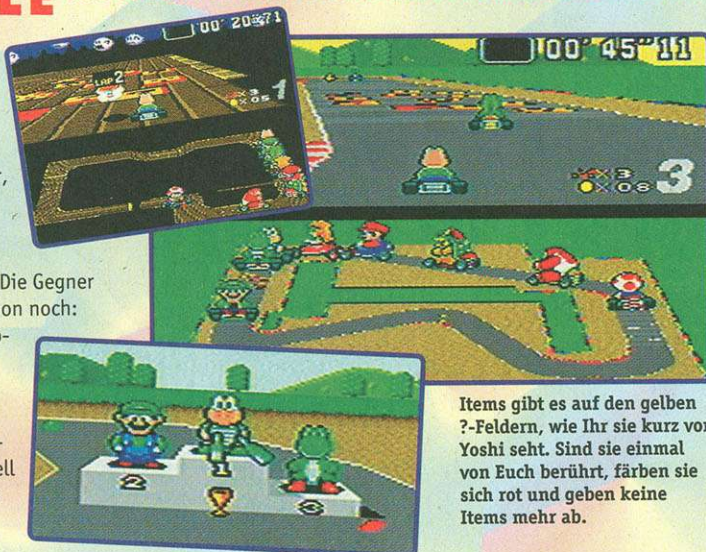
NOSTALGISCHE GEFÜHLE.....

SO IST MARIO KART AUF DEM SNES

Lange bevor jemand an das N64 dachte, eroberte *Super Mario Kart* das Super Nintendo. Auch heute bekommt Ihr dieses Modul im Rahmen der Klassik-Serie zum Spitzenpreis. Hier treten ebenfalls acht Charaktere im Kampf um Goldmedaillen an: Mario, Luigi, Donkey Kong jr, Yoshi und Toad, Bowser, die Prinzessin sowie Koopa. Insgesamt gibt es fünfzehn Kurse in vier Cups und drei Schwierigkeitsgrade (50 ccm, 100 ccm & 150 ccm), leider kann man sie nur vorwärts fahren. Die Gegner gibt es aber auch bei der N64-Version noch: Maulwürfe, große Steine („Wump-Fallen“), Piranhapflanzen und Röhren. Natürlich waren auch vier Battle-Kurse vertreten. Wer dieses Spiel hat, sollte jetzt ein paar Runden drehen: Wetten, daß Ihr schnell wieder vom Zauber des *Mario Karts* gefangen seid?



Time Trail auf der Rainbow Road: Da es heute Geländer gibt, ist das Spiel nicht mehr so schwer wie damals!



Items gibt es auf den gelben ?-Feldern, wie Ihr sie kurz vor Yoshi seht. Sind sie einmal von Euch berührt, färben sie sich rot und geben keine Items mehr ab.

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die niedrigste Zahl gewinnt. Denkt daran, daß Ihr mindestens die Zeiten übertrumpfen müßt, die auf der Liste stehen. Die Preise werden nicht ausgetauscht, auf Euren Fotos müssen die Fahrer und Zeiten gut zu sehen sein.

WARIO STADIUM

DIE KURVEN-GAUDI

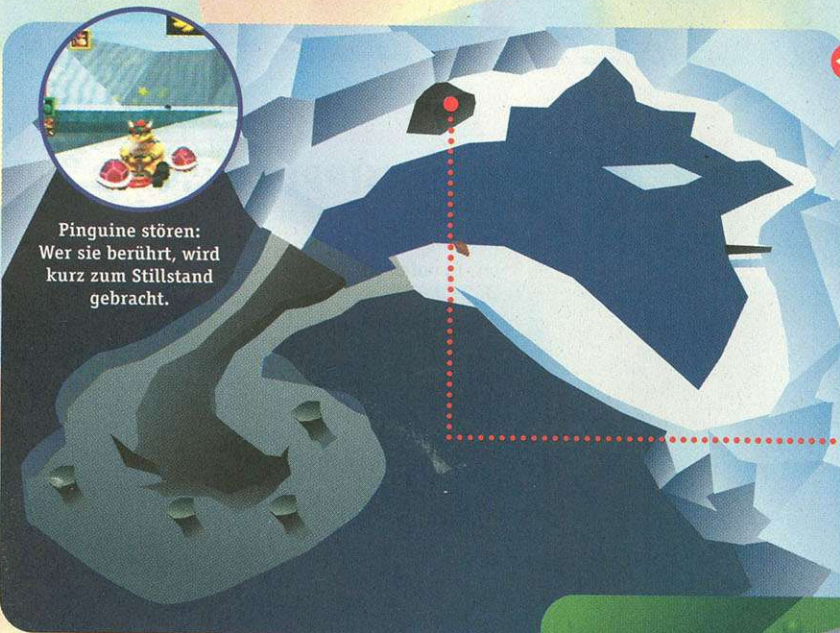
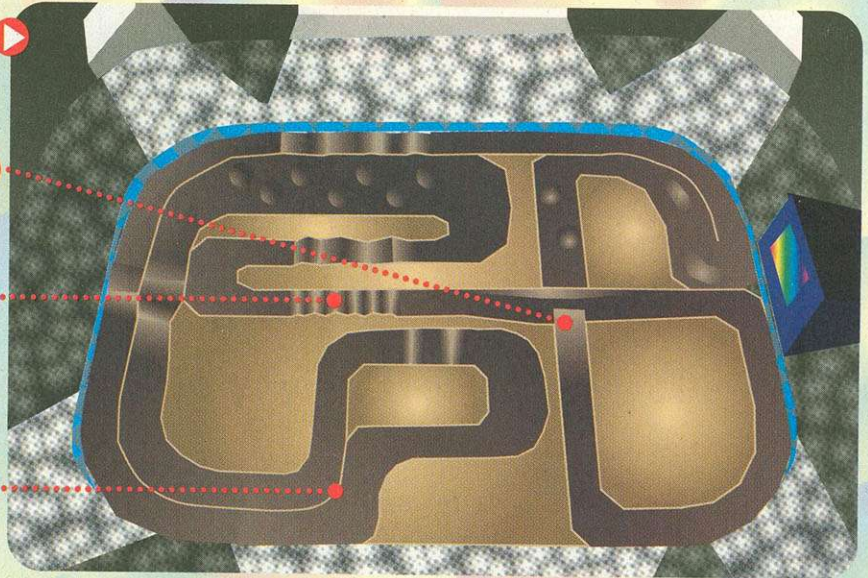
Dies ist eine Stelle, an der man sich Feinde machen kann. Ein Blitz oder eine rote Schildkröte, die kurz vor dem Sprung eingesetzt werden, katapultieren die Gegner fast eine halbe Runde zurück.



Achtung bei den Hubbeln: Wer zu schnell darüber rast, kann ins Schleudern kommen.



Findet die Ideallinie: Haltet Euch bei S-Kurven in der Mitte und rast ohne großes Lenken durch.



Pinguine stören: Wer sie berührt, wird kurz zum Stillstand gebracht.

SHERBET LAND

EISKALTES VERGNÜGEN

Die gezackten Ränder des Eisparcours bieten die Chance, Zehntelsekunden abzukürzen – oder ganz nach hinten zu fallen. Mit der R-Taste springt Ihr über die Abgründe. Besonders gemein ist es, einen Gegner abzudrängen oder in einer gefährlichen Situation zu blitzen bzw. abzuschießen.



Rechts vom Eisblock, an dessen linker Seite die Fragezeichen liegen, gibt es noch ein einzelnes, das Euch niemand streitig macht.

ROYAL RACEWAY

DER TEUFELSSPRUNG

Hier kann man nicht nur zu langsam, sondern sehr oft sogar zu schnell sein. In den Kurven driftet man bei der Benutzung von Sternen oder Pilzen ab. Die einzige Rettung vor dem Sturz ins Wasser ist in diesem Fall das Drücken der R-Taste oder von B und A gleichzeitig.

Plaziert Überraschungen auf dem Beschleunigungsstreifen. Sie sind schwer zu sehen und befördern den Springer ins Wasser.



Mit Pilzen läßt es sich an vielen Stellen gut abkürzen. Leider verpaßt man dabei Goodies.

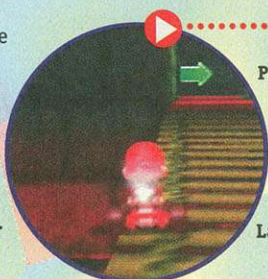
BOWSERS CASTLE ▶

FEURIO IM SCHLOSS

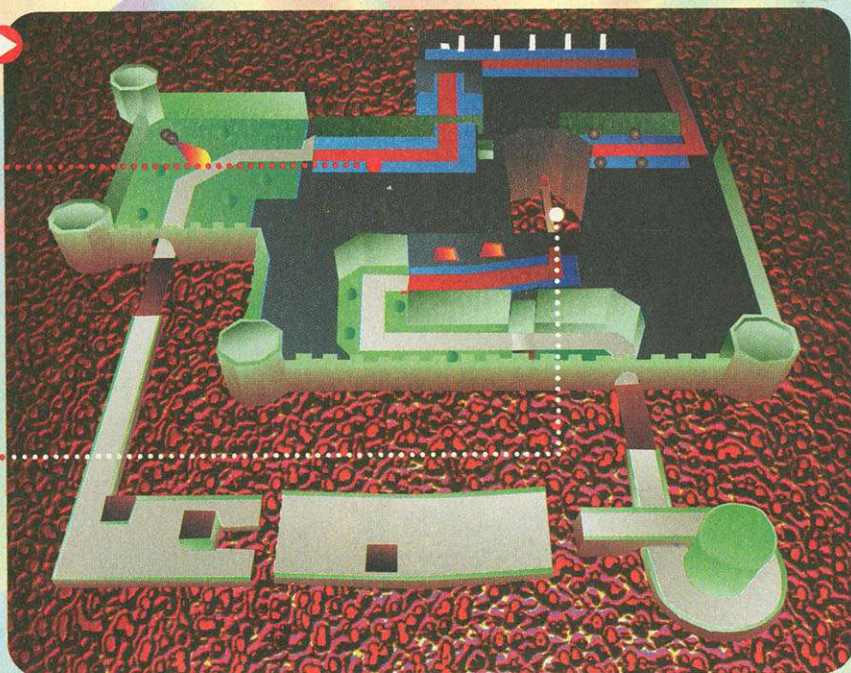
Der Teppich ist hübsch – und eine böse Falle. Folgt ihm nicht, sondern kürzt über die Steinplatten ab bzw. bleibt neben ihm. Auf dem roten Zwirn patrouillieren nämlich die großen Steine, die unvorsichtige Fahrer plätten oder bei einer Kollision zum Stillstand bringen. Sterne und Glück sind wichtige Verbündete.



Augen zu und durch: Sucht eine gefahrlose Route, um den Steinkolosse zu entgehen.



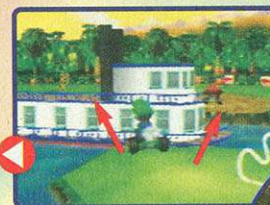
Paßt auf der Hängebrücke auf, man fällt leicht von ihr in die brodelnde Lava.



DK'S JUNGLE PARKWAY

MISSISSIPPI-DAMPFER

Wer vom Weg abkommt, sollte nicht verkleinert sein. Die Affen werfen mit Kokosnüssen und das plättet Mini-Fahrer. In normaler Form läßt sich aber mit ein paar Pilzen etwas Vorsprung herausholen.



Ist das Schiff im Weg, solltet Ihr trotzdem über den Fluß springen. Streift den Kamin nicht.

Wer Pilze hat, kann die Wand gleich hochfahren. Wer keine hat, sollte es etwas weiter rechts versuchen.



YOSHI VALLEY▶

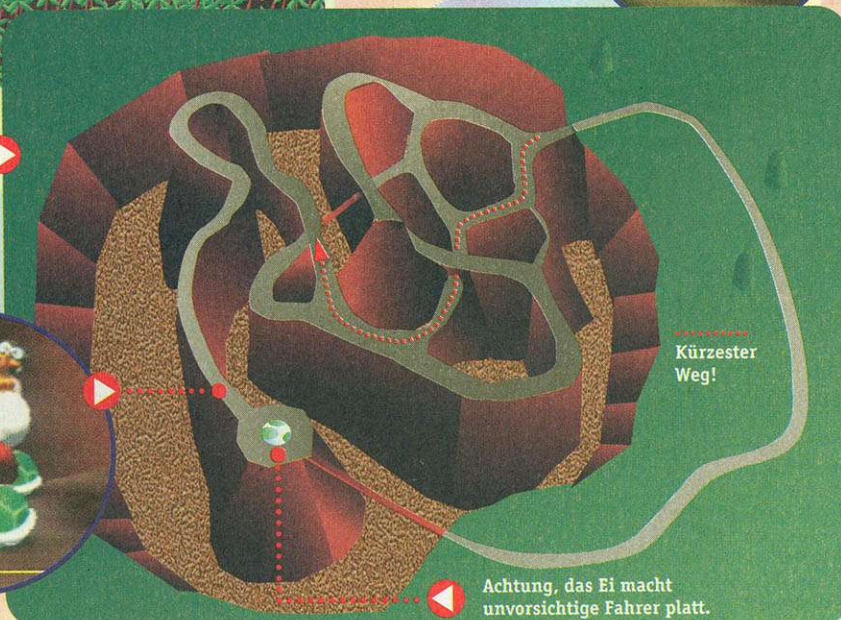
LABYRINTH DER STÜRZE

Mies ist, daß man nicht weiß, wer der erste ist. Beobachtet Eure Gegner in einer Runde und fährt dann die Strecke, die sie benutzen: Sie ist die kürzeste. Setzt Blitze und Panzer dann ein, wenn Eure Gegner auf dem schmalen Grat sind und abstürzen können.



Die Igel sind niedlich, bringen Euch aber ins Schleudern.

Vorsicht auf dem Grat: Wer Pilze und Sterne benutzt, kann abstürzen.



Kürzester Weg!

Achtung, das Ei macht unvorsichtige Fahrer platt.

BANSHEE BOARDWALK ◀

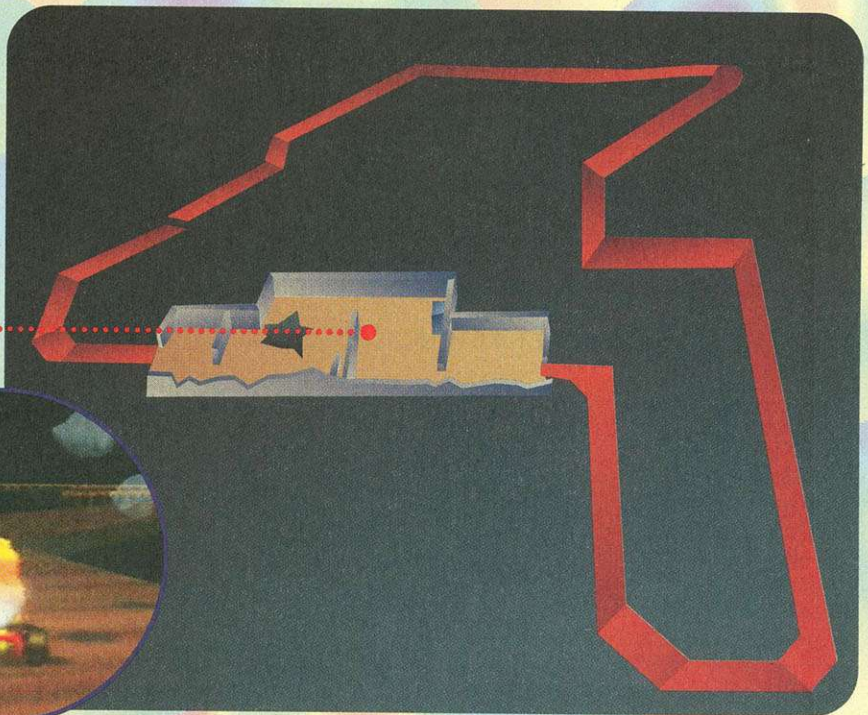
SCHLIDDEREI AUF BOHLEN

Einer der gefährlichsten Kurse: Hier stürzt man laufend ab und auf dem achten Platz helfen selbst die so zahlreich erscheinenden gehörnten Panzer kaum etwas.



Die Fledermäuse reduzieren bei einer Berührung Eure Geschwindigkeit.

Die Geister, die in Super Mario World (SNES) gefährlich waren, sind hier reine Schatten. Kümmert Euch nicht um sie.



RAINBOW ROAD ◀

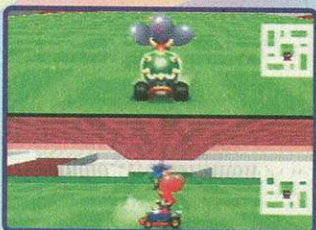


In dieser Runde gibt es nur eines: Fahrt gut, seid so gemein wie möglich und paßt auf die Kanonenhunde auf!



EIN WENIG STRATEGIE FÜR KÄMPFER

Der Battle-Modus macht ab zwei Spielern gleichzeitig diebischen Spaß. Leichte Charaktere sollten aufpassen, daß sie nicht unter die Räder eines dicken kommen. Harmloses in-der-Ecke-sitzen kann von Vorteil sein: Auch Spinnen lauern so auf ihre Opfer ...



Wer mit einer schweren Figur auf eine leichte zurast, kann ihr bis zu drei Ballons abziehen.

Vorsicht auf dem Dach: Wer zu schnell rast, stürzt ab.



Abwarten und Teetrinken kann praktisch sein, wenn Ihr auf einem Fragezeichen steht. Beobachtet Eure Gegner und wartet, bis etwas brauchbares ausgelöst wird.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Englischer (einfacher) Text & Sprachausgabe mit dt. Anleitung, Batterie, Controller Pak-kompatibel

Genre: Sport/Action



Fazit

Mario Kart 64 ist schlicht das beste Rennspiel in der Geschichte des Videospieles. Mit vier Leuten gleichzeitig über die Pisten zu heizen bereitet einen Spaß, den kaum ein anderes Produkt toppen kann. Jeder Charakter hat die Möglichkeit, als erster im Ziel zu landen. Greift zu, sobald Ihr Mario Kart 64 seht! Sonst schnappen es Euch andere weg.

Die Leserbrief-Seiten sind ein Forum, daß seit der zweiten Ausgabe von Nintendo Fun Vision besteht. Seit damals ziehen wir aus Euren Briefen immer wieder Anregungen und Ideen. Und jetzt ist es endlich (wieder) soweit: Nintendo Fun Vision beantwortet Eure Briefe direkt. Wie das genau geht, lest Ihr auf der nächsten Seite! Viel Spaß beim Schreiben!



Preissenkung! Toll?

Ich finde es super, daß Nintendo jetzt endlich kontra gibt. Aber wieso warnte uns Nintendo nicht vor einer plötzlichen Preissenkung? Ich persönlich habe die Konsole erst am 1.4. gekauft und mußte 399,95 bezahlen. Wenn Nintendo uns in Eurer Zeitschrift gewarnt, oder besser gesagt informiert hätte, dann hätte ich bis zum 2. Mai gewartet.

Andreas Dittrich, Bielefeld

Wie Ihr sicher alle wißt, senkte Nintendo europaweit am 2. Mai den Preis für das N64. Uns erreichte drei Tage vor diesem historischen Datum folgendes Fax: „Nintendo 64: Nachfrage steigt – Preis sinkt. Marktführer gibt Kostenvorteile an die Verbraucher weiter.

Eine frohe Botschaft für alle Videospieler kommt aus der Nintendo-Zentrale in Großostheim: Ab 2. Mai müssen sie für das Nintendo 64 nur noch 299 DM auf den Ladentisch legen – satte 100 DM weniger als bisher. Das heißt: Die technologisch führende 64-Bit-Konsole des Marktführers kostet jetzt genauso viel wie die 32-Bit-Geräte der Konkurrenz. »Bereits zur Einführung haben wir das Nintendo 64 erheblich günstiger angeboten als man es erwartet hat«, kommentiert Wolf Salzer, Mitglied der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe, die Entscheidung des Unternehmens. »Und es freut uns natürlich, schon so frühzeitig weitere Kostenvorteile an die deutschen Videospieler-Fans weitergeben zu können.«

Die unerwartet hohe Nachfrage nach der 64-Bit-Konsole ermöglicht es Nintendo, auch die PAL-Version zu deutlich günstigeren Konditionen herzustellen als ursprünglich gedacht. Dazu kommen sinkende Preise in der Chip-Produktion und der günstige Wechselkurs des Yen. »Wir möchten, daß auch die Verbraucher so bald wie möglich von den niedrigen Produktionskosten

profitieren. Eben darum haben wir unsere Entscheidung jetzt getroffen und nicht erst das nächste Weihnachtsgeschäft abgewartet«, erläutert Wolf Salzer.

Mit seinem einzigartigen Erfolg übertrifft das revolutionäre Videospielgerät selbst die eigenen Erwartungen von Nintendo. In den wenigen Monaten seit seiner Einführung haben sich weltweit über 6 Millionen Videospieler ein Nintendo 64 zugelegt. In den USA waren es 2,5 Millionen in nur fünf Monaten und in Deutschland 100.000 allein in den ersten vier Wochen nach dem Marktstart am 1. März. Zum Vergleich: Die erfolgreichste 32-Bit-Konsole der Konkurrenz erreichte die gleiche Verkaufszahl erst zehn Monate nach ihrer Einführung auf dem deutschen Markt.

Die Verkaufszahlen bestätigen einmal mehr die Philosophie von Nintendo. Danach entscheidet die Qualität der Software über den Erfolg eines Videospielsystems. Daß Nintendo diese Qualität garantiert, belegen unter anderem die aktuellen Verkaufscharts der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK). Darin oberten Nintendo 64-Spiele auf Anhieb die Plätze 1 bis 3. Die Preissenkung wird die jetzt schon stürmische Nachfrage nach der 64-Bit-Konsole zusätzlich anheizen. Nintendo ist auf den Run vorbereitet: Das Unternehmen hat seine Produktionskapazität auf 1 Million Stück erhöht. Und das ist erst der Anfang.

Gerüchteküche

1. Wie findet Ihr das Spiel *Mario Kart 64*? Ich habe schon oft gehört, daß es floppen soll.
2. Wo habt Ihr denn die Gerüchte her, daß *Metroid 64* und *Final Fantasy 64* für das N64 herauskommen?
3. Könntet Ihr nicht ein bißchen über die Spiele *Donkey Kong World*, *Street Fighter 3*, *Super Ma-*

rio RPG 2 und *Super Mario 64 II* berichten?

Karl Theide, Bochow

1. Dieses göttliche Spiel soll floppen? Wer hat Dir diesen Bären aufgebunden?
2. Die Square-Diskussion (und daß sie nichts machen!) zieht sich wie ein roter Faden durch die letzten Hefte, und das falsche Gerücht vom *Metroid 64* haben wir auch vor längerer Zeit schon bereinigt. Es wäre nett, wenn Ihr bei Anfragen dieser Art auch die Heftnummer dazuschreiben könntet, damit wir nicht alle (bislang erschienenen) 34 Hefte durchkramen müssen, wo denn genau der angesprochene Informationshappen stand. Und wenn einige Leute bei Anfragen an andere Magazine aus „soll zwei bis drei Spiele machen“ ein „wird minde-

stens drei Spiele machen“ zaubern, finden wir das auch nicht so lustig. Wenn Ihr Fragen zu Artikeln aus der NFV habt, dann lauft bitte nicht zu Leuten, die damit gar nichts zu tun haben. Fun Vision kann für sich selbst sprechen.

3. Wir werden über diese Spiele schreiben, sobald es interessante Neuigkeiten gibt. Vielleicht findest Du ja schon etwas darüber im Messebericht.

Laufendes Lexikon

Ich hätte gerne (wenn es Euch nichts ausmacht) alle Euch vorliegenden Tips und Tricks zu den Spielen *Worms*, *Street Fighter 2 Turbo*, *Super Street Fighter 2*, *Fatal Fury 2* (alle SNES), *Tekken 2* und *Battle Arena Toshinden* (beide Play Station).

Name der Redaktion bekannt

Ehrlich gesagt: Es macht uns etwas aus. Wir sind keine wandelnden Tip-Lexika, die einfach so zu allen Spielen Tricks runterbeten können. Vor allem dann nicht, wenn sie gar nicht auf Nintendo-Systemen laufen sollen, wo wir doch ein Nintendo-Magazin machen. Also: Es liegen uns keine Tips zu PSX-, Saturn- oder PC-Spielen vor. Die fallen nicht in unser Aufgabengebiet. Wenn Ihr zu bereits erschienenen

Weiter auf Seite 68 ►

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 31

Im *Doraemon*-Bericht erwähnten wir die Sage von Momotaro, dem Pfirsich-Jungen. Damit Ihr wißt, worum es geht, hier die Kurzfassung des Märchens. Vor langer Zeit lebte in Japan ein älteres Ehepaar. Es hatte keine Kinder, wünschte sich aber welche. Eines Tages sah die Frau am Fluß, wie ein großer Pfirsich angeschwemmt wurde. „Der wird uns gut schmecken“, dachte sie und fischte ihn aus dem Wasser. Als das Ehepaar den Pfirsich daheim aber aufschnitt, fanden sie darin einen kleinen Jungen. Voller Freude adoptierten sie ihn und nannten ihn Momotaro (etwa: Pfirsich-Junge). Dank der Reisbällchen, die sie Momotaro backten, wurde der Junge schnell groß und kräftig. Eines Tages fielen Dämonen über das Dorf her und plünderten und verwüsteten alles. Da schwor Momotaro, es ihnen heimzuzahlen. Seine Adoptiv-Eltern gaben ihm „die besten Reisbällchen der Welt“ mit, die ihn so stark wie 100 Männer machten. Auf seinem Weg traf er einen Hund, einen Affen und einen Vogel, die sich ihm für je einen Reisball Sold anschlossen. Gemeinsam segelten sie zur Insel der Dämonen. Deren Stadt war von einem riesigen Stahltor verschlossen. Also gab Momotaro dem Affen einen Reisball, und der kletterte über das Tor und öffnete es. Dann aßen die anderen auch einen Reisball und besiegten gemeinsam die Dämonen. Momotaro nahm ihnen das Versprechen ab, nie wieder über das Dorf herzufallen, und zog mit seinen Freunden und dem Dämonen-Schatz zurück. Und sie lebten alle glücklich und zufrieden ...



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**

Fortsetzung von Seite 66 ▶

Titeln etwas sucht, dann bestellt Euch doch bitte eine Tiptime-Liste. Darin ist alles aufgelistet, was uns vorliegt.

Sitzengeblieben (2)
.....

In Ausgabe 32 habt Ihr bei einem Leserbrief gesagt, daß 256 Megabit-Module auf 128 Megabit-Module folgen. Heißt das,
1. daß wieder ein neues Nintendo auf den Markt kommt?
2. daß das N64 erweitert wird (z. B. mit dem 64DD)?
3. daß es N64-Spiele geben wird, die 256 Megabit besitzen?

Manuel Kniepe, Görgeshausen

Nummer 3! Die Speicherkapazität der Spiele steigt von jetzt 64 (*Super Mario 64*) oder 96 Megabit (*Mario Kart 64*) auf 128 (wahrscheinlich bei *Zelda 64*) und – im nächsten Jahr – 256 Megabit.

Selbstdarstellung
.....

Liebe Fun Vision-Redaktion, seit zwei Jahren abonniere ich Eure Zeitung. In diesen zwei Jahren durfte ich immer wieder lesen, wie Ihr Euch mit den unbelehrbaren <zensiert>-Liebhabern herumärgern müßt. Manche meinen doch wirklich, ein Videospiel müßte von Blut nur so triefen. Wenn einer solche Spiele gut findet, kann bei ihm nicht viel Verstand vorhanden sein. Laßt Euch bitte nicht auf dieses Niveau ein, Eure Zeitung ist dafür viel zu gut. Ich freue mich schon auf einen Bericht über die E³ in Atlanta. Hoffentlich könnt Ihr über *Zelda 64* und *Sim City 64* berichten. Was ich auch toll finde, ist, daß Ihr *Super Mario 64* so schön ausführlich bearbeitet. Mein Händler hat nämlich von den Spieleberatern erst zwei Stück bekommen, und die Anrufe bei der Nintendo-Hotline gehen mit der Zeit ganz schön ins Geld.

Ich gehöre mit 22 Jahren wohl doch zur mittleren bis älteren Leserschaft und bin mit Eurer Zeitung sehr zufrieden. Aber ich habe ein Problem mit Euch. Ich finde, Ihr solltet mal schöne Fotos von Euch in der Zeitung drucken und Euch dazu vorstellen. Dann kann ich mir wenigstens vorstellen, wer den tollen Artikel über die Nintendo Space World '96 geschrieben hat.

Was wird denn nun aus der Fun Vision? Bleibt es beim zweimonatigen Erscheinungsdatum, oder

verkürzt Ihr wieder. Ich habe letztes Jahr irgendwo gelesen, daß Ihr wieder jeden Monat kommt, sobald das N64 herauskommt.
Daphne Schleindlsperger, München

Liebe Daphne, mit 22 Jahren gehörst Du zu den rund 16,8 % NFV-Lesern über 18 Jahren (das geht bis in die 60er!). Du befindest Dich also in guter Gesellschaft.

Fotos drucken wir hin und wieder, wenn es witzige oder interessante (z. B. „Wer sind die Praktikanten?“) gibt. Eine Selbstbeweihräucherung, in Form von (verfremdeten) Fotos unter jedem Artikel, planen wir aber nicht.

Eine richtige Selbstvorstellung der Redaktion ist jedoch keine schlechte Idee. Die Frage ist nur, was Ihr wissen wollt. Unser Vorschlag: Schickt Eure Ideen für ein Portrait im „Meine Schulfreunde“-Stil an die Leserbriefadresse (Stichwort: Lebenslauf) und wir werden Eure Wissensgier in der Geburtstagsausgabe stillen. Okay?

Eine richtige Selbstvorstellung der Redaktion ist jedoch keine schlechte Idee. Die Frage ist nur, was Ihr wissen wollt. Unser Vorschlag: Schickt Eure Ideen für ein Portrait im „Meine Schulfreunde“-Stil an die Leserbriefadresse (Stichwort: Lebenslauf) und wir werden Eure Wissensgier in der Geburtstagsausgabe stillen. Okay?

Mittelmäßiges Lob
.....

Erstmal ein mittelmäßiges Lob für Eure Zeitschrift. Die ist recht gut, doch um sie noch besser zu machen, solltet Ihr folgende Vorschläge erfüllen.

1. Die Game Guides sind viel zu lang. Zwei bis vier Seiten reichen vollkommen. Wer braucht denn schon einen sechsseitigen Spieleführer zu *Mario 64*. Dieses Spiel schafft doch wohl jeder normale Videospieler ohne Probleme durch (120 Sterne). Außerdem sind die Karten von *Wave Race 64* völlig sinnlos, an denen orientiert man sich sowieso nicht, und Abkürzungen gibt's eh keine. Zu den Rennspielen (*Mario Kart*, *Wave Race*) solltet Ihr nur ein Guide bringen. Hundert Guides sind Platzverschwendung.

2. Könnt Ihr mir mal sagen, warum die Reports so ewig winzig sind? Einseitige Reports zu *Ganbare Goemon 5*, *Doraemon* und *Bombberman* sind ja wohl mehr als schlecht. Und Interviews mit Interplay (*ClayFighter*) und Vic Tokai (*Dark Rift*) habe ich vergebens gesucht. Nehmt Euch ein Beispiel an der <Oops>. Zwei- bis dreiseitige Berichte. Interviews. Viel Text. Und genügend Bilder.

3. Ein anderer Vorschlag wäre, die Inside-Seiten rauszuschmeißen und durch zwei Nintendo News-Seiten zu ersetzen.
4. Die Leserbriefseiten müssen auf drei Seiten erweitert werden.
5. Macht doch mal eine Umfrage, „Was kann man bei NFV noch verbessern?“

Sebastian Riesterer, Münstertal

1. NFV unterscheidet sich von anderen Magazinen darin, daß wir so viele Hilfestellungen wie möglich zu den Spielen geben wollen. Dies ist für die meisten unserer Leser der Grund, warum sie das Heft kaufen. „Normale Videospieler“ heißen zum Beispiel auch Daphne, und deren Meinung über die Guides findest Du in ihrem Brief. Es ist aber so, daß wir in Zukunft die entsprechenden Informationsseiten straffen werden, ohne den Nährwert zu kürzen.

2. Es gibt verschiedene Darstellungsformen für Interviews. Mancher streut Text für eine Seite über drei, macht die Bilder so groß, daß man sie einrahmen kann, und hat doch nichts Neues gesagt. NFV ist es lieber, über mehrere Spiele kompakt zu berichten. Dafür kürzen wir Informationsmüll und beschränken uns auf das Wesentliche. NFV hat dadurch nicht wesentlich weniger Bilder, und mit Sicherheit nicht weniger Infos als andere Zeitschriften.
3. Die Inside-Seiten enthalten dadurch, daß auch etwas über Videos etc. darin steht, auch nicht weniger Nintendo-Infos. Nachrichten haben natürlich Vorrang!

4. Dazu braucht es gute Briefe. Aber wir haben eine andere gute Idee zu diesem Thema: Siehe „Auf ein Neues“.

5. Bitte, wir sind jederzeit ganz Ohr. Schreibt uns Eure Anregungen, dafür ist dieses Forum da.

Kurz gesagt:
.....

● Die Riesen-Poster, die man auf den Bildern der *Turok*-Party sehen kann, sind leider nicht verkäuflich.

● Der Virtual Boy ist nicht mehr für Deutschland im Gespräch. Die Entwicklung von Spielen für das System wurde so gut wie eingestellt.

● Nintendo-Hotline, -Konsumentenberatung und NFV können nicht bei Problemen mit Produkten helfen, die nicht lizenziert sind. Artikel ohne Qualitätssiegel (Seal of Quality) wurden nicht von Nintendo geprüft. Mögliche Probleme: (importierte) Spiele laufen mit Adaptern nicht, Joypads sind zum Rumble oder Controller Pak inkompatibel oder geben sogar diese Zusatzgeräte nicht mehr frei. Darum soll-

tet Ihr beim Kauf auf das Qualitätssiegel achten.

● Auf dem Grundgerät des Nintendo 64 gibt es eine Klappe mit dem Namen „Memory Expansion“. Darunter befindet sich ein Sticker („Entfernen Sie diesen Aufkleber nicht“). Wenn Ihr das 64 DD kauft, werdet Ihr ihn entfernen dürfen: An seine Stelle kommt dann eine Speichererweiterung für das N64-Grundgerät.

● Wo tauchte denn das Gerücht über ein *Zelda All Stars* nach so langer Versenkung wieder auf? Nein, ein solches Spiel ist nicht geplant!

Brieffreundschaften
.....

● Ich heiße Nico, bin zehn Jahre alt und spiele am liebsten N64 (aber auch andere Konsolen). Meine Hobbies sind Computer spielen, Basketball, Skaten und Zeichnen. Ich würde mich sehr über Post von acht bis zwölfjährigen freuen. Nicolai Popp, Am Blumenhaus 22, 45549 Sprockhövel.

● Nintendo 64: Suche Leute zum Erfahrungsaustausch, Kennenlernen und Tauschen. Bitte meldet Euch! Bernd Krüger, Kipperstraße 55, 58 135 Hagen.

● Ich (22) suche Brieffreundschaften in meinem Alter, so ab 20 Jahren. Ich würde nämlich gerne wissen, wieviele „Kindsköpfe“ es noch in meinem Alter gibt. Außerdem suche ich ganz dringend *Unirally* für das SNES. Daphne Schleindlsperger, Irma-Uhrbach-Str. 6, 81739 München.

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. Wir beantworten Eure Fragen auch persönlich, wenn Ihr ein ausreichend frankiertes und an Euch adressiertes Kuvert beilegt oder eine E-Mail schickt. Wir hoffen aber auf Verständnis, wenn eine Antwort bis zu vier Wochen braucht, um Euch zu erreichen – die neue NFV hat Vorrang und im Redaktionsschluß-Streß ist oft für nichts anderes Zeit. Bitte beschränkt Euch auf maximal zehn Fragen pro Brief. Die Spielregeln für Kleinanzeigen stehen auf der nächsten Seite unten.

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

► **Verkaufe** Turok (N64) für 90,- oder **tausche** es gegen Super Mario 64. **Verkaufe** für das SNES Super Street Fighter II für 60,-, Super Mario World und den Super Game Boy für je 50,-. Telefon/Fax 06 106 / 717 36, Mathias Daube. ●

► **Verkaufe** meinen Game Boy für 40,- sowie rund 10 Spiele (z. B. Toy Story, Schlümpfe II, Jurassic Park usw.) für je 15 bis 35 DM. Alle Titel mit Hülle. Telefon 08 342 / 6993, Michael Büchele. ●

► Nico Hermeling **verkauft** Super Mario Paint, Die Schlümpfe, König der Löwen (je 50,-), Super Mario World (40,-, alle SNES), Super Game Boy (55,-), Nintendo World Cup, Mickey Mouse, Super Mario Land 2 (je 45,-) sowie Super Probotector (40,-, alle Game Boy). Kleine Schulstraße 7, 49078 Osnabrück. ●

► **Verkaufe** Micro Machines (90,-), NHL 95 (30,-) und Bugs Bunny Rabbit Rampage (40,-). Alle Spiele für SNES, alle Preise in Schweizer Franken. Reto Pfeiffer, Schwandenholzstr. 286, CH-8046 Zürich. Telefon 0041 - (Vorwahl von Deutschland), 0501 - (Vorwahl von Österreich), 01 - 372 04 12. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Controllern (140,-), Die Schlümpfe (40,-), Blackhawk (50,-), Tetris & Dr. Mario (35,-), Alien 3 (45,-), Batman Forever (60,-) und Star Wing (50,-), alles komplett für 360,- oder einzeln. Manuel Feige, Hansastraße 90, 13088 Berlin. ●

► **Verkaufe** SNES-Konsole, ASCII-Pad, ein normales Pad, TV-Weiche, Scartkabel, ein Spiel und Spieleberater 1 & 2, VHB 280,-, NES-Konsole, 4-Spieler-Adapter, vier Pads, vier Spiele, VHB 100,-, zusammen VHB 380,-. Kann per Nachnahme versendet werden. Bernd Gümser, Kunertweg 3, 21 107 Hamburg, Tel./Fax 040 / 307 8812. ●

► Holger **tauscht** seine Nintendo-Zeitschriften-Sammlung (insgesamt 62 Hefte von 1993 bis 1995) gegen Shadows of the Empire + Wave Race (beide N64). Liste bei/Angebote an Holger Große, Bachstraße 7, 56 346 St. Goarshausen-Wellmich, Tel./Fax 06 771 / 73 83 ab 18.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** SNES mit Super Mario World, Super Mario World 2 - Yoshi's Island (alle SNES), Super Game Boy, Game Boy und Tetris, König der Löwen, Donkey Kong Land & Alleyway (alle Game Boy), komplett für rund 399 Mark. Schreibt an Marcus Habbecke, Im Tal 97, 83486 Ramsau, Tel. 08 657 / 1430. ●

► **Suche** Donkey Kong Country 3-Spielerberater. Suche Soundtrack-CD's oder MC's von Videospielen für SNES. Preis: VHB. Zahle per Nachnahme. Sebastian Fricke, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lautenberg. ●

► **Verkaufe/tausche** Super Mario World, F-Zero, Super Soccer (je 30,-), International Superstar Soccer (50,-, alle SNES mit Anleitung), Duck Tales, Mega Man 1, Bart Simpson's Escape from Camp Deadly und WWF Superstars (je 25,-, Game Boy mit Anleitung). Alle acht zusammen für 200,-. Suche Soul Blazer, Breath of Fire, Exhaust Heat 2, Unirally, NHL Hockey '94, Kick Off 3, WWF Raw, WWF Arcade, Mega Man 7 und X. Zahle bis 40,- pro Spiel und tausche, falls gewünscht, gg. einen der og. Titel (evtl. auch 2 zu 1!). Bitte meldet Euch bei Martin Messing, Kaiser-Wilhelmstr. 282, 47169 Duisburg. ●

► **Verkaufe** Yoshi's Island, Donkey Kong Country II*, Zelda III (je 35,-), Earthworm Jim*, Goof Troop (je 25,-), Internat. Superstar Soccer*, Zombies (je 30,-), Terranigma (mit Spielerberater), Street Fighter Alpha 2 (je 60,-), WWF Super Wrestlingmania* (30,-) sowie Super Nintendo mit zwei Joypads (150,-) und SNES-Spielerberater 2 (15,-). Spiele mit * sind ohne Anleitung. Thore Brötzmann, Krusenhofer Weg 21, 24647 Wasbek, Telefon 04 321 / 64 364. ●

► **Verkaufe** neuwertigen Game Boy mit Zubehör, zwei Spielerberatern, Ladegerät und neun Spielen (z. B. Tim in Tibet, Batman Forever, Street Fighter 2) und vieles mehr für 250,- DM. Außerdem SNES-Spiel Ghouls Patrol für 35,-. Philipp Karrenbauer, Brokamp 17, 45 968 Gladbeck. ●

► **Sammler sucht** Turok - Dinosaur Hunter, Shadows of the Empire (bei-

de N64), Earthworm Jim, Road Rash (beide GB), 90 Minutes, Terranigma (beide SNES). Otto Mangold, Quäkerstraße 10, 13 403 Berlin, Tel./Fax 030 / 412 81 73. ●

► **Verkaufe** zwei N64-Controller (zusammen 50,-), Bugs Bunny - Crazy Castle, Duck Tales 1, Super Mario Land 1 und World Cup (je 30,-, alle Game Boy mit Anleitung). Murray C. Ralph, Fuchsgasse 1a, 97 483 Eltmann, Tel. 09 522 / 59 03 ab 18.00 Uhr (außer Mittwochs). ●

► **Verkaufe** Game Boy mit Tetris, Populous, Donkey Kong, Donkey Kong Land, Tasche für GB, Spieleberater 1 + 2 für sensationelle 250 DM - oder **tausche** alles gegen ein SNES mit zwei Joypads und Soul Blazer. Telefon 066 755 / 18 53 ab 18.00 Uhr (Ulrich). Sehr dringend! ●

► Ich **verkaufe** mein SNES mit zwei Pads, Super Game Boy und einem (235,-), zwei (289,-) oder drei (349,-) SNES-Spielen nach Wahl. FIFA Soccer '97, Kirby's Dream Course, Winter Olympics, Street Fighter 2 Turbo, König der Löwen*, WWF Royal Rumble, Batman Forever, NBA Jam* (je 75,-), ISS Deluxe und NHL Hockey '97 (je 79,-), World Cup Strikers und Paws of Fury (je 59,-), Super Mario World*, Pagemaster (je 48,-) Top Secret-Spielerberater für 19,-. Alle mit Anleitung und Verpackung, Spiele mit * inklusive Tips. Marco May, In der Schlei 33, 65 611 N.-Brehen, Tel. 06 438 / 57 53. ●

► Zu **verkaufen**: SNES mit zwei Joypads, Super Game Boy und folgenden Spielen: Pitfall, Toy Story, DKC 1, DKC 2, Asterix & Obelix, Super Mario World 1, Super Soccer, Lothar Matthäus Super Soccer, Super R-Type. Gesamtpreis 530,- DM, Telefon 04 321 / 68 805, Björn. ●

► Zu **verkaufen**: Blauer Game Boy (40,-) mit Mario Land (20,-) und Donkey Kong Land (25,-). SNES-Spiele: Donald in Maui Mallard (35,-), Goof Troop, Die Schlümpfe, Asterix & Obelix (je 20,-), Bubsy the Bobcat, Mr. Nutz (je 10,-). Ferdinand Albrecht, Lorenzonstr. 37, 81 545 München. ●

► **Verkaufe** SNES mit einem Pad (130,-), Olympic Summer Games, Super Metroid (ohne Anleitung), Super Mario Kart, Super Bomberman III und Super Tennis (je 40,-), Mickey Mania, Justice League Task Force, Primal Rage, Soul Blazer und Batman Forever (je 60,-), Secret of Mana, Secret of Evermore, Illusion of Time, Breath of Fire, International Superstar Soccer Deluxe (je 80,-), Street Fighter Alpha 2 (100,-, alle SNES), Zelda IV, Mystic Quest (je 50,-), Duck Tales, Turtles, Super Mario Land II (je 40,-), Super Mario Land, Tetris, Tennis, Gremlins II, F1 Race, Super R. C. Pro Am (je 30,-, alle Game Boy ohne Verpackung). Schreibt an Julia Messmacher, Stieglitzstraße 14, 63 263 Neu-Isenburg. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Pads (135,-), Donkey Kong Country, Sim City, Mega Man X, Turtles: Tournament Fighter (je 50,-), Worms (70,-), Intern. Superstar Soccer Deluxe (65,-), Mario Kart, Mario Paint, Turtles in Time, Zelda III: A Link to the Past (je 40,-), Tetris & Dr. Mario (45,-), Mickey Mouse (35,-) oder komplett für 600,-. Marcel Fischer, An den Hüren 26, 41 066 Mönchengladbach, Tel. 02 161 / 658 252. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele: Intern. Superstar Soccer, Secret of Evermore, Donkey Kong Country, Pac Man 2, Aladdin, Street Fighter 2 Turbo (je 50,-), Plok, Super Mario World (je 30,-), Earthworm Jim 2 (60,-) sowie den Super Game Boy (35,-). Game Boy-Spiele: Mr. Nutz, Zelda IV, Pagemaster, WWF Raw (je 20,-), Super Mario World, Dynablast (je 15,-) sowie Tetris (10,-). Peter Yuen, Zeitherstraße 18, 45 307 Essen. ●

► **Verkaufe** NES-Spiele: Mega Man 5 (40,-), Ducktales, Darkwing Duck (je 15,-), Dr. Mario (10,-), Schlümpfe (25,-). Game Boy-Spiele: Super Mario Land 1, Kid Icarus, Judge Dredd, Spiderman/X-Men (je 10,-), Mega Man 5 (30,-), Asterix & Obelix (25,-), Tiny Toons (15,-). Philipp Parout, Burgmairstraße 4, 90 408 Nürnberg, Tel. 0911 / 36 42 24. ●

Natürlich kommen wir erst einmal zu den Gewinnern aus der Top 5 in diesem Heft. Jeweils ein Nintendo-Spiel geht an: Steffen Müller aus Dortmund (Turok N64), Thomas Brecht aus Nürnberg (FIFA 64 N64) und Ulf Klein aus Köln (Prince of Persia 2 SNES). Je eine Star Wars: Shadows of the Empire-Soundtrack-CD bekommen: Carmen Herrmann, Gleichstadt; Christian Chur, Essen; Daniel Mühlenbein, Köln; Jan Wagemann, Goslar; Kerstin Roth, Mannheim; Markus Heinemann, Aschaffenburg; Michael Lautenschläger, Darmstadt; Ramon Rüdiger, Ötigheim; Rebekka Müller, Bremerhaven; Robert Rontow, Wahlitz; Sabine Lenz, Dresden; Stefan Ströcker, Homburg; Timo Beez, Teuschnitz und Wolfgang Schehrer, Worms. Ein JLA-Mag-Pack vom Dino Verlag geht an: Frank Martin, Leipzig; Heinrich Fellermeier, München und Jessica Schuck, Marxheim-Graibach. Ein neue Ausgabe des JLA-Comics vom Dino Verlag bekommen: Andreas Neufeld, Paderborn; Jens Oliver Marker, Herne; Patrick Koralewski, Herford und Tanja Tache, Herford. Nun zu unserem Pilotwings 64-Wettbewerb. Die Antwort

heißt natürlich „Paradigm“. Gewonnen haben: Michael Janken, Hamburg; Norbert Kaufmann, München; Peter Olenkowitz, Bielefeld; Steffen Schwarz, Nürnberg und Roland Wurz, Essen. Bei unserem FIFA 64-Wettbewerb konnte jeder an der Verlosung teilnehmen, der folgende Antworten auf eine Postkarte schrieb: 1. 150 Mannschaften, 2. bis zu vier Spieler, 3. mit dem Analog-Stick. Eine EA-Sports-Jacke, ein FIFA 64-Spiel für das N64 und einen EA-Regenschirm bekommen: Joachim Wendel, Passau und Michael Hefer, Rostock. Je ein FIFA 64 für das N64 geht an: Andreas Hoffman, Berlin; Doris Krug, Bad Homburg; Robert Sanders, Kaiserslautern; Steffen Ober, Ulm und Thomas Heinz, Ober-Ramstadt. Die Lösungen von Japanisch für Anfänger (29) lauten Wild Choppers, Zelda, Blast Dozer, Mario Kart, Dual Heroes und Dragon Quest. Da wir beim letzten das SU vor dem TO vergessen haben (sorry!), ging dieses nicht in die Wertung. Die beiden Set-Telefonkarten mit Sammlerwert gehen an Ali Günniz, Hamburg und Mario Gries, A-Linz. NFV gratuliert herzlich!

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

GEWINNER

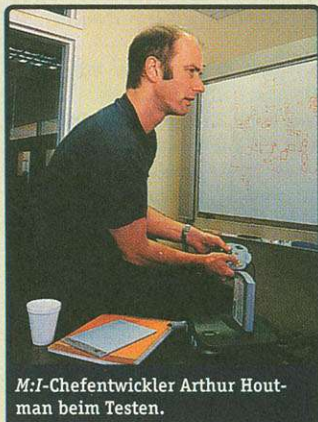
„Hurra, gewonnen!“
Hier findet Ihr wie
gewohnt die Gewinner
der Wettbewerbe aus
der letzten NFV.

Fun Vision besuchte
exklusiv die
Entwickler von Ocean

IN GEHEIMER M

Seine Vorbereitung war die reinste Geheimdienst-Aktion und als solche dem Anlaß würdig. Einen Interview-Termin bei Oceans Entwicklerstudios in San Jose (Kalifornien) zu bekommen, ist selbst eine *Mission: Impossible*. Doch wir ließen uns nicht abschrecken und sprachen mit Chefentwickler Arthur Houtman.

Die Geschichte dieses Spiels begann mit einem geheimen Treffen vor mehr als zwei Jahren. Im Mittelpunkt stand ein heißes Stück Papier (auch wenn es sich nach dem Lesen nicht selbst zerstörte): der Lizenzvertrag zwischen dem Spielehersteller Ocean und dem Filmstudio Paramount, ein N64-Modul zum Kinohit *Mission: Impossible* zu programmieren. Zwar konnte Ocean das Spiel bis zum Kinostart nicht fertigstellen, aber eine Gruppe von 17 begabten Programmierern und Designern legt



M.I.-Chefentwickler Arthur Houtman beim Testen.

sich jetzt um so mehr ins Zeug, es bis Weihnachten in Amerika auf den Markt zu bringen. Da viele Team-Mitglieder auch Fans der original 60er-Jahre-Serie* sind, entschied man sich dagegen, aus *Mission: Impossible* ein bloßes Ballerspiel zu machen. Statt dessen könnt Ihr bald den Helden Ethan Hunt in einem „interaktiven Spionage-Abenteuer“ bewundern.

Die Handlung beginnt so: Ethan befindet sich als Kellner verkleidet auf einer Cocktail-Party in der Russischen Botschaft.

Wie im Film ist er auf der Jagd nach einem Bösewicht, der die sogenannte NOC-Liste an sich bringen will – ein streng geheimes Dokument, das die Namen aller Doppelagenten der Vereinigten Staaten enthalten soll.

„In den meisten Action-Spielen schießt man sich einfach von einem

Level in das andere,“ sagt Arthur Houtman, Development Director von M.I. „In *Mission: Impossible* ist das anders. Da zählt der Kopf, nicht die Waffe.“ Ihr steuert Ethan durch sechs dreidimensionale Level, die in verschiedene Abschnitte unterteilt sind. Wie bei *Mario 64* folgt die Kamera Eurem Polygon-Helden und sucht selbständig den besten Blickwinkel. Bei unserem Besuch



Die Texture Maps (Tapeten) der Polygon-Figuren

führte uns Houtman die komplette erste Mission vor, die stark an den Kinofilm angelehnt ist. Und obwohl es bei den Grafiken noch ziemlich langsam zuzuging, wirkte alles schon sehr beeindruckend.

Guten Morgen, Arthur! Ihr Auftrag, ...

Vor Euch liegt eine prunkvolle Eingangshalle, dargestellt in schönstem 3D, wie es nur das N64 bieten kann. Einige Gäste in teuren Kleidern schlendern durch den Raum, auf der Balustrade stehen Wachmänner in Uniformen. Mit dem analogen Joystick wird Ethan gesteuert. Wie Mario im ersten N64-Spiel kann er springen, schleichen, gehen oder laufen und sich sogar seitwärts fortbewegen. Mit dem unteren C-Knopf zieht man seine Pistole. „Das hätte ich lieber nicht gemacht,“ sagt Houtman, denn plötzlich kommt Leben in die Bot-



schaft. Die Wachmänner ziehen ihre Waffen und ducken sich, ein Mann läuft mit erhobenen Händen davon und eine Frau, die eben noch nichts ahnend in der Gegend herumgegangen ist, fällt mit einem Schrei in Ohnmacht. Dann sausen Ethan die Kugeln um die Ohren. „Wie im richtigen Leben würde man in einer stark bewachten Botschaft nicht mit einer gezogenen Waffe rumlaufen,“ erklärt Houtman grinsend. „Wir wollten nicht, daß Gewalt belohnt wird. Hier kommt man nur durch Nachdenken weiter.“

... sollten Sie ihn ...

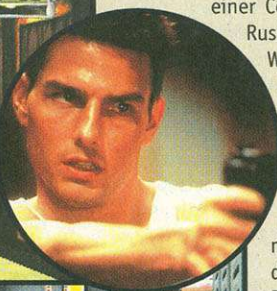
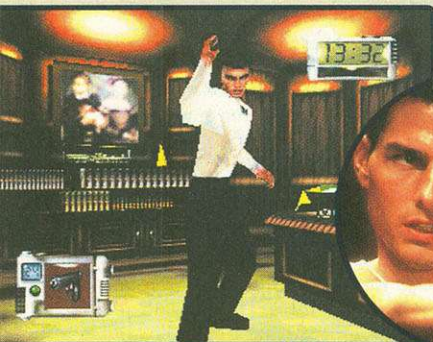
Und das geht so: Wenn man die Botschaft ein wenig erforscht, findet man ein verstecktes Paket. Darin ist der „Mask Maker,“ mit dem Ethan täuschend echt aussehende Latex-Masken herstellen kann. Nun



Mike Gonzales, Level-Designer mit M.I.-Schild und Wireframes.

wartet man in einer ruhigen Ecke, bis ein einzelner Wächter auf seiner Patrouille vorbeikommt, und zieht ihn mit einem Betäubungspfeil aus dem Verkehr. Schnell noch einen Abdruck von seinem Gesicht gemacht, und schon kann Ethan als Wachmann verkleidet fast überall ein und aus gehen.

Damit das Spiel auch für jene interessant ist, die den Film auswen-



MISSION: IMPOSSIBLE



dig kennen, weicht Ocean oft vom Drehbuch ab. Um nach getaner Arbeit aus der Botschaft zu fliehen, muß Ethan zum Beispiel eine Programmiererin finden, sie aus einer Zelle befreien und dann sicher zu einem Computer-Terminal geleiten. Dabei gilt es Laserschützte Tunnel und einen stinkenden Abwasserkanal mit beweglichen Plattformen zu überwinden. Ihr müßt Euren Kopf schon anstrengen, um nicht blindlings durch die unsichtbaren Lasersperren zu laufen. Die Lösung ist genial, wird aber nicht verraten.

... übernehmen, ist es ...

Nach der erfolgreichen Flucht geht es dann zum nächsten Auftrag. Ethan erhält wie immer die berühmte Nachricht „Ihr Auftrag, sollten Sie ihn übernehmen ...“ und findet sich bald in Norwegen wieder. Diesmal muß er sich durch ein eingeschnitztes Camp schlagen und einen



Lastwagens blinder Passagier spielen. Zwar ist dieses Abenteuer nicht im Film zu sehen, aber das explosive Kaugummi und die winzige Radarsonde (mit der Ihr einen bestimmten Widersacher markieren könnt) stehen Euch hier trotzdem zur Verfügung. Derzeit basteln die Programmierer noch fleißig an den Logik-Routinen und Grafiken herum. „Es ist schwer, die richtige Mischung aus Grafik und Spielbarkeit zu finden,“ sagt Level-Designer Mike Gonzales, der die Landschaften in mühsamer Kleinarbeit entworfen hat. Gonzales benutzt dazu einen superschnellen Silicon Graphics-Computer und baut die Gebäude als virtuelle Drahtmodelle mit einem speziellen 3D-Programm der Firma Alias (siehe NFV 4+5/96) wie ein Architekt. (Nur werden seine Entwürfe nicht gebaut, sondern gespielt.)

... Mission: Impossible so schnell wie möglich ...

Aber bevor Gonzales' Staudamm in dieser Mission aussieht als wäre er aus Beton, oder das U-Boot wie Metal, müssen erst einmal die Grafik-Designer ran. Die kreieren nämlich die Texturen, mit denen die sog. Wireframes überzogen werden. Dazu werden Fotos als Grundlage benutzt oder die Objekte gezeichnet. „Auf das realistische Aussehen von Ethan sind wir besonders stolz,“ so Brett McLaughlin, der hinter den meisten Texturen steckt. „Er sieht wirklich wie Tom Cruise (Darsteller

im Film) aus, oder?“ Auch für die Gesichter der fast 70 anderen Charaktere, die in *Mission: Impossible* vorkommen, nahmen sich die Grafiker bekannte Vorlagen. Der Wissenschaftler sieht also nicht nur zu-

Landschaften auf einer N64-Entwicklerplatine zu bewundern. Auch fehlen noch der grafische Feinschliff, die Musik und die meisten Geräusche. Trotzdem ist *Mission: Impossible* schon etwas Besonderes. Fans von butterweicher Motion Capture-Animation, überzeugender Logik und originellen Puzzles, werden das Spiel wahrscheinlich jetzt schon auf Ihre Weihnachtswunschli-



fällig so aus wie Albert Einstein, und wenn Ihr genau hinseht, könnt Ihr einige Schauspieler, Models und sogar Leute aus den O.-J.-Simpson-Gerichtsverhandlungen wiedererkennen.

... nach Deutschland zu bringen!

Obwohl die Programmierer und Designer schon einen erheblichen Teil der Arbeit hinter sich haben, sieht *Mission: Impossible* noch unfertig aus. Die meisten Level, darunter auch eine Flucht aus dem CIA-Hauptquartier, die berühmte Computer-Szene und eine Verfolgungsjagd in einem fahrenden Zug, sind noch nicht spielbar und nur als 3D-

ste setzen. Die Programmierer von Ocean haben zwar noch eine Menge Arbeit vor sich, doch La-guna plant das Spiel im Winter nach Deutschland zu bringen. Und selbst wenn *Mission: Impossible* fertig ist, ist noch lange nicht Feierabend. Ocean hat nämlich bereits angefangen, neue Missionen für eine Fortsetzung zu entwerfen. Und das ist noch nicht alles! Laut Arthur Houtman wird man auch ein *Looney Tunes*-Spiel für das Nintendo 64 herausbringen. „Wir haben eine Menge Ideen, was wir mit den verrückten Toons anstellen werden. Ich sag' nur »Multi-Spieler-Modus.« Das wird rasend witzig ...“

ps



Einer der Programmierer arbeitet am Laser-Level.



Grafiker McLaughlin zeigt seine Kreationen.

Waffenhändler davon abhalten, einen nuklearen Zünder zu verkaufen. Hierbei solltet Ihr Euch vorsichtig durch die Dunkelheit pirschen, die Lichtkegel der Wachtürme vermeiden und sogar auf dem Dach eines

Wer ist für Sie der echte Jim Phelps?

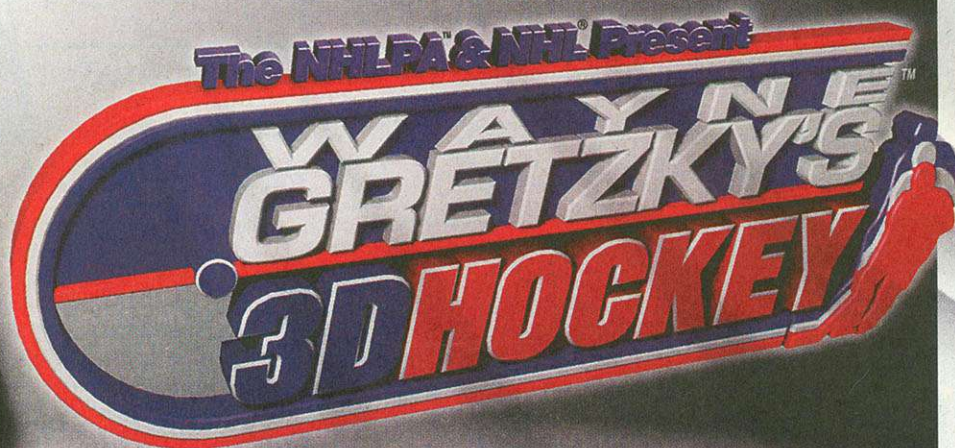
„Peter Graves, (der Schauspieler) aus der Fernsehserie. Ich habe *Mission: Impossible* schon als Kind geguckt und war immer schon ein Fan von Phelps. Jon Voight spielt ihn natürlich auch sehr gut – aber Jim Phelps war in der Serie nie ein Verräter. Ich kann mir vorstellen, daß der Regisseur der Fortsetzung einige Schwierigkeiten haben wird, das alles zu erklären.“ Arthur Houtman.



Der neue Phelps: Jon Voight.



Der Serienstar: Peter Graves.



Wayne Gretzky 3D Hockey ist die erste Eishockey-Umsetzung von Williams Interactive für das N64. Frei nach dem Motto „The coolest game on earth“ gab W. Gretzky, Superstar der National Hockey League (NHL), seinen Namen für das Modul her.

Optionen

Arcade



Im Arcade-Modus treten die Teams ohne Regeln gegeneinander an: Es ist alles erlaubt. Die rasante Spielgeschwindigkeit garantiert langen Spielspaß.

Simulation



In diesem Modus geht die Post mit sämtlichen Regeln ab. Es kann eine komplette oder verkürzte Meisterschaft ausgetragen und sogar gleich in die Playoffs eingestiegen werden.

Ringgröße



Zum ersten Mal in der Videospielgeschichte kann die Größe der Eisfläche eingestellt werden. Im Simulations- wie im Arcademodus sind die Bedingungen (außer während des Spiels) frei einstellbar.

Sonstiges

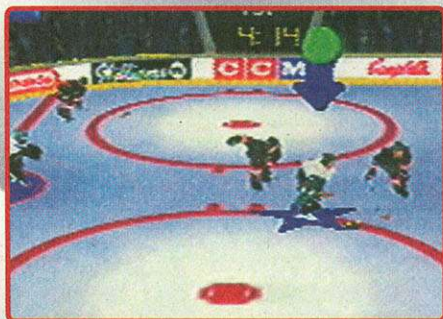


Zusätzlich darf schon im Optionsmenü festgelegt werden, ob Ihr z. B. einen Puckstreak (einen bei abgegebenem Paß oder Schuß erscheinenden Schweif am Puck) im Spiel haben wollt oder nicht.

Das Training

Auf einen Besuch hier sollte man auf keinen Fall verzichten, bevor in die Saison oder in die Playoffs eingestiegen wird. Abwehrverhalten, sowie Angriffs-

spiel und Torschüsse sollten geübt werden. Probiert aus, für welche Steuerung Ihr Euch entscheidet: Analog oder digital, das ist die große Frage.



Im Abwehrtraining müßt Ihr alleine gegen drei Angreifer antreten.



Beim Angriffsmodus werden Kombinationen und Torschüsse trainiert.



Im Torschußmodus feuert Ihr Penaltyschüsse auf den Torhüter ab.

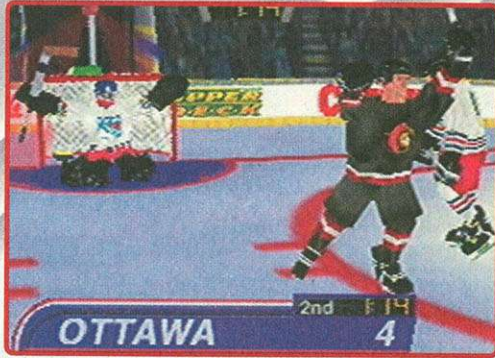
Und los geht's:

Tore

Tore sind bei Wayne Gretzky und seinen Sportskameraden keine

Seltenheit. Wenn Ihr denkt, daß ein, zwei oder drei Punkte Vorsprung während des Spiels ausrei-

chen, habt Ihr Euch getäuscht. Selbst Sekunden vor Schluß kann ein Tor fallen.



Die Mauer

Diesen optischen Gag bekommt man im Arcade-Modus zu sehen. Wenn man den Torhüter ordentlich mit Schüssen eindeckt und die Abwehr des Gegners mit Bodychecks versorgt, steht für kurze Zeit eine Mauer vor dem Tor.



Face Off

Das Face Off (oder dt. der Anstoß) findet im Simulationsmodus nicht nur zu Spielbeginn statt, sondern auch nach unfairen Aktionen der einzelnen Cracks sowie bei unerlaubten Weitschüssen. Im Arcade-Modus dagegen wird dieser jedoch nur zum Drittelbeginn und nach einem erzielten Tor ausgeführt. Sonst könnt Ihr Schießen, Checken und Prügeln, was das Zeug hält.



Turboschuß

Diesen Effekt kann man erreichen, wenn bei aufgeladener Energieanzeige der A- und C-Knopf gleichzeitig gedrückt werden. So wird z. B. der Torhüter aus den Angeln gehoben und sein Kasten in Brand gesetzt.



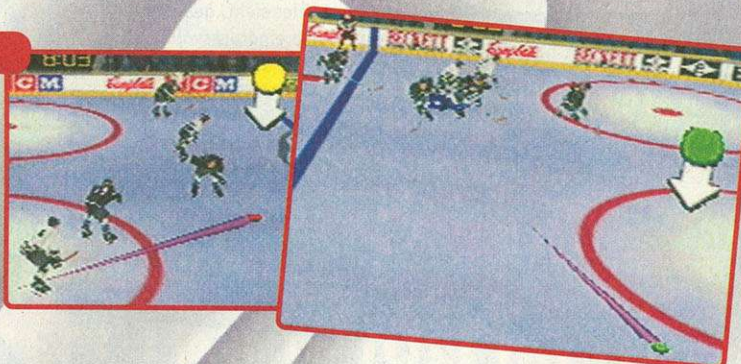
Fight!

Bei sehr heftigen und emotionsgeladenen Begegnungen kann es schon einmal zu Auseinandersetzungen zwischen den Cracks kommen. Freunde des Boxsports kommen voll auf Ihre Kosten: Henry Maske läßt grüßen.



Passen

Nach kurzer Eingewöhnungszeit gelingen meist schon ganz vernünftige Spielzüge. Auf jeden Fall solltet Ihr auf Alleingänge gegen die Abwehr des Gegners verzichten, denn die führen zu keinem Erfolg.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: -

Hersteller: Williams

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: -

Spieler: 1 - 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Unterstützt das

Controller Pak, Paßwörter

Genre: Sport

Sound

Die Sound-Kulisse und ein reger Kommentator tragen zur Atmosphäre eines „wirklichen“ Eishockeyspiels bei.

Grafik

Die Grafik ist flüssig und ordentlich gestaltet. Bei Weitschüssen und langen Pässen kann es vorkommen, daß Puck und Spieler aus dem Bild verschwinden. Dadurch geht die Übersicht etwas verloren.

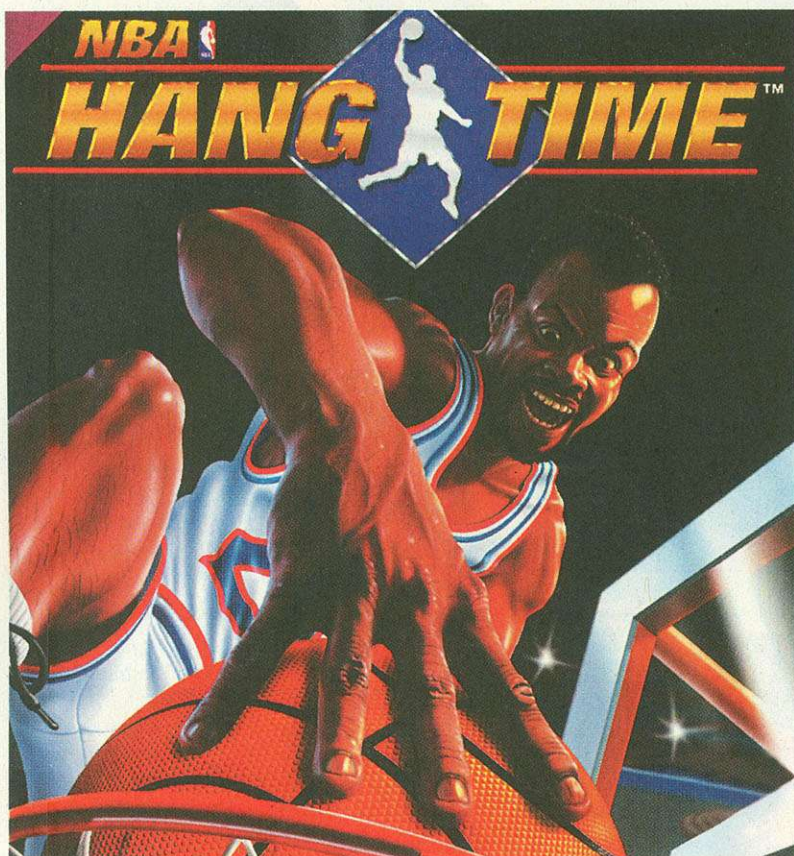
Spielbarkeit

Gesteuert wird entweder mit dem Analogstick oder mit dem Steuerkreuz. Beide Methoden sind nach relativ kurzer Eingewöhnungsphase gut beherrschbar und garantieren puren Spielspaß.

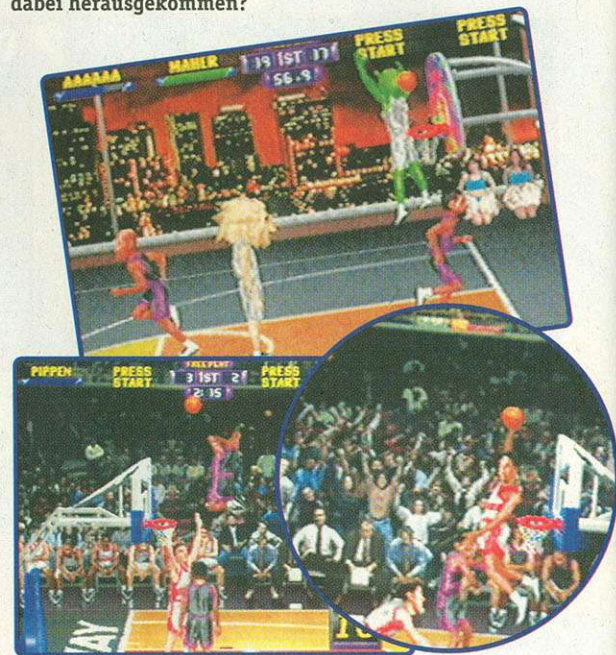
Fazit

Wayne Gretzky 3D Hockey ist kein realitätsbezogenes Eishockeyspiel mit ellenlangen Statistiken à la EA Sports. Es ist ein Fun Sport-Modul, das besonders im Mehrspielermodus Spaß bringt. Aber auch Einzelspielern stehen genug Modi zur Verfügung, um auch langfristig zu motivieren.

tt/og



Die Software-Welle fürs Nintendo 64 will einfach nicht abebben. Nachdem wir bereits einige geniale Sportspiele erlebt haben (ISS 64, Wave Race und Wayne Gretzky 3D Hockey), kommt die erste Basketballsimulation für die 64 Bit-Konsole auf den Markt. Midway setzt mit *NBA Hangtime* wieder mehr auf spektakuläre Action als auf reine Simulation. Was ist dabei herausgekommen?



Create your own Player!

Wer eigene Spitzen-Basketballer gestalten will, wird um einen Besuch in der hauseigenen Kreativabteilung nicht herumkommen. 41 verschiedene Charakterköpfe, von einer japanischen Schönheit bis hin zum fürchterlichen Alien, stehen zur Verfügung.



Hübsch anzusehen, gelle? Diese Schönheit wird so manchem Topspieler der NBA den Kopf verdrehen. Ob sie spielerisch genauso wirkt?



Weniger ansehnlich ist dieser Zeitgenosse. Trotzdem kann man diesen, wie auch alle anderen Charaktere, mit Namen und Zahlencode speichern.

Hauptmenü:

Nur vor einer Partie ist der Spielmodus und die individuelle Belegung der Buttons einstellbar. Schwierigkeitsgrad und Sound ebenso.



Die Fähigkeiten, der Kommentator sowie die Hintergrundmusik sind ganz nach Belieben fast stufenlos regulierbar.

Let's Jam!

Dank der NBA-Lizenz sind alle Stars der Liga samt Spielerprofil vorhanden. Auch die Top-Teams (wie z. B. die Bulls) stehen zur Auswahl.



Und ab geht die Post!

Hat man sich durch sämtliche Optionen durchgearbeitet, seinen persönlichen Spieler entworfen und abgespeichert, kann man alleine oder mit bis zu vier Freunden gleichzeitig auf die Jagd nach Punkten gehen. Und wie man hier sieht, gelingen auf Anhieb eindrucksvolle Slams.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: -

Hersteller: Williams Entertainment

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: -

Spieler: 1 - 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel, englischer Text

Genre: Sport

Fazit

NBA Hang Time ist eine gelungene Sache, die besonders mit mehreren Spielern Spaß macht. Knallharte Action und massig Optionen machen dieses Spiel für alle Sportfans (aber auch für Anfänger) attraktiv. Alle Top-Teams sind dabei, und die flotten „Bonus“-Charaktere sorgen für extra Spaß.

tt/og

Dino Comics präsentiert:

SCHRÄG, SCHRILL UND SUPERGRÜN

JEDEN
MONAT NEU!
NUR DM 3,90

DIE MASKE™

NEU!
JETZT ALS
COMIC!



EXTRA!

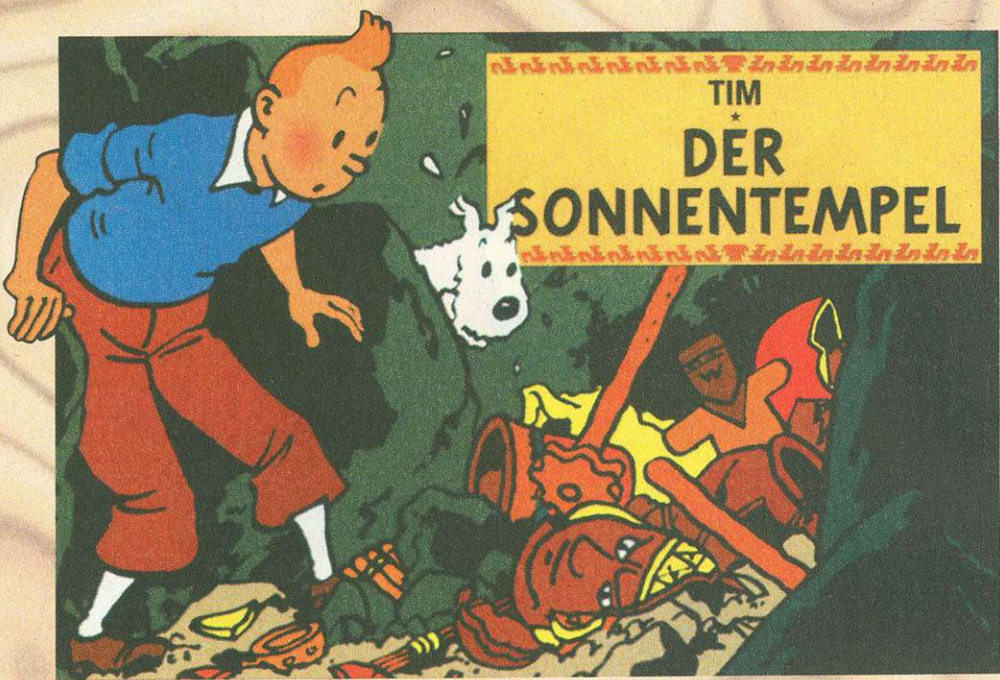
Mit genialer
MASKE-Maske
zum Ausschneiden

HEFT 1 AB 16. JULI IM HANDEL!

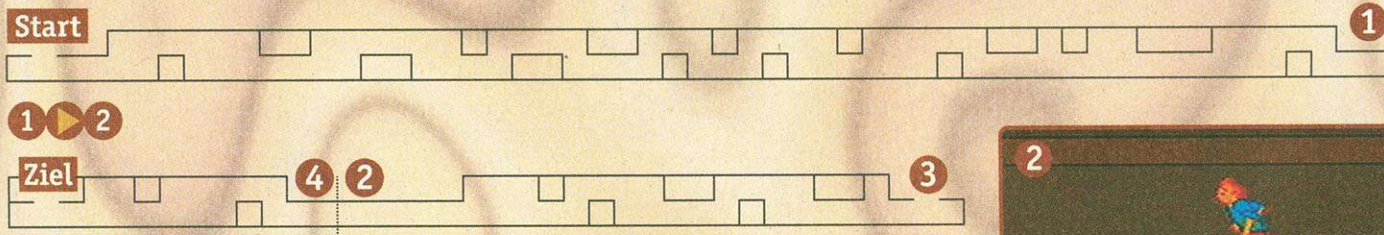
Die Maske – jeden Samstag um 9.45 Uhr auf ProSieben!



Infogrames ist als Comic-Spezialist bekannt. Kaum eine französische Serie, die nicht im Hauptsitz in Lyon umgesetzt wird. Im zweiten Hergé-Abenteuer um *Tim und Struppi* geht es diesmal in den *Sonnentempel*. Begleitet die Helden nach Peru!



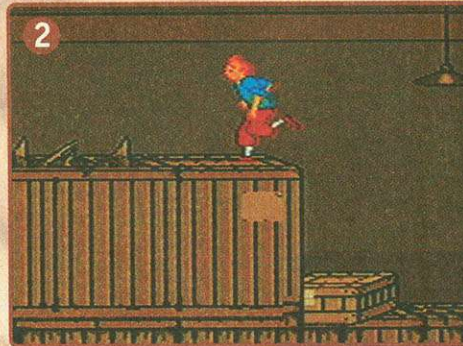
LEVEL 1: IM MUSEUM



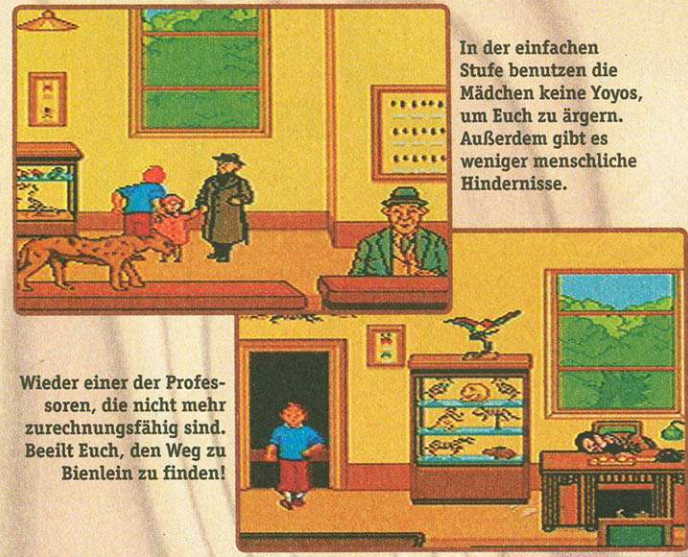
Die Sanders-Hardmuth-Expedition kehrte mit einem sensationellen Fund aus Peru zurück: Eine Statue von Rascar Capac, dem „Blitzeschleuderer“ ist im Gepäck. Doch dann scheint ein Fluch alle dahinzuraffen, die irgendwie mit dem Fund zu tun haben. Tim, Struppi, Kapitän Haddock, die Schul(t)zes und Bienlein machen sich gemeinsam an die Lösung des Rätsels.



Wissenschaftler entschlafen reihenweise: Tim sucht den Grund dafür.



Im Raum (2) müßt Ihr Kisten stapeln, um an alles heranzukommen.



In der einfachen Stufe benutzen die Mädchen keine Yoyos, um Euch zu ärgern. Außerdem gibt es weniger menschliche Hindernisse.

Wieder einer der Professoren, die nicht mehr zurechnungsfähig sind. Beeilt Euch, den Weg zu Bienlein zu finden!

LEVEL 2: SCHLOSS

Unheimlich und dunkel ist es im Herrenhaus. Kriecht unter dem Tisch nach rechts und lauft durch die Tür. Paßt auf die Falten im Teppich auf, denn wer stolpert verliert Punkte. Im nächsten Raum geht es weiter nach rechts und durch die erste, dann nach links und durch die zweite Tür. Bleibt vor dem Glaskasten stehen und wartet, bis der Kugelblitz die Vitrine zerdeppert.



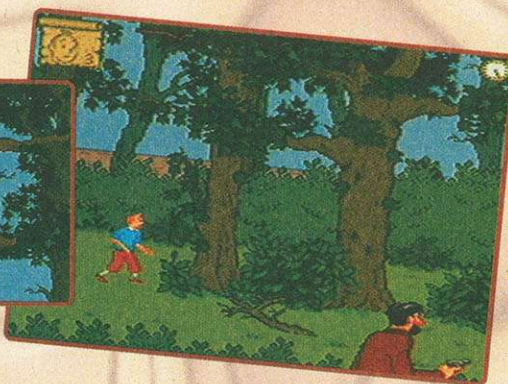
Jede Berührung mit den Feuerkugeln kostet Energie.

LEVEL 3: WALD

Bienlein wird entführt! Auf dem obersten Ast des Baumes entdeckt Tim einen blutigen Handabdruck. Schnell folgen Haddock und Tim (wechselt mit der X-Taste) dem Entführer. Springt über die Projektile und sucht Schutz in den Büschen oberhalb des Weges. Laßt den Ast nicht liegen!



Springt nicht vom obersten Ast herunter: Das tut weh!

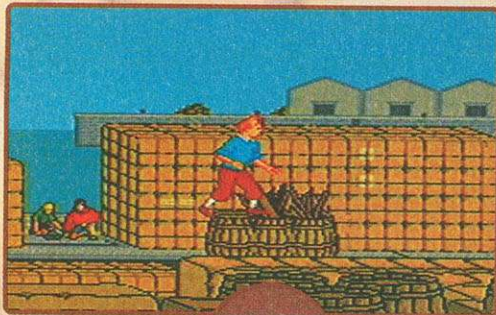


LEVEL 4: AUTOFAHRT

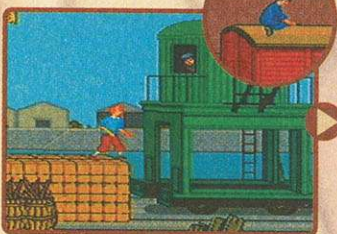
Im Wagen verfolgen Tim und Haddock die Entführer. Doch „Hunderttausend Höllenhunde!“, hier scheint niemand die Verkehrsregeln zu kennen. Autos und Motorräder kommen von links und rechts. Doch kein Problem für Euch: Gleiche Fahrzeuge nehmen immer die gleiche Route. (Einzig der Lastwagen ist unberechenbar.) Haltet Euch in der Mitte der Fahrbahn und weicht dann nach links und rechts aus.



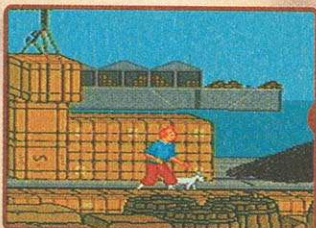
LEVEL 5: AUF DEM PIER



Wieder eine der Ausweich-Übungen! Auf dem Pier wird mit Schachteln und Kohle geworfen und mit Tonnen gerollt. Die Reihenfolge ist so: Folgt dem Weg bis zum Bug des Schiffes. Nehmt dort die obere Route und bleibt kurz vor dem Ende stehen. Der Kranführer spricht Euch an. Lauft nun zurück zum Mann auf dem Dach des Zuges (über den Kohlewagen klettern). Mit dessen Werkzeug kehrt Ihr zum Kran zurück. Unterwegs gibt es zwei Energie-Teile, die Ihr nur holen solltet, wenn Ihr sie wirklich braucht. Paßt auf der anderen Seite der Kiste auf, denn der Bildschirm scrollt unaufhaltsam hinter Struppi her.



Mit dem Werkzeug könnt Ihr den Kranfahrer dazu bringen, das ...

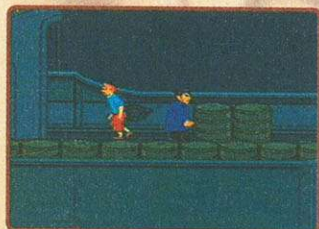


... Hindernis zu beseitigen. Folgt jetzt Struppi, der den Hut des ...

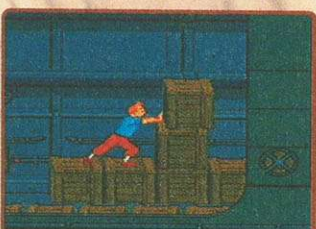


... Professors verfolgt. Achtung: Der Bildschirm scrollt nach!

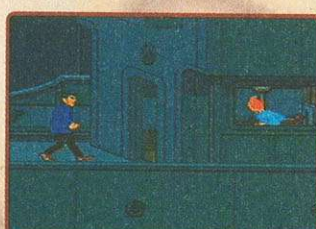
LEVEL 6: AUF DEM SCHIFF



Vorsicht, die Seeleute im blauen Anzug nehmen Euch fest! Lauft zuerst nach links. Unten legt Ihr den Hebel um und steigt nun die Treppe nach ...



... oben. Am Seemann vorbei und dort den zweiten Hebel umlegen. Lauft zu der Tür, die versperrt war. Schaltet das Licht an und schiebt ...



... die Kisten weg. Holt die Dose und lauft nach ganz rechts. Oben werft Ihr sie nach dem Seemann, betätigt den Hebel und geht zu Bienlein.

Auf einen Blick

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

Sound

Erträglich bis nervig, je nach Runde. Insgesamt kein Meisterwerk.

Grafik

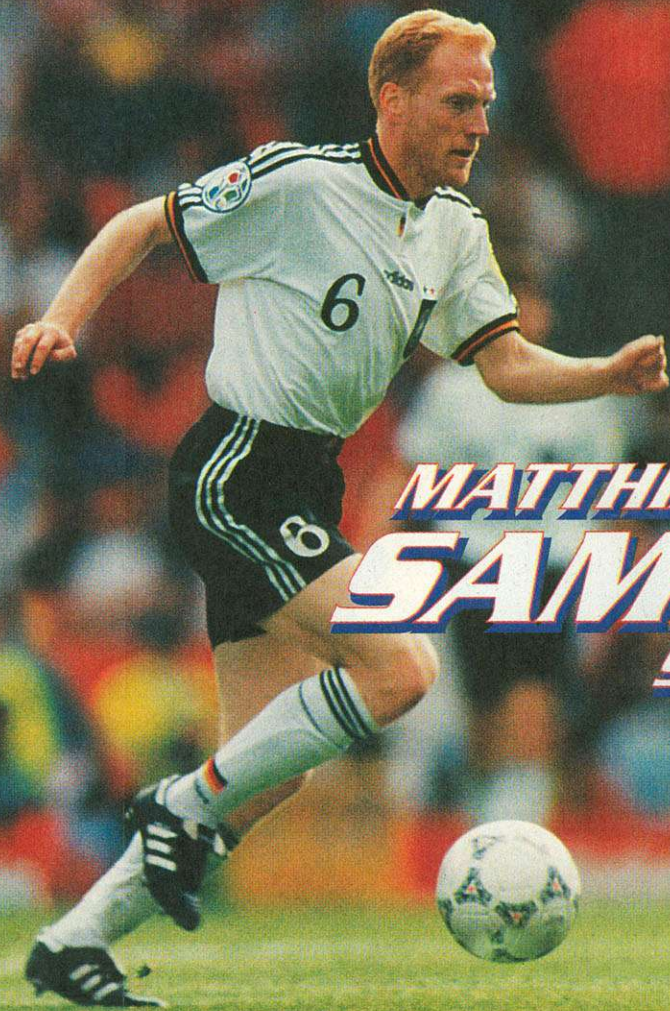
Der Comic-Stil von Hergé wurde gekonnt umgesetzt. Hindernisse sind meist rechtzeitig und gut erkennbar. Für die Autofahrt hätten wir uns etwas zeitgemäßeres gewünscht.

Spielbarkeit

Infogrames-typisch schwer, wenn auch nicht so wie sehr der Vorgänger. Paßwörter sind hier nicht so weit gestreut (etwa jede dritte Runde), die Level in der Regel kleiner. Bei der Eisenbahnfahrt ist das Zeitlimit knapp angesetzt, der Mangel an Continues macht das schwere Produkt noch anspruchsvoller.

Fazit

Tim und der Sonnentempel ist eine Fortsetzung des Comic-Spiels **Tim in Tibet**, die leider ohne wirkliche Neuerungen kommt. Der Schwierigkeitsgrad ist so hoch, daß Anfänger und Gelegenheitszocker stark daran zu beißen haben. **Der Sonnentempel** ist für Leute interessant, die wirklich schwere Produkte lieben, Tim-Fans sind und/oder den Vorgänger nicht haben.



MATTHIAS SAMMER SOCCER

51 mal spielte er bislang im deutschen National-Team, 1996 wurde er Europas Fußballer des Jahres – und jetzt bekommt er auch sein „eigenes“ Videospiel. Aber keine Angst, *Matthias Sammer Soccer* ist kein laues Lizenz-Game, sondern ein wirklich rasantes Action-Spiel für den Game Boy.



Wichtige Menüs für den Trainer in Euch

Dein Team

Als Trainer darfst Du die Mannschaftsaufstellungen natürlich nicht nur vor Beginn, sondern auch während des Spiels verändern. Wichtiges Feature ist der Spielertausch. Zu Saisonbeginn können bis zu drei Spieler im Tauschgeschäft aus anderen Vereinen eingekauft werden.



Die Varianten

Drei Spielmodi hast Du zur Auswahl. Im Liga-Modus stehen Dir 13 Hin- und 13 Rückspiele nach der Dreipunkte-Regel bevor, ehe es zum Endspiel zwischen den jeweiligen Rundsiegern kommt. Gutes Feature: Der Liga-Stand wird automatisch nach jedem Spiel neu abgespeichert.



Die Taktik

Sammer Soccer ist in erster Linie ein Action-Spiel. Dennoch gibt es ein bißchen Taktik. Ihr könnt wählen zwischen den Klassiker-Formationen 4-2-4 (mit Viererabwehrkette oder mit Libero) sowie einem 1-3-3-3- und 3-3-4-System. Wichtig: Formation gut einprägen, auf dem kleinen Bildschirm fehlt oft der Überblick.



Die Optionen

Die fast schon obligatorischen Options: Spielstärke und Spielzeit werden ergänzt durch die Wahl aus jeweils 15 (!) Hintergrundmelodien (BGM) und Soundeffekten (SE). Wer will, kann direkt zum Shoot-Out und sich mit seinem Partner im Elfer-Kicken messen.



Hier geht die Action los...

Game Boy und Fußball sind nicht immer die besten Partner. Trotz Einsatz des Super Game Boys gibt es immer systembedingte Einschränkungen (Spielfeldauschnitt, Perspektive). Matthias Sammer Soccer macht daraus das Beste und konzentriert sich auf Spielspaß und Action. Das Handicap der schlechteren Übersicht beim Game Boy wird ausgeglichen durch flottes Tempo,

gute Steuerung und prima Scrolling. Ein Spiel, mit dem man sofort loszocken kann. Auch ohne Super Game Boy kann das Geschehen auf dem grünen Rasen gut verfolgt werden. Das Modul kitzelt alles heraus, was der Game Boy an Klarheit hergibt. Die Teams sind auf dem Stand der letzten Bundesliga-Saison und selbstredend kickt Matthias beim Champions League-Winner BVB mit.



Wer seine Formation nicht gleich im Kopf hat, wird am Anfang öfters ein Solo hinlegen.



Das Action-Spiel lädt zum abgrätschen geradezu ein. Das elegante Kurzpaßspiel ist eher was für Profis.

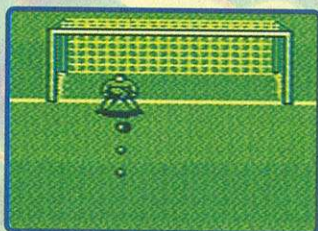


Wer zu hart einsteigt, den bestraft das Leben.

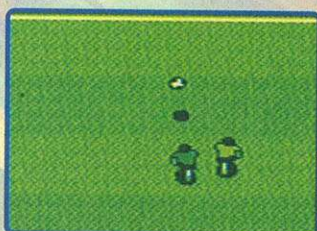


Wenn Ihr aus dem Strafraum heraus abzieht, muß sich der Keeper schon mächtig strecken. Fernschüsse gibt es in diesem Spiel allerdings nicht. Dafür ist der

Bildschirm ausschnitt zu klein. Ihr müßt Euch schon nahe an das Gehäuse ranpirschen, bevor Ihr zum Schuß kommt. Und für ein Goal werdet Ihr stilgerecht belohnt.



Kleine Hilfe bei Standardsituationen: Die Drei-Punkte-Linie hilft beim Abschlag.



Ball in der Luft, Schatten auf dem Boden. Reicht als Orientierung innerhalb des Blickfelds völlig aus.



Auch beim Einwurf hilft die kleine Linie. Mit seinen Mitspielern muß man sich allerdings blind verstehen.



Was Schalke im UEFA-Cup-Endspiel bringt, bringt Ihr doch auch, oder? Nervenstärke ist beim Elfmeterschießen gefragt. Aber auch Fingerspitzengefühl. Denn Ihr müßt genau in dem Moment steuern, in dem Ihr das Schußgeräusch hört. Sonst wird's nix mit dem Tor.



Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 69 DM

Hersteller: Tomy/Jupiter

Vertrieb: Laguna

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 2 MB

Features: Batterie

Genre: Sport-Action

Sound

15 Melodien und 15 Soundeffekte zur Auswahl. Wem das immer noch nicht reicht, der kann den Ton auch abschalten. Stört auch nicht.

Grafik

Sehr gute Auflösung. Klares Bild, gutes Scrolling. Leider ein sehr kleiner Bildschirmmausschnitt.

Spielbarkeit

Spielspaß von der ersten Minute an. Ist der richtige Paß zum Mitspieler am Anfang noch Zufall, spielt man sich im Laufe der Saison immer besser ein.

Fazit

Wer ein actionbetontes Fußballspiel für unterwegs sucht, ist bei **Matthias Sammer Soccer** bestens aufgehoben. Das Spiel macht Spaß und ist für den Game Boy maßgeschneidert. Was will man mehr.

lut

Hexen 64

Als Krieger, Magier oder Geistlicher macht Ihr Euch auf eine gefährliche Entdeckungsreise: Im Herbst bringt GTI nach Doom 64 seinen zweiten Ego-Shooter auf den Markt. In *Hexen 64* betretet Ihr eine Fantasy-Welt und tretet einer Vielzahl von fantastischen Gegnern gegenüber. Schon die PC-Variante des Spiels war ein Kassenschlager und die Nintendo 64-Version steht diesem spielerisch in nichts nach. Vielmehr wurde die Grafik noch weiter verbessert. So bestehen die Gegner, Gemäuer und sonstige Landschaften aus flachen Bitmaps, doch auf dem N64 können sie sich auch im Nahkampf sehen lassen. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus *Doom 64* und

RPG. Es gibt nicht nur unzählige Waffen und Rüstungen, die Ihr erst einmal finden müßt, sondern auch Zaubersprüche, die Ihr nach und nach beherrschen müßt. Mit der Vier-Spieler-Option macht das Jagen dann auch viermal so viel Spaß.



Lucky Luke

Mit dem 50. Geburtstag beginnt für viele Menschen eine Zeit der Veränderung. So ist es auch bei Comic-Figuren! Bestes Beispiel hierfür ist wohl *Lucky Luke*, denn der erforscht seit neustem auch die Videospielewelt. Im SNES- und Game Boy-Modul *Lucky Luke* begibt sich der Cowboy erneut auf die gefährliche Jagd nach den Dalton-Brüdern. Diese sind nämlich (ist ja auch langweilig dort) aus dem Gefängnis ausgebrochen und haben eine Bank überfallen. In vielen Jump'n'Run- und einigen Reit-Leveln geht es ab August den vier Knastbrüdern an den Kragen.



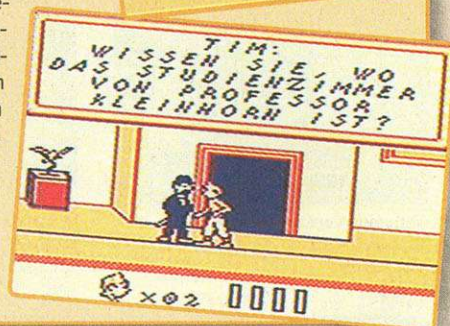
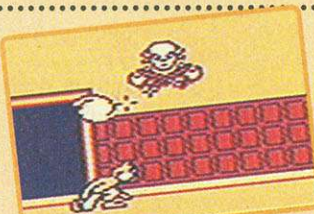
Super Nintendo



Game Boy

Tim & Der Sonnentempel

Tim, bereits bekannt aus *Tim in Tibet*, setzt seine Nintendo-Karriere fort. In *Tim & Der Sonnentempel* wagt er eine gefährliche Reise nach Peru. Dort sind nämlich die Mitglieder einer Expedition einer seltsamen Krankheit zum Opfer gefallen. Er will dem Gerücht nachgehen, das besagt, daß diese Expeditionsmitglieder dem Fluch einer indianischen Mumie verfallen sind. Außerdem ist Tims Lieblingsprofessor Bienlein auf rätselhafte Weise verschwunden. Mehr darüber gibt es in der nächsten Ausgabe.



Nintendo Classics

Auch bei Nintendo reißt die Classic-Welle für den Game Boy und das Super Nintendo nicht ab. Passend zu den neuen bunten Game Boy Pockets bringt Nintendo einige Toptitel aus dem Handheldbereich in neuer Verpackung auf den Markt. Der Kassenschlager *Zelda IV - Link's Awakening* darf da genauso wenig fehlen, wie das affenstarke Spiel *Donkey Kong Land*. Auch Kirby kommt mit seinem *Kirby's Dreamland* im neuen Classic-Gewand in die Läden. Für das Super Nintendo schlüpfen *Donkey Kong Country*, *Super Mario World* und *Super Street Fighter 2* in die neue Classic-Verpackung. Natürlich gibt es die verschärften Titel alle zum günstigen Classic-Preis.

Super Mario World



Super Street Fighter II



DKC 1

Kirby's Dreamland



Zelda IV

STAR WARS

Das offizielle Magazin

Alle **3**
Monate
neu!

SW 1
#1 DER KRIEG DER STERNE KEHRT ZURÜCK
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
THE FORCE IS BACK!
STAR WARS SHOP UND
DIE STAR WARS SPECIAL EDITION!!

SW 2
DER KRIEG DER STERNE GEHT WEITER !!
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
MARK HAMILL
Portrait
SWINGING THE HIGHTER
Die ersten Berichterstattungen
SCHLACHT UM HOOTH
Der genaue Bericht über die Schlacht
DAVE PROWSE
Der Innen-Job
NEUE BILDER
STAR WARS
SPECIAL EDITION

SW 3
SHADOWS OF THE EMPIRE ENTHÜLLT!!
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
ACTION
FIGUREN
GEWINNSPIEL
PREISE IM WERT VON 3000 DM ZU
GEWINNEN!!
HARRISON FORD
Star-Portrait
GROSSER BERICHT ÜBER DIE JEDI-CON '97

SW 4
ACTION
BOBA FETT
COMIC SERIE
DER GEFÜRCHTETE KOPFGELDJÄGER
IN SEINEM EIGENEN COMIC
George Lucas
Star-Portrait
SHADOWS OF THE EMPIRE
Nintendo-CD
LANDO CALRISSIAN
Billy Dee Williams Interview
NEUE BILDER
STAR WARS
SPECIAL EDITION

SW 5
#5 DER KRIEG DER STERNE IM KINO!!
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
ENDLICH
STAR WARS
WIEDER IM KINO
DIE TRILOGY SPECIAL EDITION
JETZT IM KINO
ROBA FETT
Star-Portrait
20 JAHRE STAR WARS
Rückblick
SPECIAL EDITION FOTOS
Exklusive Bilder
OZ VERLAG
ALLES ÜBER DIE NEUE
STAR WARS
SPECIAL EDITION

SW 6
#6 GROSSER BERICHT ÜBER DIE JEDI-CON '97
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
POSTER
EMPIRE
FILMPLAKAT
DAS NEUE FILMPLAKAT
ZUR SPECIAL EDITION
R2-D2
Star-Portrait
SCHLACHT UM ENDOR
Ein Rückblick
ZURÜCK AUF HOOTH
Exklusive Bilder
OZ VERLAG
JETZT IM KINO
RETURN OF THE JEDI
SPECIAL EDITION

Vergriffene Ausgaben
können per Coupon
nachbestellt werden.

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

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6

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.

VORSCHAU

Wieder ist eine großartige Ausgabe der NFV an ihrem Ende angelangt. Doch verzweifle nicht, liebe Nintendo-Gemeinde, das nächste Heft ist nahe. **Blast Corps** & **Turok** werden fortgesetzt. **Lylat Wars** (international als **Star Fox 64** bekannt) ist erstmals als Guide vertreten, **Clay-Fighter 63 1/3** und **Dark Rift** sollten fertiggestellt sein. Auf der Elec-

tronic Entertainment Expo entscheiden sich mit Sicherheit noch ein paar weitere Highlights. Für

SNES-Fans ist gesorgt: Es gibt den letzten Teil der **Lost Vikings 2-**

Komplettlösung, **Tim & Der Sonnentempel** sowie **Lucky Luke** werden ganz genau betrachtet. Für den Game Boy wird es auch etwas geben.

Die Redaktion plant einige (noch streng geheime!) Interviews und Hintergrundberichte.

Am **17. September** sehen wir uns am Kiosk! Bis dann!



Lucky Luke

© Dargaud Editeurs
S. A., 1972.
Zeichnung: Morris.

Blast Corps



Dark Rift

BABBIGE FINGER ...

... haben sich die Entwickler unter Jeremy Airey geholt, die **ClayFighter 63 1/3** programmiert haben. (In NFV 6+7/97 findet Ihr auf Seite 22 das dazugehörige Interview.) Wenn Ihr diese Zeilen lest, sollte das Spiel bereits in der Modul-Produktionsphase stecken. Die Knetkrieger kämpfen zwar immer noch in zweidimensionaler geschnittenem Gewand, haben aber wie die SNES-Vorgänger den plastischen Effekt. Neu für ein N64-Spiel ist, daß Ihr erstmals volle Bewegungsfreiheit auf den Kampfflächen habt und nicht nur auf eine Plattform festgelegt seid. Werft Ihr einen Gegner von einer Bühne herunter, geht der Kampf eine Etage tiefer weiter. Ihr müßt den Gipfel des Berges von Claymodo erreichen, wo es zum Showdown kommt. Mehr dazu im nächsten Heft!



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:
Dominik Reutzel, Marlene Krautwurst,
Thomas Thiede (tt)

USA-Korrespondenz: Peer Schneider (ps)

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 Verlagsunion 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: © 1997 Nintendo Co.

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.

Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.



Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
 - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
 - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
 - Erstellung eigener Spieler
 - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"

95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."

92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erfüllt, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten

"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußball-Simulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"
91 %



präsentiert durch
ran
(SAT.1) FUSSBALL



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM

© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.

BALL ON FIRE

NBA HANG TIME

Pippen und Rodman.
Die Körbe krachen.
Sohlen qualmen. Alley
Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Du bist „on fire”.
Stell Dir Dein eigenes
Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist
Basketball pur mit den absoluten Cracks der
NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Nintendo®

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun