

Nintendo

fun vision



Messe-News:
Die Neuheiten aus
Japan und London

EXKLUSIV!
Quest 64!



Interviews:

Silicon Valley
Lamborghini 64
Robotech: Crystal Dreams
Aero Fighters Assault

Game Guides: Lylat Wars,
Blast Corps, Hexen 64 & Turok

Außerdem: ClayFighter 63 1/3, MRC, War Gods,
Dark Rift, Lucky Luke & Donkey Kong Land 3

**16 Seiten
Heft im Heft**



© 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.

Basketball 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

Messefieber in Tokio und London

:-)

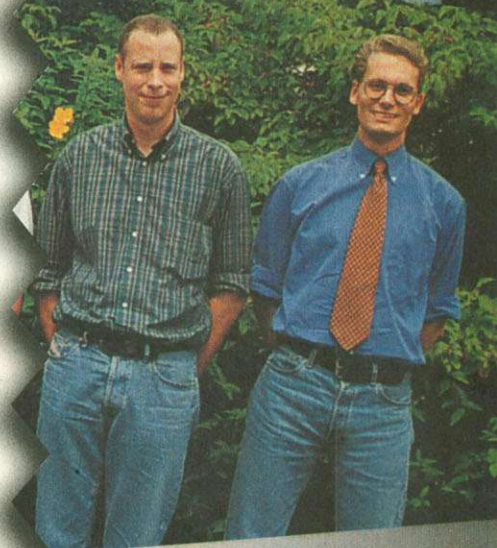
Kaum hatten wir im letzten Heft einen umfangreichen Bericht über die Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta, geht das große Messtheater gleich weiter. Die **Tokyo Game Show** (TGS) in Japan, die Internationale **Funkausstellung** (ifa) in Berlin und European Consumer Electronics Show (**ECTS**) in London – sie alle fanden Anfang September statt. Um die brandheißen Informationen von diesen Veranstaltungen noch ins Heft zu bringen (in Form unseres Beilegers), mußte die neue

NFV
im Internet:
Adresse & Story
im Beileger!

Fun Vision um ein paar Tage verschoben werden. Wir hoffen, daß die Aktualität Euch für das Warten entschädigt. • Ihr dürft Euch auf einen heißen Herbst und Winter freuen. Zahlreiche Spielehersteller haben sich wieder in ihren stillen Kämmerlein den Kopf zerbrochen, womit sie Euch die Zeit vertreiben können. Das Ergebnis sind einige Hämmer für die zweite Jahreshälfte. Hudsons Spaßgarant **Super Bomberman 64** kommt über Nintendo. Konami läßt den **Lamborghini 64** rasen. Laguna bringt Imagineers Autorennspiel **MRC – Multi Racing Championship** heraus. Und Acclaim hat **Robotech: Crystal Dreams**, **Extreme G** sowie **ClayFighter 63 1/3**.

Damit ist offensichtlich: Die Zeit der Spieleknappheit ist vorbei; Weihnachten (und 1998 erst recht!) wird zum Fest der N64-Spieler. Wir sehen uns die Highlights des nächsten Jahres in unserem Special in der Heftmitte an. Aber auch das SNES-Abenteuer **Harvest Moon** findet seinen Weg unter den Weihnachtsbaum (Seite 80!). • Genug der Vorschau, jetzt schnell das neue Heft gelesen! Wir wünschen Euch viel Spaß dabei!

:-) **Euer Fun Vision-Team**



Besuch war da und wir nutzten die Gelegenheit für ein paar Schnappschüsse. Den Anfang macht das geteilte Gruppenfoto mit Jürgen Fröhlich (Product Manager, Konami), Jochen von Nida (NFV), Thorsten Kapp (Marketing/PR, Ubi) & Martin Schneider (Int. Sales & Marketing Coordinator, Konami). • Und beim **F1 Pole Position**-Testspielen durfte auch Gabi Schröder (Marketing Assistentin, Konami) ans Pad. Weshalb Martin aber die Hand vor Augen hat? Keine Ahnung! • Reise nach Frankfurt: Clemens Fricke spielte ausgiebig Fox McCloud.



SPECIAL

Die heißesten Spiele für's nächste Jahr.....Heftmitte

games

nintendo 64

game guide

Blast Corps	18
Hexen 64.....	58
Lylat Wars	10
Turok - Dinosaur Hunter	24

review

War Gods	16
----------------	----

preview

Multi Racing Championship.....	68
--------------------------------	----

report

Bomberman 64.....	70
-------------------	----

super nintendo

preview

Arkanoid	75
Harvest Moon.....	80
Lucky Luke	72

game boy

preview

Die (Sendung m. d.) Maus	80
Farbige Game Boy Pockets	80
Glöckner von Notre Dame	79
Hercules.....	80
Hugo 2.....	80
Lucky Luke	78
Tetris Plus	75
Tim und der Sonnentempel	79

report

Donkey Kong Land 3	76
--------------------------	----

+ tiptime

War Gods, Mario Kart 64, Turok, Dark Rift, etc.	31
---	----

news

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

specials verlosung

4 Jahre NFV!	22
--------------------	----

& more

Abo-Seite.....	74
Funny-Shop/Nachbestellung	30
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	64
Top 5	56

In diesem Heft im Heft stellen wir Euch die Hits des kommenden Jahres vor. Exklusive Interviews und Hintergrundberichte gibt es zu *Silicon Valley*, *Robotech: Crystal Dreams*, *Quest 64*, *Lamborghini 64*, *Dark Rift* sowie *ClayFighter 63 1/3*. Neue Bilder sind von *Body Harvest*, *Rev Limit*, *John Madden*, *Twisted Edge Snowboarding* sowie *NFL Quarterback Club* und vielen, vielen anderen verfügbar.

Weltraumheld Fox McCloud ist wieder im Dienste seiner *Star Fox*-Behörde unterwegs. In *Lylat Wars* begleitet Ihr ihn auf dem gefährlichen Weg, das Lylat-System von allem Bösen zu befreien. In unserem Game Guide erfahrt Ihr, wie Ihr die Gegner am besten bezwingt. Schlagt also sofort die Seite 10 auf und stürzt Euch in die heiße Schlacht unter den Sternen.



In Japan werkelt man noch an *Rev Limit*, *Top Gear Rally* kämpft um einen deutschen Vertrieb und *San Francisco Rush* erscheint auch in diesem Jahr nicht mehr. Da hat Laguna doch klammheimlich Imageeers erstes N64-Autorennen ergattert. *Multi Racing Championship* ist in Japan bereits so erfolgreich, daß der Hersteller daran denkt, einen zweiten Teil programmieren zu lassen. Seht Euch MRC in unserem Preview an!



Nintendo hat sich die Vertriebsrechte für eine der bekanntesten Videospiel-Lizenzen der Welt gesichert. *Super Bomberman 64* ist die N64-Fortsetzung eines Klassikers, der auf allen

Spielkonsolen umgesetzt wurde. Vier Leute dürfen wieder gleichzeitig an die Joypads, um sich explosive Gefechte zu liefern. Nintendo Fun Vision zeigt Euch erste Bilder von dem Weihnachtshit!



Auch für den Game Boy wird es weiterhin Top-Spiele geben! Nintendo hat dafür gesorgt, daß Ihr Nachschub bekommt. *Donkey Kong Land 3* setzt die Erfolgsserie rund um die putzigen Affen fort. Wir haben schon mal einen kleinen Blick auf das Game Boy-Modul geworfen und zeigen Euch erste Bilder.



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

NEU!

Game Boy™ Classics
Heiße Spiele,
coole Preise!



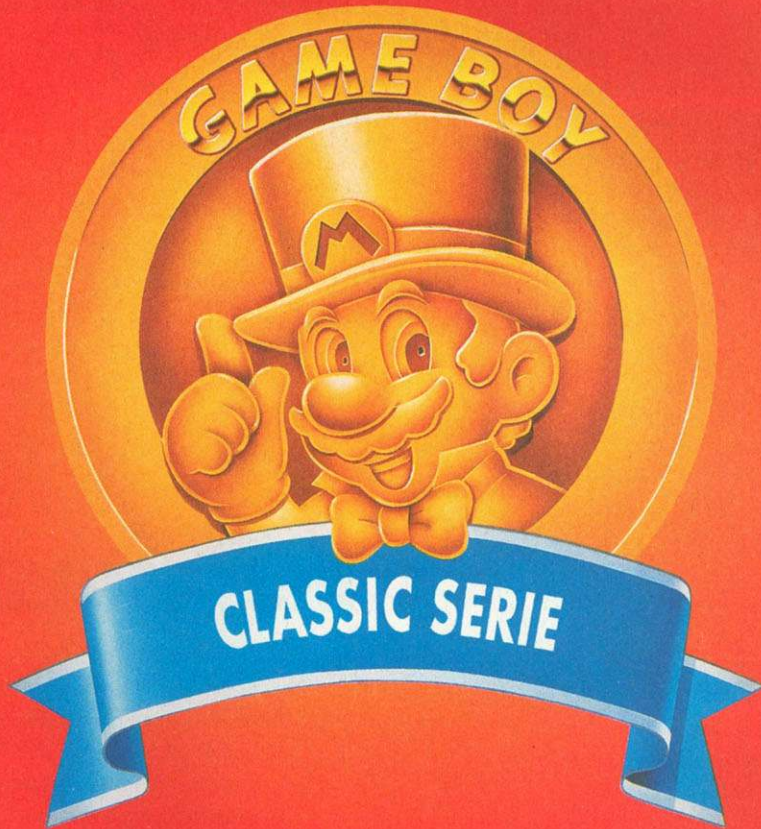
Donkey Kong Land™



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®

lex +++ Telex +++ Telex

+++ Sony-Tochter Psygnosis (*Destruction Derby* PSX) und Nintendo halten „Meetings auf höchster Ebene“ ab, so Pressesprecher Ingo Zaborowski. „Es ist sehr wahrscheinlich, daß dieses Jahr noch mindestens ein Spiel angekündigt wird.“ Auf der Electronic Entertainment Expo (E³) besuchte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto Psygnosis und sah sich die dort ausgestellten Titel an. +++ Maxis' *Sim City 2000* soll noch vor der Shoshinkai (Nintendos Hausmesse im November) verfügbar sein – „Wir müssen vertraglich festgelegte Abgabetermine einhalten“, so ein Maxis-Sprecher. +++ *Climber* ist gestorben. Yoshio Hongo, Pressesprecher bei Nintendo in Kyoto: „Die Spielidee wurde von einem anderen Titel absorbiert. Darum wurde *Climber* gestrichen.“ +++ Das Shiny-Team (darunter EWJ-Programmierer Nick Bruty), das MDK (PC) schrieb, wird in Zukunft als eigenständige Gruppe für Interplay arbeiten. „Unserem Team hat die Arbeit für Shiny hier in dieser Umgebung (Laguna Beach bei L. A.), die Entwicklung von Produkten wie MDK sehr gut gefallen. Aber an diesem Punkt sehen wir uns nach neuen Herausforderungen und denken, daß der einzige Weg nach vorne der Start einer eigenen Firma ist“, so Nick Bruty. +++ Laut Internet-Gerüchten soll Playmates Interactive (damals US-Vertrieb von *Earthworm Jim* für das SNES) ein Spiel namens *Jungle Bots* programmieren. Playmates weiß davon aber nichts ... +++ Maxis schließt die Europa-Filiale in London. Die Mitarbeiter können – so sie wollen – zu Electronic Arts UK wechseln. Auch Infogrames Deutschland (Köln) macht dicht: Die Geschäfte werden von den Infogrames-Töchtern Laguna und Bomico (Kelsterbach) übernommen. +++ Philips bringt ein Virtual Reality-Kopfsatz für alle Heimkonsolen. Das *Scuba* enthält ein LCD-Display, das das Spiel auf die ganze Sichtweite des Trägers projiziert. Der Sound ertönt über einen eingearbeiteten Stereo-Kopfhörer. Die Verbindung wird über ein einfaches AV-Kabel erfolgen. Philips plant einen Preis von rund \$ 300 (700 Mark) für die Anfangsphase. +

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



Die Geisterprinzessin

Japan hat einen neuen „teuersten Anime“ aller Zeiten: *Mononoke hime*, die „Geisterprinzessin“. Rund \$ 18 Millionen hat das 133-Minuten-Abenteuer gekostet und ist damit doppelt so teuer wie *Akira* es war. *Mononoke* lief am 12. Juli in den japanischen Kinos an und soll im Herbst über Disney nach Europa kommen.



„Mononoke“ bedeutet Gespenst oder Monster. Es kann sich um den Geist eines Gegenstandes (siehe „Wovon Japaner alpträumen“, NfV

12/95) handeln, wie den Kasakara (Regenschirmgeist). Die Geschichte erzählt von dem Mädchen San. Sie wurde von Bergwölfen aufgezogen und schürt Haß gegen die Leute, die die Wälder roden. Darum greift sie als Geisterprinzessin maskiert und auf dem Rücken eines riesigen Bergwölfes den Tataru Ba (Ort, an dem Eisen gemacht wird) an. Jedenfalls bis sie den jungen Helden Ashitaka trifft ... Der Film spielt in der Zeit des Onin-Krieges (1467 – 1477). Damals lief die Eisenproduktion auf Hochtouren, und für die benötigte Holzkohle wurden viele Bäume gerodet. Anime-Multitalent Hayao Miyazaki (*Laputa – Island in the Sky*, *My Neighbour Totoro*) schrieb neben



Filmposter: San mit Wolf und blutverschmiertem Gesicht. Mit Sicherheit kein Motiv für Deutschland.

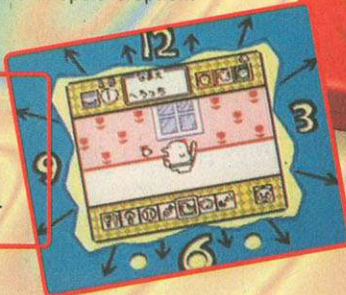
der Story auch den Titelsong und führte Regie. *Mononoke hime* geht nicht gerade zimperlich mit seinen Charakteren um. Er ist für ältere Kinogänger gemacht, „älter als fünfte Klasse“, wie Miyazaki es selbst formuliert. „Wenn es einen Kampf gibt, wird unvermeidbar Blut vergossen, und wir konnten nicht verhindern, es zu zeigen. Dennoch sind auch in der Mitte von Haß und Totschlag Dinge, für die sich das Leben lohnt. (...) Wir zeigen Haß, aber nur um zu zeigen, daß es wichtigere Dinge als diesen gibt.“



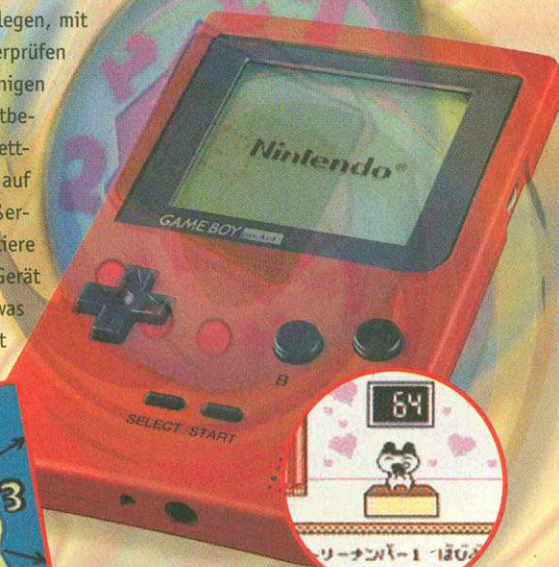
Überraschungsei für den Game Boy

Auch der Game Boy soll vom Erfolgsrezept des *Tamagotchi* nicht verschont bleiben. Für Bandai, die schon das Original entwickelten, ist der Handheld wie geschaffen für so ein virtuelles Haustier. Natürlich müssen für die 8 Bit-Ausgabe neue Möglichkeiten geschaffen werden. So wurde das dauernde Piepsen durch einen Game Boy-eigenen Sound ersetzt. Die Nahrungszufuhr der kleinen Kreaturen ist überarbeitet, so daß man jetzt zwischen mehreren Essensangeboten wählen kann. Auch an neue Modi wurde gedacht. So könnt Ihr jetzt nicht nur Euer *Tamagotchi* füttern, schlafen legen, mit ihm spielen, es erziehen, bestrafen, säubern, überprüfen und zum Arzt bringen, sondern mit ihm auch an einigen Wettkämpfen teilnehmen. Es gibt Schönheitswettbewerbe, ein Wettrennen und einen Lernfähigkeitswettbewerb. Wer hier alle Kämpfe gewinnt, kann sich auf einen Platz im Tempel der *Tamagotchis* freuen. Außerdem dürft Ihr auf dem Game Boy drei kleine Haustiere gleichzeitig großziehen. Natürlich müßt Ihr das Gerät nicht vier Wochen ununterbrochen laufen lassen (was allein vom Batteriebedarf zum Scheitern verurteilt wäre): Es gibt hier eine Speicheroption.

Sogar der Bildschirmrahmen für den Super Game Boy vermittelt ein echtes *Tamagotchi*-Gefühl.



Bei verschiedenen Wettbewerben kann man Preise einheimsen.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Super NES

Asterix & Obelix	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	89.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00



Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Dschungelbuch	dt	74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99
Hebereke 2	dt	79.00
Int. Soccer Deluxe	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
König der Löwen	dt	74.00



Lufia	dt	109.00
Mission Impossible	dt	109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	69.99
Power Ranger 2	dt	109.99
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00



Schlumpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

SNES-Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
--------------------	----	-------



Beauty and the Beast	dt	44.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Incanation	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	44.99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbunden das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDi, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Power Piggs	dt	49.99
Revelation X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	19.99
Tecno 516 Joystick	dt	19.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy



Asterix & Obelix	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)CI	dt	44.99
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	44.99
Earth Worm Jim	dt	49.00
Glackner v. Notre D.	dt	69.00
Hugo	dt	59.00
Hugo 2	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
König der Löwen	dt	44.99

Matthias Sammer Soc.	dt	54.99
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlumpfe 2	dt	69.00
Spy vs. Spy	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00

Waterworld

Gameboy-Sonderangebote

Batman Classic	dt	39.00
Return of the Joker	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
PGA European Golf	dt	34.99
Pop Up	dt	34.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Speedy Gonzales	dt	39.00
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 (Judgment)	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshis Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Descent 64	dt	149.00
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Goemon	dt	139.00
Hexen	dt	149.00



Int. Superstar So.64	dt	139.00
James Bond 007	dt	149.99
Joust X	dt	159.00
Lylat Wars	dt	139.00
Multi Champ Racing	dt	129.00
NBA Hardtime	dt	129.00
NBA Jam 64	dt	149.00



Mario Kart 64	dt	89.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Reverse Limit	dt	139.00
Robotec	dt	149.00
Robotron X	dt	159.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Star Wars - Shadows of the Empire	dt	129.00
Starfox 64	us	209.00
Super Mario 64	dt	89.00



Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wargeds	dt	149.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt	139.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-366	dt	129.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Plus SV-304	dt	64.99
Joypad N64 schwarz	dt	64.99
Joypad N64 rot	dt	64.99
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Joypad N64 Grün	dt	64.99
Joypad Super SV-390	dt	64.99
Joypad N64 gelb	dt	64.99
Joypad Nintendo 64	dt	64.00
Joypad N64 blau	dt	64.99
Joystick SV-364	dt	89.99
Lenkrod N64 SV-380	dt	129.99
Lenkrod incl. Pedale	dt	119.99
Mad Catz Joypad N64	dt	89.00
Memory Card 1-Meg	dt	39.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Memory Card 5-Meg	dt	89.99



Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
SV-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	24.99
S.Mario 64 Spielbox	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99



Verlängerung Joyp.64	dt	19.99
----------------------	----	-------

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
 • Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 • Vorbestellung möglich.
 • Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.
 Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
 Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
 Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
 Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
 schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center
 Grillparzerstr. 42, 81675 München
 Theresienstr. 152, 80333 München
 Probita München

lex +++ Telex +++ Telex

+++ Imagineer plant – wie Kemco (*Twisted Edge*) – ein Snowboard-Spiel. In Japan soll es bereits im Januar '98 erscheinen. +++ Hiroshi Yamauchi (sprich: Yama-uchi) sagte in einem Interview der japanischen Tageszeitung Asahi, er wolle im Jahr 2000 in Rente gehen. Der derzeit 69-jährige: „Ich möchte sicher gehen, daß das 64DD das Spielen an sich verändert. Selbst wenn mein Glaube daran falsch ist, möchte ich das erleben.“ Über eine Nachfolge zu spekulieren ist zu früh. +++ GT Interactive läßt seine Produkte ab sofort über Kingsoft vertreiben. Gleichzeitig hat GTI die Firma Singletrac (*Jet Moto* PSX) übernommen, die jetzt auch an einem N64-Spiel arbeitet. +++ Hals Präsident Satoshi Iwata sagte über *Kirby's Air Ride*, daß es eine Technik verwenden wird, die bei keinem anderen bisher erschienenen N64-Spiel benutzt wurde. „Es wird viele Spielvarianten geben. Vier Leute können auf einem Bildschirm (Ausschnitt) miteinander fahren, oder auf dem geteilten Bildschirm gegeneinander antreten. +++ Take 2 Interactive hat GameTeks europäische Vertretung (in London) aufgekauft. Take 2 bekam auch die weltweiten Vertriebsrechte für *Jeopardy* und *Wheel of Fortune*. Es ist wahrscheinlich, daß der Name GameTek in Europa vom Markt verschwindet. +++ Imagineer Japan hat eine Reihe von Lehrbüchern für Abschlußprüfungen auf Game Boy-Basis aufgebaut. Die 40-Mark-Produkte sind in Japan verfügbar und erscheinen zusammen mit einem Übungsbuch und einem Glücksbringer. +++ Argonaut Software (*Star Fox* SNES) soll zwei N64-Titel entwickeln. „Beide sind im Grunde Action-Ballerspiele. Es ist nicht unser üblicher Flugzeugsimulator“, so Keith Robinson. +++ Im Internet grassieren Gerüchte, daß Acclaim und Tecmo gemeinsam *Dead Or Alive* (siehe letztes Heft) programmieren. +++ Mc O'River, der amerikanische Vertrieb von *Aero Fighters Assault*, hat sich nach seiner japanischen Mutter in Video Systems USA umbenannt. +++ Acclaim Comics prüft die Möglichkeit, *Turok* ins Fernsehen zu bringen. +++

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

Laßt die Glocken erklingen!

Quasimodo, ein schüchterner Buckliger, würde sich gerne einmal unter das Volk mischen. Doch sein Herr, der böse Richter Frollo hat ihm verboten, den Turm von Notre Dame in Paris zu verlassen. Zum Glück erhält jeder einmal im Leben seine Chance und so geht Quasimodos Wunsch, ermutigt durch seine drei Freunde, den Gargoyles, in Erfüllung. In der Menschenmenge trifft er

auf die hübsche Zigeunerin Esmeralda, ihren Freund die Ziege Djali und den Hauptmann Phoebus. Disneys Geschichte über den *Glöckner von Notre Dame* gibt es seit Ende August auf Video in jedem guten Fachhandel (ca. 50,-). Wir verlosen fünf dieser tollen



Videos und fünf dazugehörige Soundtracks. Einfach folgende Frage beantworten: Wie heißt der beste Freund Esmeraldas? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 30. Oktober 1997 an folgende Adresse: Fun Vision, Stichwort: „Quasimodo“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.*



Street Fighter animiert

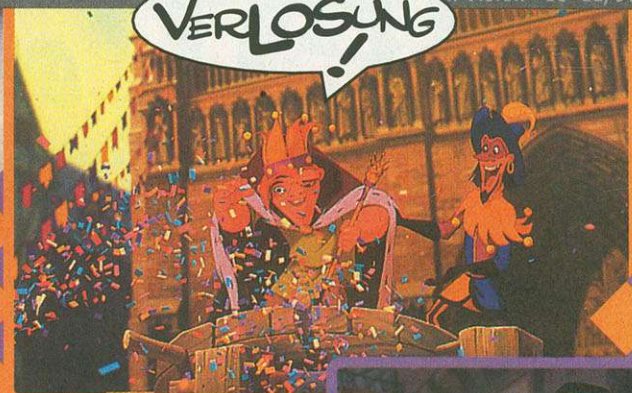
Wolltet Ihr schon immer mal die ganze Geschichte der *Street Fighter II*-Charaktere kennenlernen. Dann liegt Ihr mit diesem Video genau richtig: *Street Fighter II V* weilt Euch in die Hintergründe ein. Ihr erfahrt z. B. wie sich die einzelnen Kämpfer begegnet sind und wie es eigentlich zu den ganzen Kämpfen gekommen ist. In den ersten beiden Folgen geht es um die enge Freundschaft, die Ryu und Ken verbindet. Die Serie *Street Fighter II V* enthält die ungekürzte japanische Originalfassung mit deutschen Untertiteln. Es wird insgesamt vier Kassettensboxen mit jeweils zwei Videos geben. Die erste Kassettensbox (Episode 1-8, ca. 240 Minuten) kostet DM 59,95. Zu haben ist das Video im Fachhandel oder über folgende Telefon-Nummer: 02661/949470.

afri cola zum abraven

Die neue Maxi Dance Sensation 26 hat sich diesmal das Kultgetränk afri cola zum Vorbild genommen und glänzt damit auf ihrem Cover. Drinnen stecken dann coole Hits wie „Mr. Wichtig“ (Tic Tac Toe), „Seven Wonders“ (U96) und „Home“ (Depeche Mode). Wir verlosen ein „Guten Rausch-Package“ von afri cola mit einer Kiste afri cola, einem Gläser-Set, je einem afri cola T-Shirt und Schlüsselanhänger und einer CD. Schreibt einfach bis zum 30. Oktober 1997 eine Postkarte an diese Adresse: Fun Vision, Stichwort: „afri cola“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

*Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter des Pro Verlages sowie der beteiligten Firmen dürfen nicht teilnehmen.

VERLOSUNG!



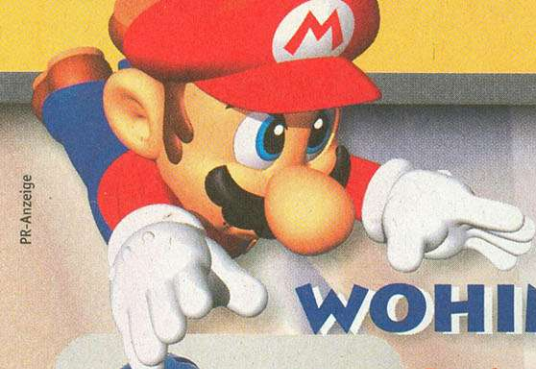
VERLOSUNG!



SUPER MARIO

WOHIN DU AUCH SCHAUST

Brandneu sind einige heiße Lifestyle-Artikel, die es auf der Kinder- und Jugend-Messe in Köln zu entdecken gab: Ab Herbst könnt Ihr Euch von Quality Media einen **flotten Gürtel** mit den bekanntesten Figuren aus der Nintendo-Familie um den Bauch schnallen. Schon im Fachhandel erhältlich sind die **Super Mario-Sicherheitshelme** von ABUS, ohne die Ihr nicht aufs Rad oder die Skates steigen solltet. Ihr könnt den kleinen Klempner auch mit in die Schule nehmen, ohne daß der Lehrer meckern kann: Stellt den **bunten Schulordner** vor Euch und Ihr habt gleich wieder gute Laune (erscheint im Herbst). Und ganz nah am Herzen trägt Ihr Super Mario dann auf einem **super T-Shirt** von Gatex oder anderen flotten Sachen zum anziehen. Weiter wird es bald noch **lustige Super Mario-Bälle** geben. Das Prädikat „echt stark“ hat das **Super Mario-Quizbuch** mit über 600 kniffligen Fragen aus allen Wissensgebieten verdient (Tessloff-Verlag, Herbst 1997). In der nächsten Fun Vision erfahrt Ihr mehr zu all diesen Produkten. Einige Glückliche können bei unserem Geburtstagswettbewerb auf Seite 22/23 sogar schon ein paar dieser Neuigkeiten gewinnen. Schaut schnell mal nach!



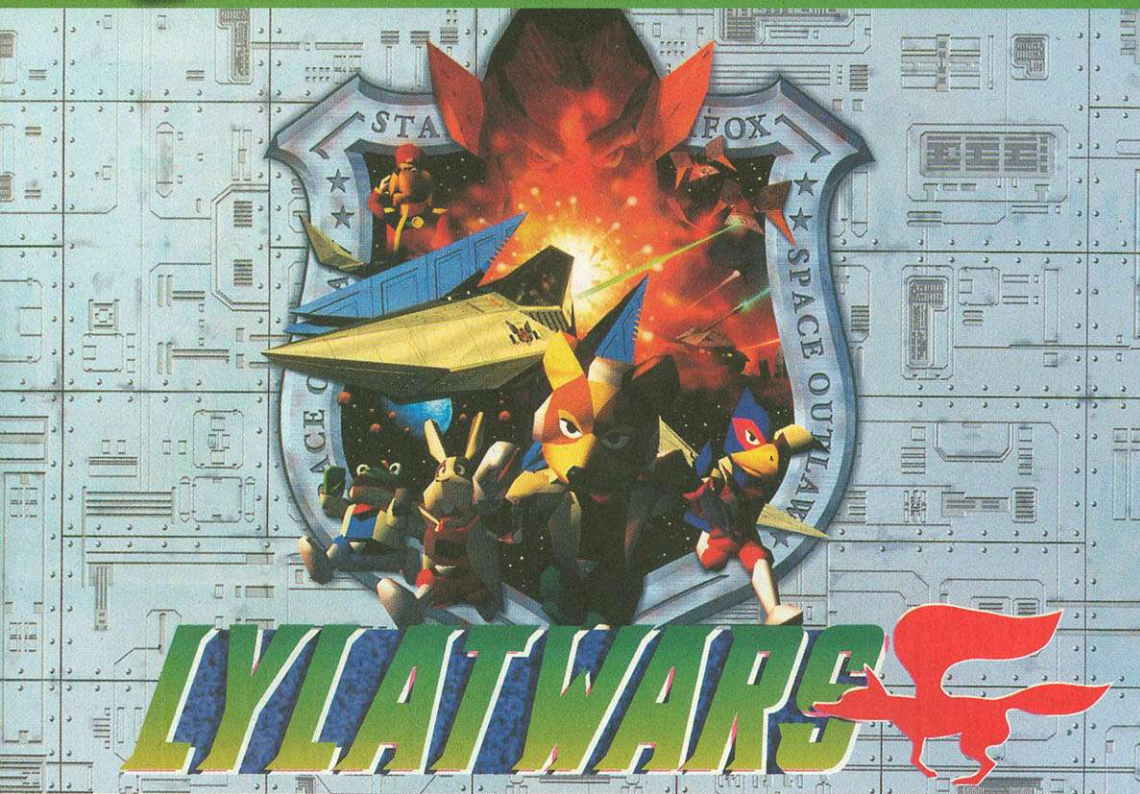
Ene Mene Muuh – hier kommt

Za Zoo!



5 quietschvergnügte,
knallbunte Tierchen
bringen jetzt so richtig
Leben in die Bude! Jedes will seinen
eigenen Namen und das tun, was Spaß macht
– spielen, fressen, schlafen –
und eine ganze Menge mehr ...

TIGER TOYS GMBH®
DEUTSCHLAND
Kompetenz in Spiel und Elektronik

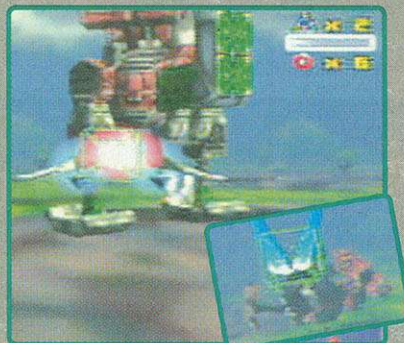


Der *Star Fox*-Nachfolger der nächsten Generation schwirrt jetzt durchs All: *Lylat Wars*. Nintendo of Europe hat weder Kosten noch Mühen gescheut, das Weltraumspektakel nach Deutschland zu holen. Wir bringen den ersten Teil einer Komplettlösung zum Griff nach den Sternen.

1-1: Corneria (Medaille: 150 Treffer)



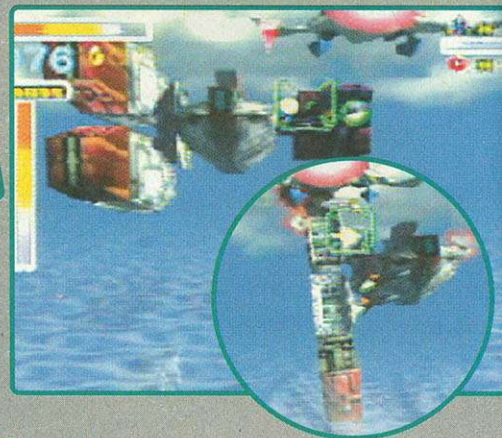
Das erste Level ist ziemlich einfach. Benutzt so viele aufgeladene Schüsse wie möglich. Rettet Falco in der Stadt vor seinen drei Verfolgern und fliegt durch alle Bogen im Wasserbereich. Dann fordert Euch Falco auf, ihm durch den Wasserfall zu folgen. Und nachdem Ihr den Endgegner dort besiegt habt, befindet Ihr Euch auf der Expertenstrecke.



→**Boss (leicht):** Der Roboter läuft hin und her: Schießt ihm als erstes mindestens ein Bein weg. Der Rest ist dann reine Formsache. Trefft Ihr den grünen Rucksack, so wird ihm viel Energie abgezogen.

→Boss (schwer):

Schießt diesem Gegner zuerst die drei Waffenarme ab. Erst danach ist der Körper verwundbar und die Aktion schnell beendet.

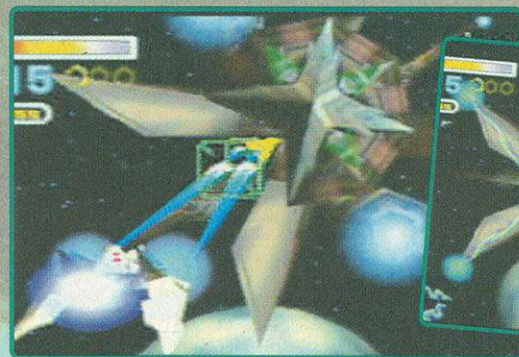


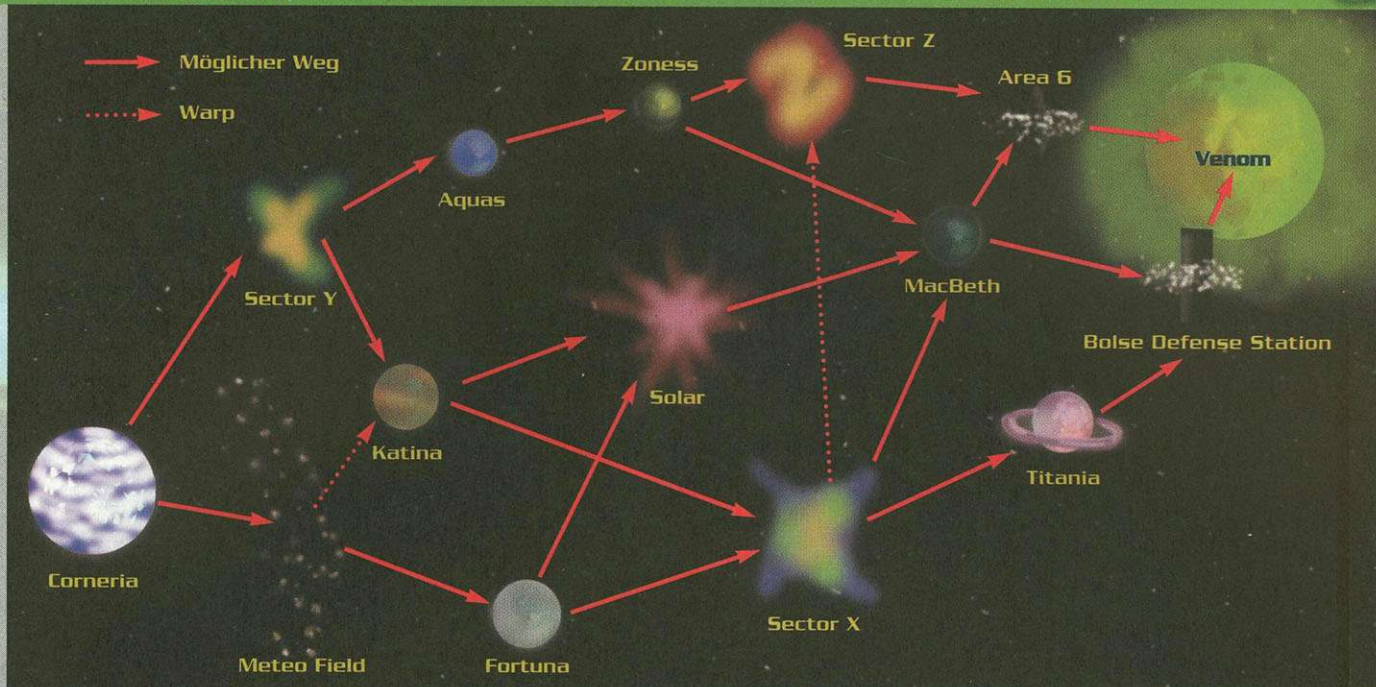
2-1: Meteo (Medaille: 200 Treffer)

Der Flug durch das Asteroidenfeld ist ein Kinderspiel. Versucht, alle Gegner abzuschießen. Wartet bei größeren Gruppen darauf, daß sie näher kommen und gebt einen geladenen Schuß ab – das gibt mehr Trefferpunkte. Um die mittlere Route nach Katina zu nehmen, müßt Ihr kurz nach dem Checkpoint durch alle blauen Kreise fliegen. Die Mühe lohnt sich. Ihr fliegt nicht nur beim Endgegner vorbei, sondern staubt noch viele Goodies ab.



In der Warp-Zone warten seltsame Gestalten. Laßt Euch nicht irritieren.

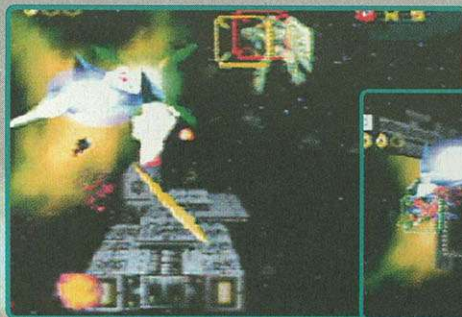




2-2: Sector Y (Medaille: 150 Treffer)

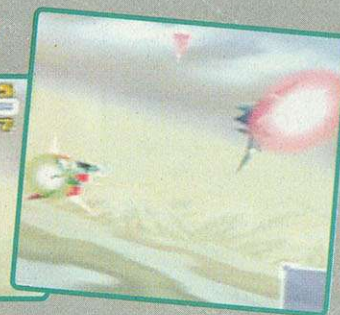
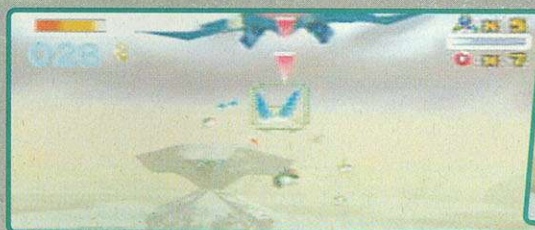
Die Gegner hier sind meist recht widerstandsfähig. Nehmt hier am besten den aufgeladenen Schuß, um sie mit einem gezielten Treffer zu bezwingen. Räumt Ihr bis zum Ende des Levels mehr als 100 Gegner ab (mindestens 85 bis zum Endgegner), kommt Ihr auf den Profi-Pfad nach Aquas. Sonst geht es nach dem Endboss in Titania weiter.

→ **Boss**: Ein Roboter-Trio mit gepanzerten Hi-Tech-Rüstungen wart hier. Die beiden ersten treten als Duo gegen Euch an. Sucht sie auf Eurem Radar und fliegt auf sie zu. Schießt während des Anfluges immer wieder auf sie. Dann kommt der dritte Roboter ins Spiel. Er ist wesentlich flinker, besser gepanzert und kräftiger als seine Kameraden.



3-1: Fortuna (Medaille: 50 Treffer)

Holt das Star Wolf-Team ausnahmslos vom Himmel, um die mittlere Strecke nach Solar zu nehmen. Das hört sich einfacher an, als es ist. Seid sicher, daß Ihr den Looping und die Wende draufhabt, um mögliche Verfolger abzuwehren. Werdet Ihr verfolgt, fliegt Ihr einen Looping und hängt Euch an den Gegner. Ladet während des Manövers den Laser auf und brennt dem Star Wolf-Mann mehrere gezielte Ladungen ins Heck.



3-2: Katina (Medaille: 150 Treffer)

→ **Boss**: Nachdem Ihr ein paar Gegner abgeschossen habt, nähert sich ein großes Raumschiff. Die Lylat Wars-Programmierer nahmen sich für dieses Level die Showdown-Sequenz von „Independence Day“ zum Vorbild. Für den mittleren Weg nach Solar müßt Ihr das Mutterschiff abschießen und so die Pyramide vor der Explosion retten. Hier die Strategie für eine gute Punktzahl: Schießt erst einmal so viele Raumgleiter ab, wie Ihr könnt. Benutzt dazu die Taktik wie gegen das Wolf-Team auf Fortuna. Wendet Euch erst in letzter Minute dem Mutterschiff zu (beachtet den Timer!). Zielt im Sturmanflug auf den Laser, den es zum Schuß bereit macht. So wird dieser schnell überladen und das riesige UFO explodiert.



3-3: Aquas (Medaille: 150 Treffer)

In Aquas lernt Ihr ein neues Gefährt kennen: das U-Boot. Es verfügt neben dem bekannten Laser über unlimitierte Bomben. Benutzt beide Waffen, so oft Ihr könnt. Es kann immer nur eine Bombe abgefeuert werden: Sucht Euch ein Ziel, markiert es und schießt es ab. Vergeßt nicht die Muscheln zu öffnen, um Boni einzusammeln. Und wenn Ihr die Säulen nacheinander abfeuert, gibt es einen goldenen Ring.



→ **Boss:** Nach all der Arbeit werdet Ihr auch noch von einer riesigen Muschel angegriffen. Schießt als erstes die Kanonen von der Schale. Öffnet sich die Muschel, gibt sie die Sicht auf ihre Schließmuskeln frei. Balanciert einen nach dem anderen ab und die Schale öffnet sich. Jetzt ist das Auge der Muschel dran. Haltet Euch genau in der Bildmitte und feuert, was das Zeug hält. So passiert Euch wenig und die Muschel ist bald erledigt.



4-1: Sector X (Medaille: 150 Treffer)

Vom Sector X aus könnt Ihr alle drei Wege einschlagen: Sector Z (schwierig), MacBeth (mittel) und Titania (leicht). Um nach Titania zu gelangen, müßt Ihr nur das Level durchqueren. Am Ende greift Slippy den Endgegner an und läßt sich von ihm nach Titania werfen. Dort müßt Ihr Euren Freund befreien. Besiegt Ihr natürlich den Endgegner schneller, als Slippy sich in Schwierigkeiten bringt, kommt Ihr nach MacBeth. Haltet Ihr Euch nach dem Checkpoint links, dann kommen Euch kurz hinter dem Check-Point ein paar weiße Tore entgegen. Öffnet sie durch gezielte Schüsse und fliegt hindurch zum Sector Z.



Durch diese Tore führt der Weg. Dann seid Ihr bald auf Sektor Z.

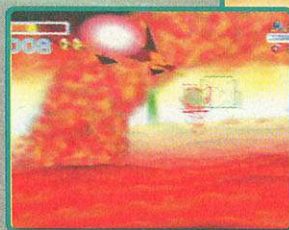
Öffnet sie durch gezielte Schüsse und fliegt hindurch zum Sector Z.

→ **Boss:** Ein mächtiger Robot-Oberkörper stellt sich Euch entgegen. Wenn er dann wie wild um sich schlägt, müßt Ihr seinen Armen ausweichen. Schießt als erstes auf seine Augen, dann ist sein Kopf dran. Trefft Ihr die richtige Stelle, flammt der Kopf rot auf, bis er schließlich platzt.



4-2: Solar (Medaille: 100 Treffer)

Auf dem Sonnenplaneten Solar geht es heiß her. Fliegt Ihr zu nahe an der Planetenoberfläche, ist Eure Energie schnell verbraucht. Bezwingt so viele Gegner wie möglich, um den Vorrat wieder aufzufüllen. Sucht in der linken oder rechten oberen Ecke Schutz, um den Wellen auszuweichen. Fliegende Felsbrocken sind übrigens auch gute Energielieferanten, wobei die Sonnenvögel ab und an Bomben hinterlassen.



→ **Boss:** Das Ungeheuer aus dem Lavasee ist in drei Phasen relativ einfach erledigt. Als erstes schießt Ihr die beiden Arme ab. Danach ist der Kopf dran. Habt Ihr es geschafft, seht Ihr eine schicke Explosion.



4-3: Zoness (Medaille: 250 Treffer)

Der Wasserplanet Zoness könnte ein Urlaubsparadies sein, wären da nicht die vielen Wasserfahrzeuge und Ufos ... Nehmt Euch vor allem die Container auf den großen Schiffen vor. In ihnen stecken oft die besten Items. Um auf den schwierigen Pfad (Sector Z) zu gelangen, müßt Ihr alle Scheinwerfer zerschießen. Sonst startet Ihr in der nächsten Runde auf dem Planeten MacBeth (mittlerer Weg).

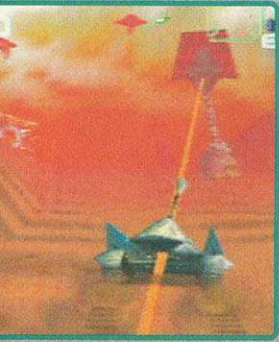


→ **Boss:** Es gibt eine Strategie, gegen die der Wasserroboter machtlos ist: Schaltet erst die beiden Schornsteine aus. Wendet Euch dann den Seitenteilen zu. Dreht er sich um, bearbeitet Ihr den Kran. Schießt der Boss mit seinen Kanonen auf Euch, müßt Ihr mit Hilfe Eurer Bomben eine davon ausschalten. Kümmert Euch dann um den Kran und zieht dem Roboter Energie ab, bevor er sich umdreht und untertaucht. Schießt die silbernen Kugeln ab, um neue Bomben zu bekommen, und weicht dem Morgenstern aus.



5-1: Titania (Medaille: 150 Treffer)

Auf Titania könnt Ihr wieder den Panzer benutzen. Haltet Euch vor allem von den Tretminen fern, denn Ihr könnt sie nicht abschießen. Achtet auf Eure Kameraden, die sind ab und zu auf Eure Hilfe angewiesen. Rettet jeden einzelnen von ihnen, Ihr werdet deren Hilfe noch brauchen können.



→ **BOSS:** Dieser Endboss scheint mit Regenwürmern und fleischfressenden Pflanzen verwandt zu sein. Wie üblich müßt Ihr erst seine schwachen Gliedmaßen entfernen, bevor Ihr ihn besiegt.



5-2: MacBeth (Medaille: 150 Treffer)

MacBeth ist wie geschaffen für den Einsatz Eures Panzers. Um zur Area 6 zu gelangen, müßt Ihr im zweiten Teil des Levels alle Schalter treffen und damit die Ampeln umschalten. So wird die Weiche für den Endgegner verstellt und er rast direkt in einen Berg. Ihr fliegt nun auf dem Profiweg weiter. Schafft Ihr das nicht, geht es bei Bolse weiter.

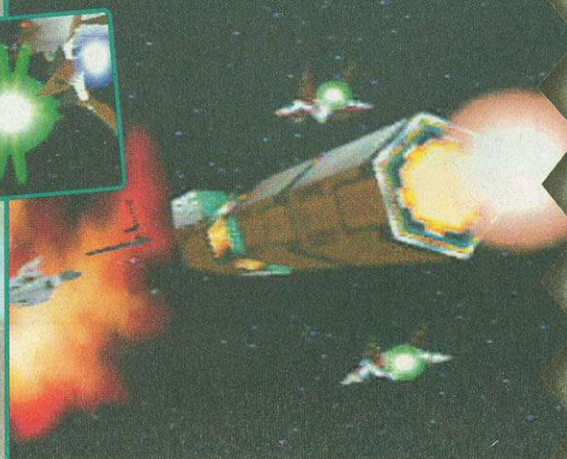


→ **BOSS:** Habt Ihr nicht alle Schalter umgelegt, müßt Ihr Euch dem Boss stellen. Er ist an einen Zug angekettet und fliegt über Eurem Kopf umher. Zuerst wirft er mit Speeren nach Euch. Schießt Euch den Weg durch sie frei. Nun zum Endgegner selbst: Schießt zuerst auf seine Beine. Greift er nach Euch, müßt Ihr ausweichen – sonst schnappt er Fox und schleudert ihn durch die Gegend. Nun setzt der Boss seinen Super-Laser ein. Weicht diesem aus und schießt auf den Zug, wenn der Gegner ein Bomben-Paket wirft. So kommt der Flieger ins Trudeln und ist verwundbar.



5-3: Sektor Z (Medaille: 100 Treffer)

→ **BOSS:** In diesem Shooting-Level müßt Ihr Euer Mutterschiff gegen den Angriff vieler kleiner Gegner verteidigen. Sie transportieren Raketen, die Ihr abfangen und beseitigen müßt. Sonst wird das Mutterschiff getroffen und Ihr bekommt eine saftige Strafe: Dann ist es nämlich aus mit dem Profiweg (Area 6) und Ihr müßt auf einfache Weise (Bolse) das Spiel beenden.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: NCL

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Oktober

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Batteriespeicher, deutscher Bildschirmtext, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Action

Sound

Leiser Science-Fiction-Sound im Hintergrund, der in den Zwischensequenzen Orchester-Qualität (und Lautstärke) erreicht. Es gibt zusätzlich eine englische und lytationische Sprachausgabe, die Ihr am Anfang bestimmen könnt. Jede Kommunikation wird von der Sprachausgabe begleitet.

Grafik

Die Grafik des Weltraumabenteuers ist sehr schön und wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

Spielbarkeit

Auf den ersten Blick ist *Lylat Wars* ein einfaches Spiel, das scheinbar sehr schnell durchzuspielen ist. Doch dann stellt sich heraus, daß das noch lange nicht alles ist. Erst wenn man alle Missionen erfüllt, die Geheimgänge und Warpzonen gefunden, alle Medaillen geholt hat, darf man sich zu den Weltraumfüchsen zählen. Und das kann ewig dauern ...

Fazit

Lylat Wars darf man getrost zu den besten Spielen dieses Genres zählen. Das „Ballerspiel“ bietet nämlich viele Geheimnisse und jede Menge Herausforderungen.

jvn/og

**BRANDHEISSE
EXTRA NEWS:****DAS WIRD DER
WEIHNACHTSKNÜLLER 1997!****Rare lüftet s**

Moment, dieses Spiel steht doch gar nicht im Inhaltsverzeichnis! Wo sind die fehlenden Seiten zu *Lylat Wars*? Ganz einfach: *Diddy Kong Racing* kam in allerletzter Minute noch herein. Und Rares Geheimspiel wollt Ihr sicher nicht auslassen!

Bis zum 28.08.1997 war dieses Modul nämlich strengste Geheimsache und wirklich niemand durfte davon wissen. Auf der Internationalen Funkausstellung (ifa) sollte *Diddy Kong Racing* seinen Einstand geben – der würde mit Sicherheit phänomenal sein (siehe Messe-Beileger). Und der größte Hit: Es soll noch vor Weihnachten auf den Markt kommen!

RDA: der neueste Stand der Technik

Das 128 Megabit-Modul macht da weiter, wo *Mario Kart 64* aufgehört hat: Technisch ist es mit Rares neuer Real Time Dynamic Animation (RDA; etwa: Animation unter Berücksichtigung der Schwerkrafteinwirkung, berechnet in Echtzeit) auf dem neuesten Stand. RDA bietet zahlreiche, große Charaktere mit vielen Texturen in einer riesigen



Umgebung. Bei den Fahrzeugen stimmen Lichtreflexe und Schatten.

Das englische Softwarehaus Rare arbeitet schon seit zwei Jahren an diesem Projekt. „Rare bat uns dieses Spiel geheim zu halten, damit unsere Mitbewerber die neue RDA-Technik nicht sehen“, so Howard Lincoln von Nintendo of America. „Das Spiel war eigentlich viel länger in Produktion als *Conker's Quest* und *Banjo-Kazooie*. Aber wir hätten

Banjo-Kazooie einfach nicht rechtzeitig bis November (USA) fertig bekommen, um daraus ein Qualitätsspiel zu machen. Darum war *Diddy Kong Racing* die richtige Entscheidung für dieses Weihnachtsgeschäft.“!

Spiel der Superlative!

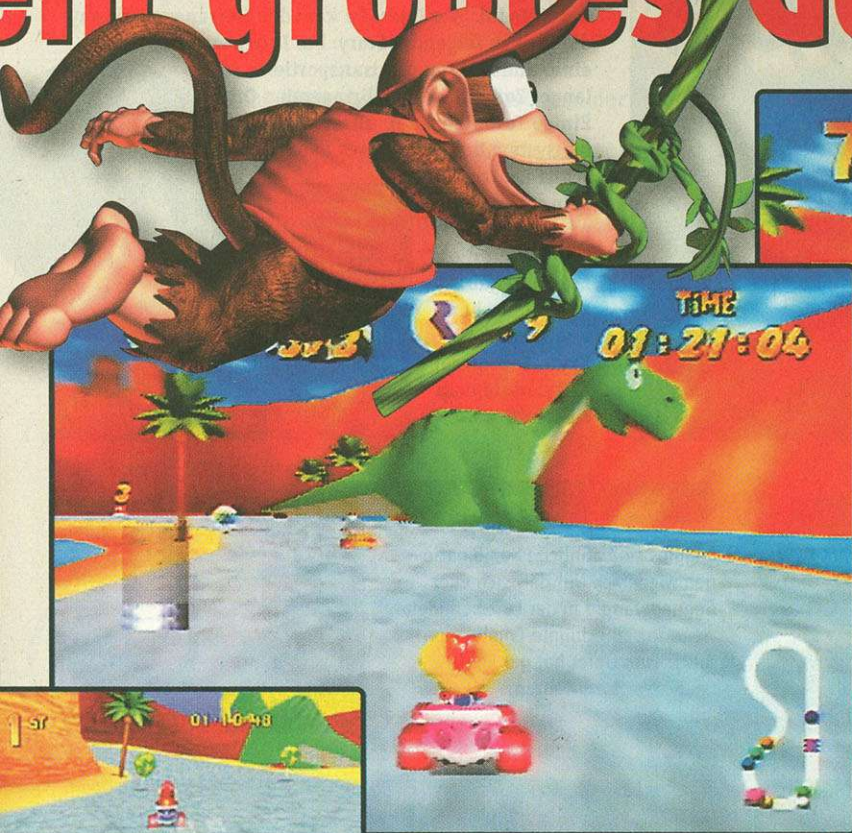
Diddy Kong Racing bietet über 34 Level (wir haben nachgezählt!), vom Dinoland zu Vulkanen, schneebedeckte Höhen, Großstädten, Mondkatakomben und Zauberwälder. Zwölf – teilweise brandneue und geheime – Charaktere sind vertreten. Auch die „ausgebooteten“ Helden Conker, Pipsy und Banjo,

deren Spiele es nicht mehr rechtzeitig zu Weihnachten schaffen, dürfen mitfahren. Sie alle steigen in Autos, Hovercrafts (Luftkissen-Fahrzeuge) und Flugmaschinen. Mit ihnen lassen sich einige Tricks absolvieren: Der Flieger macht Loops, die Wagen fahren auf zwei Rädern ...

Es gibt einen Adventure-Modus und einen Rennmodus. Die Rennstrecken sind erst zugänglich, wenn im Adventure-Modus gewisse Dinge auf einer Rare-typischen Insel erledigt wurden. Ein Mitarbeiter von Nintendo of Europe (NOE) sagte: „Das ist wie eine kleine Insel, auf



ein größtes Geheimnis



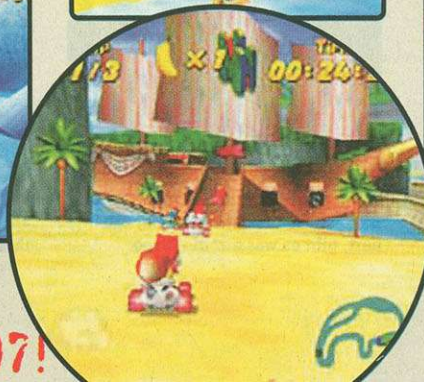
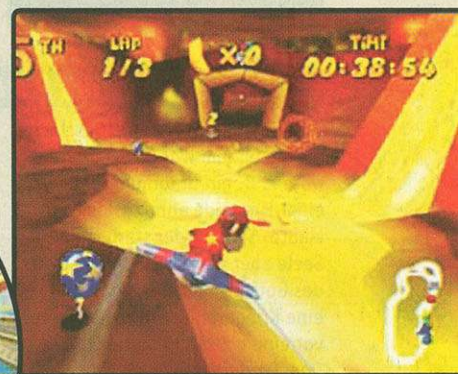
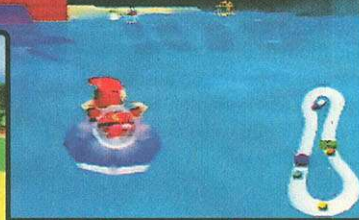
der man mit seinem Fahrzeug verschiedene Welten ansteuern kann. Und in diesen Welten gibt es die einzelnen Kurse. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Ballons zu bekommen. Das ist etwa wie mit den Powersternen bei Mario 64. In jedem Kurs kann man zwei davon bekommen: Wenn man einmal erster wird, und wenn man alle im Kurs versteckten Nintendo-Münzen einsammelt und erster wird. Hat man alle Ballons einer Welt, kann man zum Endgegner kommen.“ Da warten z. B. ein Riesenwalroß oder ein Mammut.

Weiter gibt es in jeder Welt ein Trophy Race. Man sammelt Luftbal-

lons ein und erringt so einen Pokal. In jeder Welt ist zusätzlich ein Schlüssel versteckt. Dieser öffnet eine gewisse Tür, hinter der ein Battle-Modus wartet. Hier müßt Ihr Eier in ein Nest bringen, das Euch gehört. Und Eure Gegner schlafen natürlich nicht – sie stehlen manchmal Eure Eier ... Auch auf der Außenwelt gibt es Ballons zu finden: „Es ist eine ganz komplizierte Sache, aber sehr witzig“, so der NOE-Sprecher.

Der Hit zu Weihnachten

In Deutschland soll das 128 Mega-bit-Modul Diddy Kong Racing noch im November diesen Jahres erscheinen. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig gegeneinander fahren, und zusätzlich gibt es den Abenteuer-Modus. DKR unterstützt das Rumble Pak und wird mit Sicherheit einigen Staub aufwirbeln!





Die Macher der bekanntesten indizierten Prügelserie entschlossen sich dazu, ein dreidimensionales Kampfspiel zu entwickeln. Natürlich sollte es kein < indiziert > X werden, sondern ein eigenständiges Modul: *War Gods*. Da kam den Herren von Midway die Idee zu folgender Story: Ein Lebewesen aus einer anderen Galaxie transportierte vor langer Zeit einen lebenbringenden Orb. Einige Turbulenzen in unserem Sonnensystem brachten dieses Raumschiff ins trudeln und es explodierte. Das Orb fiel auf die Erde und gab zehn Menschen unglaubliche Kraft. Seit dieser Zeit nannte man sie *War Gods*.



Links

Unter Links versteht man Mini-Combos, die mit verschiedenen Special-Moves gespickt werden. Es bedarf einiger Übung, um diese Moves in der richtigen Reihenfolge und Geschwindigkeit auszuführen.



Juggles

Juggles sind ähnliche Kombinationen wie Links. Nur daß sich Euer Gegner ständig in der Luft befindet, wenn Ihr eine Juggle-Combo ausführt. Euer Opfer hat gar keine Chance, sich zu wehren.



Combo

Jeder Kämpfer verfügt über mehrere verschiedene Tastenkombinationen. Diese ziehen dem Gegner, wenn sie richtig ausgeführt werden, einen Haufen Energie ab. Natürlich gibt es auch sogenannte Combo-Breaker und -Finisher.



Fatalities

Furchterregende Fatalities dürfen in keinem Fall fehlen. Immerhin haben wir es mit den Schöpfern der bekanntesten Index-Serie zu tun.



Tip: Werfen

So gewinnt Ihr am einfachsten: Rennt auf den Gegner zu und werft ihn. Bevor er aufstehen kann, müßt Ihr das Ganze wiederholen.



3-Dimensional

Mit Hilfe einer speziellen 3D-Taste könnt Ihr Euch überall in der Arena fortbewegen. Weicht so den Attacken Eurer Gegner aus.



Die Götter des Krieges

Jeder Kämpfer hat seine Geschichte, wie er zum *War God* wurde. Da wäre z. B. ein Grabräuber, der in einer Pyramide ahnungslos den Orb klaute. Sein Körper starb, seine Seele aber wanderte in den Körper des Gottes Anubis. Oder Vallah, eine Kriegerin, die in einer Höhle vor einem Eissturm Zuflucht suchte. Dort fand sie den Orb.



Wenn Anubis mit seinem Stab, einem Beutestück aus der Pyramide, zaubert, gibt es was auf die Birne.



Seit dem großen Eissturm mag Vallah am liebsten BBQ. Deshalb röstet sie ihre Gegner auf kleiner Flamme.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 170,-
Hersteller: Midway
Vertrieb: GT Interactive
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: -
Features: -
Genre: Beat'em Up

Fazit

War Gods ist ein Prügelspiel mit einigen guten Ideen. Die Grafik ist zwar nicht ganz das, was man sich von einem N64-3-D-Modul erwartet, dafür legen die Programmierer mehr Wert auf Strategie, als auf hufenweise blutrünstige Finishing-Moves.

jvn

NUR BEI NINTENDO FUN VISION:

HOL DIR DEINEN ZaZoo!

Bei unserem Spezial-Abo erhältst Du 12 Ausgaben der Fun Vision frei Haus, sparst fast 15% gegenüber dem Ladenpreis und bekommst obendrauf noch einen Zazoo als Prämie! Das heißbegehrte Cyber-Tierchen zum Füttern, Spielen und Erziehen. Ohne einen Pfennig Zuzahlung! Wer da noch wartet, ist selber schuld!

Achtung: Eine Garantie für ein bestimmtes Modell kann nicht gegeben werden. Die Auswahl entscheidet der Zufall!



Schick den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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

ABO-FAX-HOTLINE

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

**(0 69)
500 80 11**

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.

NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

NFV 34

JA!

Ich abonniere die Nintendo Fun Vision für mindestens 12 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 70,- bzw. Auslandspreis von DM 90,- und bekomme dafür einen ZAZOO ohne Zuzahlung.

Das Abonnement gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 35,- bzw. Auslandspreis von DM 45,-, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für die ersten 12 Ausgaben (Inland DM 70,- inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte den ZAZOO, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

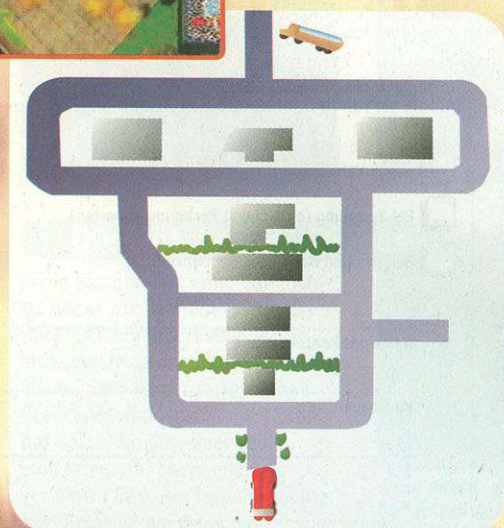


Anfänger im Abriß-Gewerbe werden sich über *Blast Corps* jetzt schon die ersten grauen Haare geholt haben. Doch verzweifelt nicht, denn neben Können ist in diesem Spiel auch Trick 17 gefragt: Und den liefert Euch Nintendo Fun Vision in der zweiten Guide.

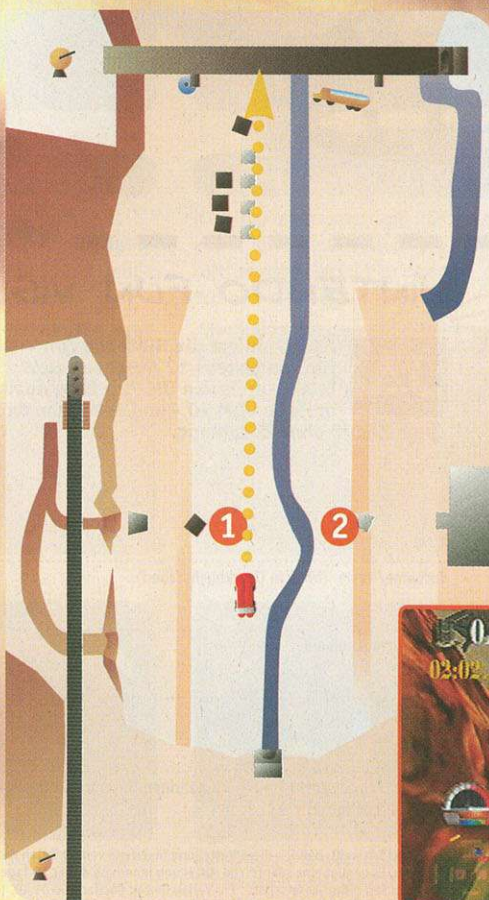
Saltonia

In dieser Runde kommt Ihr mit der Donnerfaust aus. Schwer ist es eigentlich nicht, wenn Ihr Euch zuerst darauf beschränkt, den Weg freizumachen. Achtung, die Bäume stellen ein unüberwindliches Hindernis dar. Die einzige Aufgabe danach ist es dann, die restlichen Lampen einzuschalten und Gebäude zu zertrümmern.

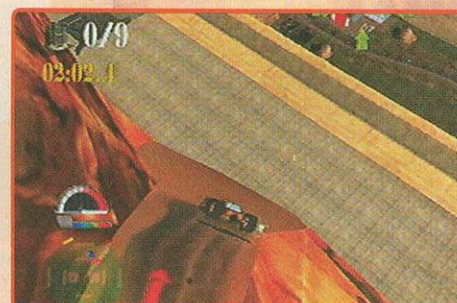
Kümmert Euch erst einmal nur um die Gebäude, die den Wagen behindern.

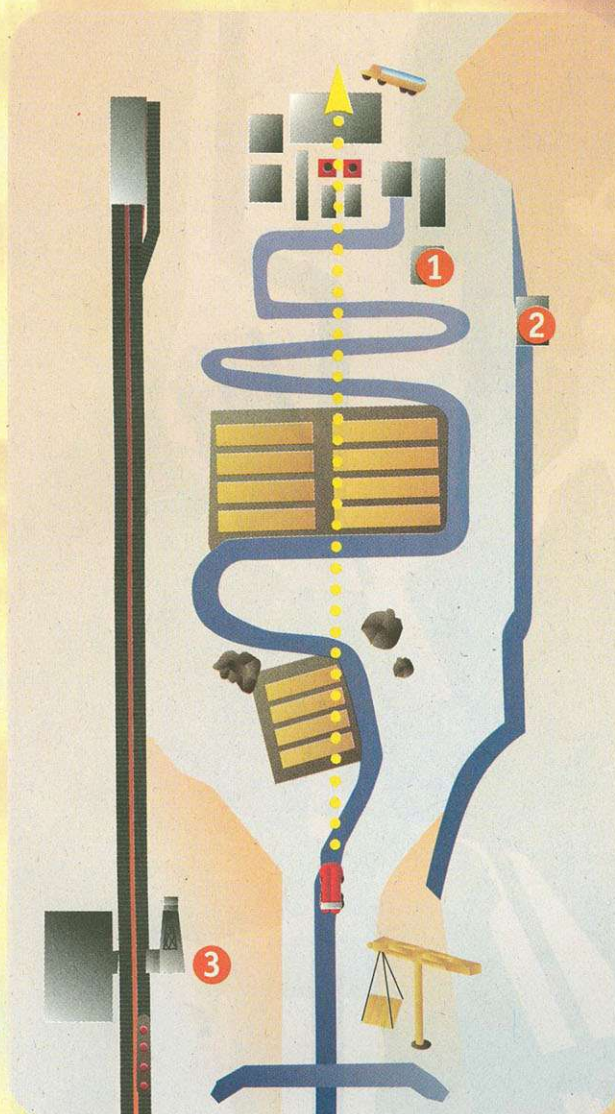


Kristallriß



Hier werden Verschiebespielchen modern. Mit dem Buggy nehmt Ihr den ersten Abzweig und brecht durch die Häuser. Der Turbobuggy heißt in der englischen Version „Skyfall“ („der aus dem Himmel fällt“), welcher der treffende Name ist: Ihr müßt aus der Luft auf die Häuser fallen, sonst dauert die Aktion zu lange. Wechselt in den Bulldozer, kickt die Steine in ihre Löcher und beendet die Runde. Im nächsten Anlauf verschiebt Ihr den ersten Stein (1) ins passende Loch (2). Fahrt in den Tunnel und holt den schwarzen Van. Damit geht es schneller, den ersten Signalgeber zu aktivieren. Fahrt nun zur Eisenbahn und steuert sie soweit wie möglich zurück. Dort wartet ein zweites Signal! Perfect Victory!





Eisenmine

Eine zweigeteilte Aufgabe: Macht erst den Weg frei, verläßt dann das Level und sucht den Professor.

1. Mit dem Sideswipe fahrt Ihr zwischen den Häusern entlang und reißt sie nieder. Sammelt die Kästen mit Zusatzenergie ein! Holt dann den Roboter (1) und beseitigt mit ihm in Rekordzeit die Fabrikhallen.

2. Begeht Euch zum Punkt 2. Verlaßt Euer Fahrzeug, lauft die Rampe hoch und besteigt den Bulldozer.

Fahrt damit zum Kran und bringt den Dozer wie im Intercity-Level auf die andere Seite. Drüben wird der Stein, der den Weg in den Untergrund versperrt, mit dem TNT weggesprengt. Sucht unten den Professor und folgt danach dem Eisenbahnstrang zum Lastwagen.



Austernhafen

Beim ersten Teil der Lösung muß alles sehr schnell gehen! Das Motorrad braucht Ihr nur, um den Bulldozer freizuschießen. Steigt in diesen, beseitigt die Container (1) und fahrt zum Kran (2; Z-Taste!). Ladet ein TNT-Faß auf die Ladefläche und platziert es genau auf der Mitte der versperrten Brücke (3). Das muß beim ersten Versuch klappen. Jetzt zu Punkt 4: Beseitigt das Haus rechts davon und schiebt den Stein in das dahinter liegende Loch. Holt die beiden Steine bei (5) und füllt alle Löcher auf. Bringt jetzt die Schiffe an ihre richtigen Ankerpunkte

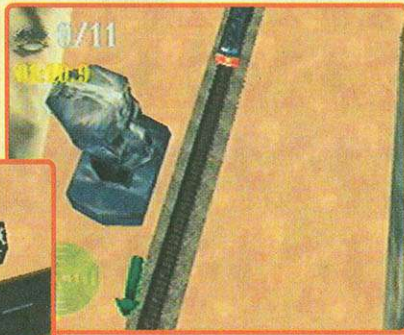
(6+7; benutzt die Fußgängerbrücke). Nun fahrt Ihr mit dem ersten Kahn (8) nach links und holt die TNT-Kiste (9). Wenn Ihr im Zeitlimit seid, müßt Ihr jetzt die Kollisionswarnung hören. Keine Panik! Fahrt zurück zu Punkt 8 und sorgt dafür, daß der Truck gefahrlos auf die andere Seite kommt. Schiebt den TNT-Kasten am Truck vorbei zum Haus (10). Beendet die Runde und besteigt den Laster.

Jetzt habt Ihr alle Zeit der Welt. Schießt mit dem Motorrad den Sender frei (13), versenkt das Schiff (14) und besteigt den Bulldozer. Per pedes wird die Parabol-Antenne aktiviert. Jetzt holt Ihr auf die bekannte Masche (Punkte 6 bis 9) die TNT-Kiste und macht damit den Schiffahrtsweg (11, alte Rechtschreibregel!) frei und fahrt zum Wissenschaftler (12). Eine der stressigsten Runden ist geschafft!



Elfenbeinküste

Wieder eine zweigeteilte Mission. Zuerst macht Ihr den Weg für den Zug frei. Plaziert dazu den Bulldozer auf dem Transportwaggon, steigt ins Führerhaus und fahrt mit Höchstgeschwindigkeit bis vor den Prellbock. Steigt in den Bulldozer und fahrt zu den Häusern (1), die Ihr mit den TNT-Kästen sprengt. Für die zweite Mission benötigt Ihr die TNT-Box: Ladet sie auf den Lastwaggon und fahrt zum Ausgangspunkt der Eisenbahn. Dort steht eine Osterinsel-Figur. Plaziert den Sprengstoff möglichst in ihrer Nähe. Explodiert er jetzt, erscheint der J-Bomb-Roboter. Damit erreicht man problemlos die Insel, den Sender und den Professor (2).



Vergeßt nicht, die Osterinsel-Figur zu zerbröseln.



Die Bonus-Runden

Die zahlreichen Bonus-Level sind dazu gedacht, die einzelnen Fahrzeuge (besser) kennenzulernen. Neben den Autorennen (beschrieben auf der nächsten Seite) gibt es zahlreiche weitere umfangreiche Probleme zu lösen.



Wenn Ihr mit Motorrädern unterwegs seid, solltet Ihr darauf achten, Häuser immer von der Seite zu beschießen. So spart Ihr Munition. Der J-Bomb-Roboter ist auf die gleiche Art am wirkungsvollsten:



Springt mit ihm immer in die Mitte der Gebäude. Lava- und Wasser-Level bieten ihre eigenen Gefahren, wenn Ihr mit dem J-Bomb unterwegs seid. Eine einzige Berührung beendet Euren Versuch.

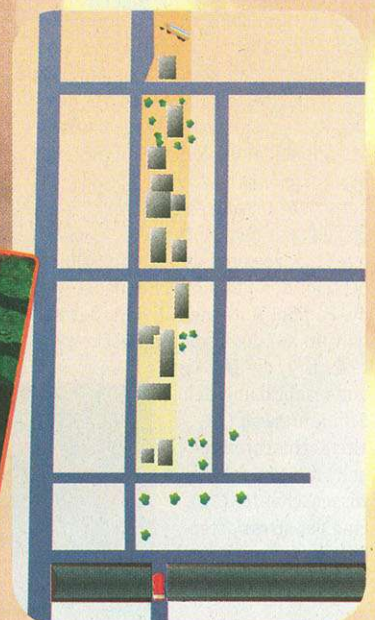


Die Pac Man-Level solltet Ihr unter ständigem Wechsel der Perspektive (C← und C→) lösen, da die Gegner Euch sonst in die Falle locken.



Obsidianmeile

Ein problem- und ereignisloses Level: Beseitigt mit dem Roboter einfach alle Gebäude, die im Weg herumstehen.

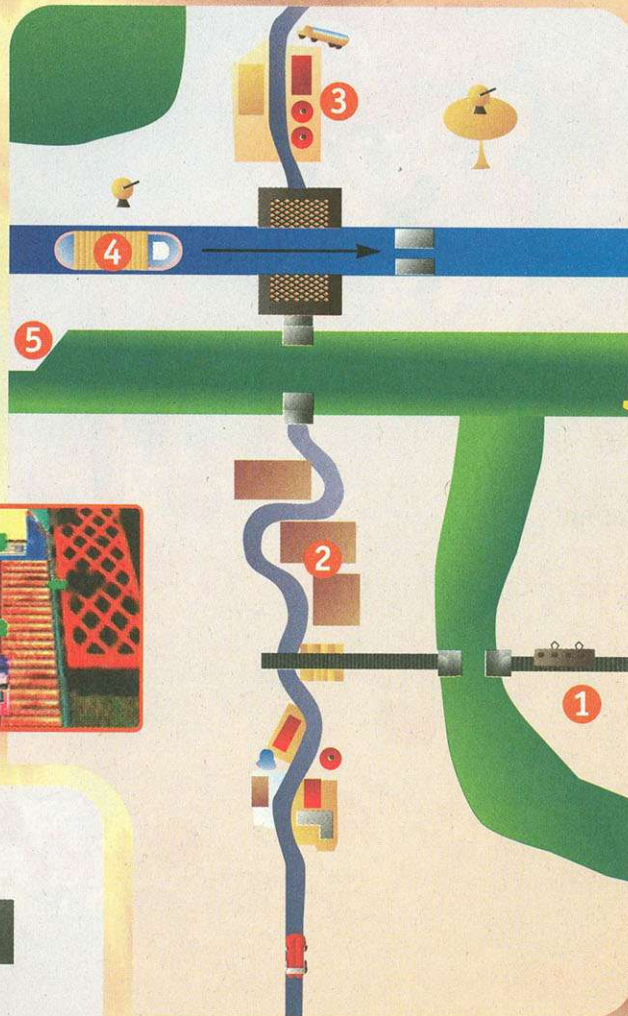


Alternativa

Wenn man weiß, wie es geht, eigentlich gar nicht so wild. Zerbröselt die Häuser am Anfang und rollt dann zum Zug (1). Bringt diesen (Z-Taste) zum Bahnübergang und fährt mit dem Rennwagen zu Punkt 1 zurück. Holt den Roboter und macht die Gebäude bei Punkt 2 nieder. Demoliert alles bei Punkt 3 und bringt das Schiff zum Flußübergang (4). Ab jetzt dürfte der Rest ein Kinderspiel sein: Sucht fehlende Lampen bei Punkt 5 und aktiviert die beiden Sender.



Nicht schwierig, aber dennoch eine Aufgabe für flinke Finger.



Diamantsand

Dieses Level bietet nervenaufreibende Spannung. Die gebotene Zeit ist sehr knapp bemessen und kein Fehler wird geduldet. Es braucht Fachleute im Schlitterstil dafür. Beginnt (wie auf der Karte gezeigt) damit, die erste Ansammlung von Häusern unten links zu zertrümmern. Jetzt wechselt Ihr durch den unteren Durchgang schnell auf die rechte Seite des Schienenstrangs. Beseitigt die Gebäudekomplexe 2 und 3 und kümmert Euch nicht um die Tonnen. Wechselt auf die linke Seite und beseitigt Komplex Nummer 4. Jetzt nicht ausruhen! Macht die Häuser bei Punkt 5 nur soweit nieder, wie Ihr Platz zum Schleudern braucht. Jetzt müßt Ihr abschätzen, ob es bei 6 oder 7 weitergehen soll. Wenn Ihr Nummer 9 in Angriff nehmt, solltet Ihr Euch gleich darauf auf das große Gebäude stürzen. Benutzt dazu die TNT-Kästen, die herumstehen. Denkt daran, daß Ihr nicht alles beseitigen müßt, sondern nur den Teil, der die Schienen versperrt. Das überragende Dach wird von Punkt 12 aus zerbröselt, also nehmt Euch nicht zu viel Zeit. Sonst stürzt es auf den Zug ... Laßt Euch nicht abschrecken: Es wird wahrscheinlich länger dauern, bis Ihr dieses Level schafft.

Dies ist eine der größten Herausforderungen: Ihr müßt den Bulldozer perfekt beherrschen.



Die Wettrennen zu gewinnen, ist reine Übungssache: Wir sagen Euch, wie es geht!

Hoffnungskai

Räumt mit dem Bulldozer eine Gasse frei und fährt die Runde in jeweils 35 (erster Durchgang) bzw. 25 Sekunden.

Jadeplateau

Mit dem Bulldozer kein Problem.

Aqualonia

Mit dem blauen Rennwagen schafft Ihr jede Runde unter zehn Sekunden.

Billardboom

Aktiviert jeweils nur die TNT-Kiste, die Ihr einlochen wollt.

Spiegelstraßen

Der blaue Renner hat viel Power: Seid vorsichtig damit.

Tempofabrik

Merkt Euch die Position der Behälter und verschwendet keine Munition. Nehmt direkte Wege.

Basalka

Meidet die Straße und bleibt mit dem roten Renner unter 8 Sek.

Großgiesserei

Nehmt den Bulldozer und haltet Euch nicht mit Gebäuden auf.

Immoturbo

Klarer Sieg für den blauen Renner. Kürzt über das Gras ab.

Wettfahrten

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

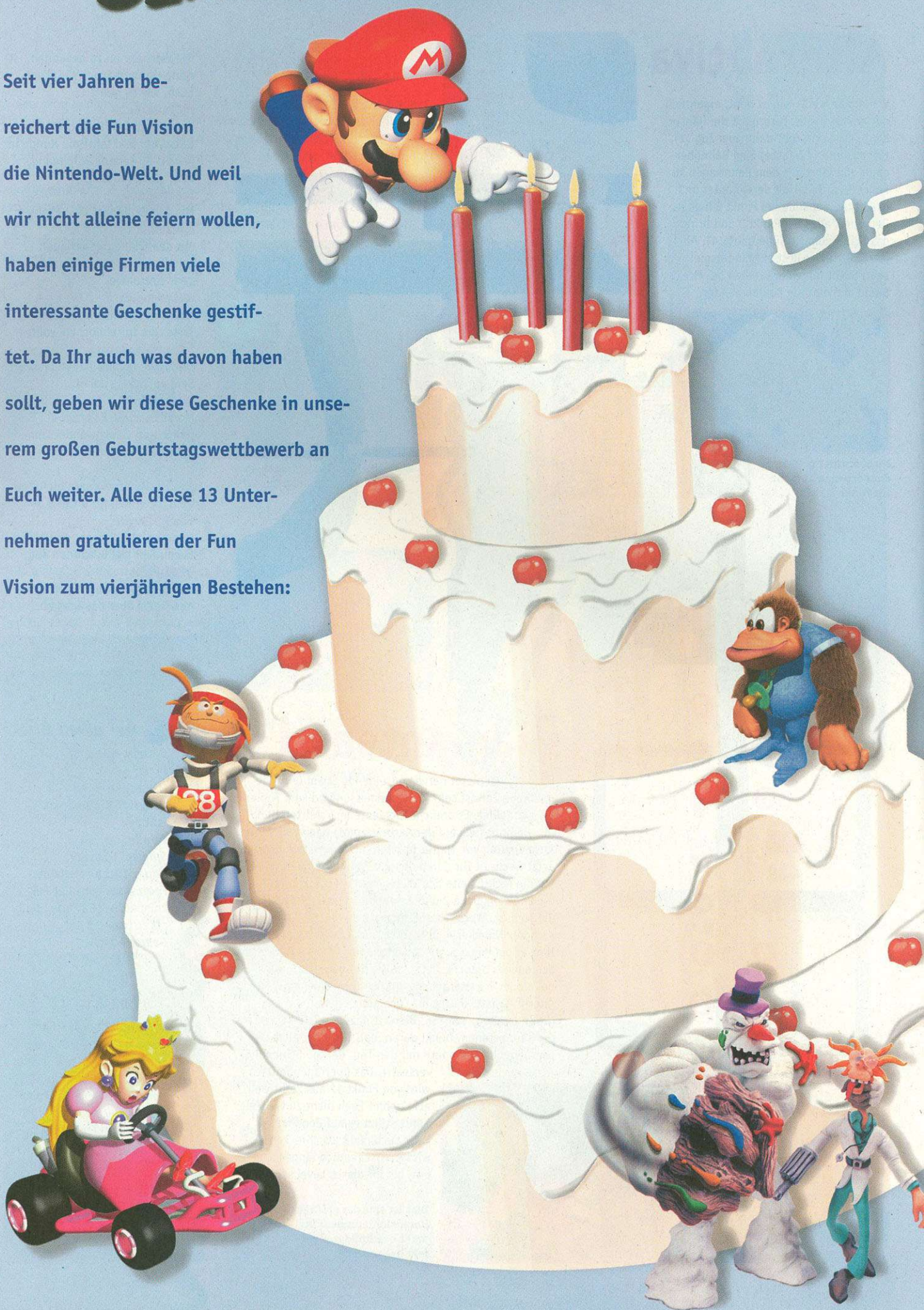
Features: Controller Pak-kompatibel, Batterie, deutscher Text

Genre: Action

Fazit

Rares *Blast Corps* ist ein Produkt, das dem Ruf seiner Entwickler als Grafik-Spezialisten voll gerecht wird. Die vielen Geheimbereiche spornen an, auch das letzte Fitzelchen aus dem Modul herauszuholen. Wer auf Herausforderungen steht, darf zugreifen.

Seit vier Jahren be-
reichert die Fun Vision
die Nintendo-Welt. Und weil
wir nicht alleine feiern wollen,
haben einige Firmen viele
interessante Geschenke gestif-
tet. Da Ihr auch was davon haben
sollt, geben wir diese Geschenke in unse-
rem großen Geburtstagswettbewerb an
Euch weiter. Alle diese 13 Unter-
nehmen gratulieren der Fun
Vision zum vierjährigen Bestehen:



DIE

DIE WILDE 13 GRATULIERT: NFFV WIRD 4 JAHRE!

Mitmachen ist ganz einfach!

Beantwortet uns folgende Frage:

„Was wünscht Ihr Euch mehr in der Fun Vision?“ Schreibt uns einen Brief oder eine Postkarte

(mit Altersangabe!) und schickt diese an: Fun Vision, Stichwort:

„4 alle“, Postfach 56 01 40,

60406 Frankfurt. Der Einsendeschluß ist der 30. Oktober 1997.

Mitarbeiter des Pro Verlages,

sowie der beteiligten Unternehmen und der Rechtsweg sind von

der Teilnahme am Wettbewerb

ausgeschlossen. Preise werden

nicht umgetauscht.



Nintendo stiftete sechs farbige Game Boy Pockets mit einem Spiel (entweder *Zelda III*, *Donkey Kong Land* oder *Kirby's Dream Land*; das Los entscheidet).



Konami sponsert fünf SNES-Klassiker aus ihrer Sammlung.



Ubi Soft spendete fünf *F1 Pole Positions* für das Nintendo 64.



Acclaim stellt fünf Überraschungspakete (mit Spielen und allem was dazugehört) zusammen.



Laguna ließ fünf *Hugo 2* für den Game Boy und fünf *MRC* für das Nintendo 64 spritzen.



ACOG (Anime Connection of Germany) schickte zehn *Street Fighter II V*-Videos und -Poster für Euch.



Tiger Toys spendiert Euch 15 putzige Zazoos.



Tessloff Verlag sponserte zehn *Super Mario*-Rätselbücher.



Buena Vista verschenkt je fünf „Kopfgeld“-Popcorn-Becher, „The Rock“-Videos, „The Rock“-Tarnkappen und „Pocahontas“-T-Shirts.



Dino Verlag vergibt fünf Comic-Paks mit jeweils dem Paperback der *Simpsons*, dem *Batman*-Paperback (mit Mr. Freeze, Batgirl und Poison Ivy), einem Paperback der *JLA* und dem neuen Hochzeitsalbum aus der *Superman*-Serie.



ABUS gibt Euch zehn *Super Mario*-Fahrradhelme aus.



GTI stiftete fünf *Hexen 64* für das Nintendo 64.



Pro Verlag Wir stellen fünf der berühmt-berüchtigten Fun Vision-Spaßpakete (mit allem was Nintendo-Fans Spaß macht) für Euch zusammen.





TUROK

DINOSAUR HUNTER

Wir nähern uns dem Ende von *Turok – Dinosaur Hunter*. Auf den nächsten Seiten erfahrt Ihr alles Wichtige über die Level sechs und sieben. Das achte Level findet Ihr dann in der Tiptime.



Level 6: Dorf in den Wipfeln

Karte 6-1

Karte 6-2

4 Gut gezielt ...



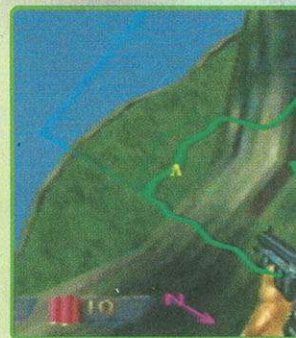
Jetzt müßt Ihr über ein paar schmale Felsen zur anderen Seite der Schlucht springen. Benutzt dazu am besten die Karte. Euer Ziel liegt etwas unter Euch und ist mit Speeren gespickt. Landet also genau auf der Mitte des Felsblocks, sonst geht es abwärts.

- P** Partikel-Beschleuniger
- AL** Alien-Waffe
- W** Granaten-Werfer
- A** Shotgun (Automatik)
- M** Mini-Gun
- PR** Pulse Riffle
- R** Rucksack
- T** Tek-Rüstung
- C** Chronoscepter

- F** Fusions-Kanone
- RW** Raketenwerfer
- S** Spirituelle Unverwundbarkeit
- +** Volle Energie
- +** Ultra-Energie
- +** 25 Energie
- 1** Teleporter
- 1a** Teleporter (Ankunft)

1 Tief im Tal

Hinter dem Start befindet sich wieder eine tiefere Plattform. Springt hinunter und holt Euch das automatische Gewehr (Shotgun).

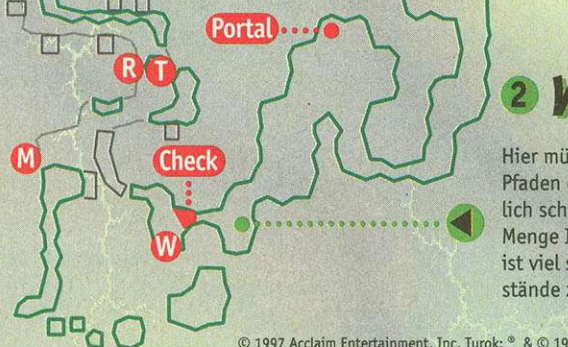


3 Der Teleporter

Auch hier gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr springt in das Loch und damit in einen Teleporter. Dieser bringt Euch dann auf die andere Seite der Schlucht. Dort könnt Ihr dann viele Items aufsammeln. Der Weg, den man danach nehmen muß, ist aber sehr gefährlich. Die andere Alternative ist einfacher: Springt über die Schlucht (siehe roten Pfeil) auf die andere Seite. So geht Ihr dem gefährlichen Pfad (und den schönen Gegenständen) aus dem Weg.

2 Welcher Weg?

Hier müßt Ihr Euch für einen von zwei Pfaden entscheiden. Der linke ist ziemlich schwierig, bietet Euch aber jede Menge Items. Der rechte Pfad hingegen ist viel schneller, hat aber kaum Gegenstände zu bieten.



Save

Karte 6-2

5 Achtung: Waffe

◀ Zwischen den Felsen ist ein schmaler Spalt, dort könnt Ihr hindurchschwimmen. Tief im Wasser findet Ihr dann eine Alien-Waffe.

6 Der Baum

◀ Wer die Waffe gefunden und abgespeichert hat, kann den Aufzug nach oben benutzen. Schwimmt dazu zwischen den Wurzeln des Baumes hindurch und betretet den Lift im Inneren.

7 Der Großangriff

◀ Seht Euch vor, denn jetzt kommt es zu einem Großangriff von Pur-lins. Weicht ihren Angriffen aus und gebt ihnen Saures. Nach dem Kampf solltet Ihr rechts auf die Felsen springen und Euch erst einmal regenerieren.

Karte 6-3

8 Hoher Priester

◀ Nun steht Euch ein Hoher Priester im Weg. Beseitigt ihn, bevor er größeren Schaden anrichten kann. Sammelt danach die 25 Energiepunkte auf.

9 Fallen

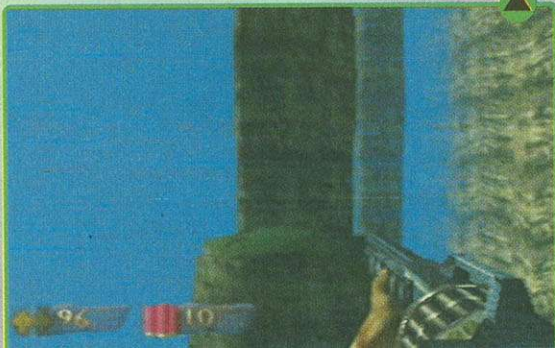
◀ Nehmt Euch vor den Fallen in Acht, die Ihr an diesen Stellen findet. Geht am besten langsam, damit Ihr rechtzeitig zurückweichen könnt.

11 Springt aufwärts

◀ An dieser Stelle müßt Ihr wieder über ein paar Felssäulen nach oben gelangen. Immer wenn Ihr auf eine Säule gesprungen seid, fährt diese nach oben. Macht dann einen Satz auf die nächste, bis Ihr ganz oben seid. Nehmt Euch vor dem Pur-lin in Acht, der am Ende wartet.

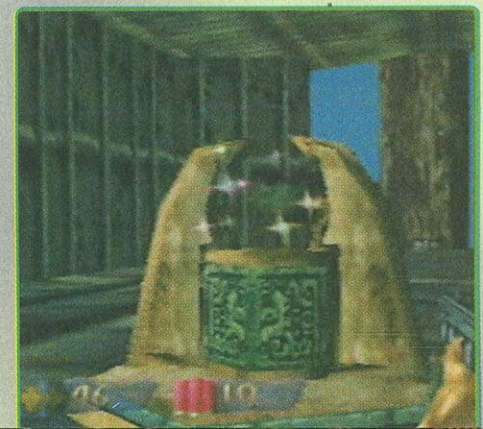
10 Der rechte Weg

◀ Kurz nachdem Ihr durch den Check Point gegangen seid, habt Ihr die Chance, drei Wege einzuschlagen. Nehmt als erstes den rechten Pfad und holt Euch den Schlüssel zum siebten Level. Der mittlere Weg führt Euch zu einer vollen Energie und anderen nützlichen Dingen. Ihr müßt dort aber einige hohe Priester besiegen. Die linke Möglichkeit führt Euch schließlich zu einem Save Point und bringt Euch dem Ziel näher. Schlagt diesen Weg erst ein, wenn Ihr den Schlüssel zum siebten Level gefunden habt.



Karte 6-2

Portal



Karte 6-4**9** ▶

Siehe Seite 25.

13 Der Schlüssel

Bezwingt den Pur-lin um das Tor zu öffnen und springt dann gleich am Anfang der Hängebrücke nach links in die Nische. Von dort aus geht es rechts in einer anderen Höhle (siehe Bild) weiter. Draußen angekommen müßt Ihr über eine Planke springen, um zum Schlüssel für das siebte Level zu kommen.

▶

14 Der Raketenwerfer

Bevor Ihr den Teleporter benutzt, solltet Ihr zur tiefergelegenen Plattform springen (siehe roten Pfeil). Geht dort in die Höhle und holt Euch den Raketenwerfer. ▶

Check**T****Portal****R****+****12 Öffnet das Tor**

Holt Euch die spirituelle Unverwundbarkeit aus der Hütte und öffnet das Tor. Dahinter stehen schon Wächter (Pur-lins) bereit, um Euch zu empfangen.

**Save****R****C****Ziel****2****Karte 6-2****15****Der Chronoscepter**

Der Chronoscepter befindet sich kurz vor dem Ziel. Springt auf die niedrigere Plattform. Von dort aus gelangt Ihr auf eine zweite Plattform, auf der sich dann schließlich der Chronoscepter befindet.

Portal**T****+****7****Portal****6****RW****6a****7**

Level 7: Das verlorene Land

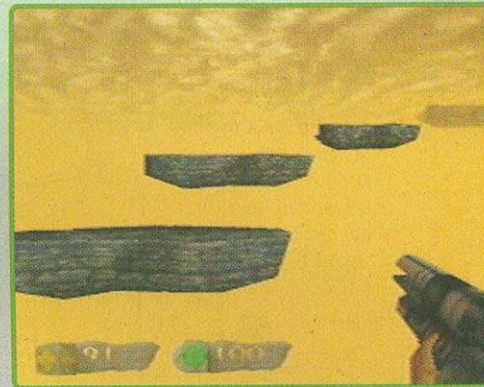


Karte 7-1

Karte 7-3

6 In der Schwebe

Wenn Ihr den Demon Lord besiegt habt, erscheinen schwebende Plattformen. Über diese kommt Ihr auf eine Plattform mit dem nächsten Teleporter.



5 Lohnt es sich?

In dieser Gegend findet Ihr einige Pur-lins, die Ihr bezwingen müßt. Wägt genau ab, ob es sich lohnt, für ein paar Items Eure Gesundheit und Munition aufs Spiel zu setzen.

4 Triceratops

Check

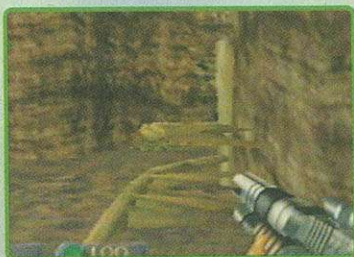
Bevor es jetzt weiter geht, müßt Ihr den Triceratops besiegen. Legt dazu den Rückwärtsgang ein und schießt immer wieder auf den Saurier. Vorzugsweise benutzt Ihr dabei den Granatenwerfer.

3 Der untere Schalter

Drückt den Schalter auf der unteren Plattform, damit sich ein Tor öffnet. Folgt dem offenen Weg und sammelt die Tek-Rüstung und eine Menge andere Items auf. Paßt aber auf die Wachen des Weges auf: Dämonen und Demon Lords. Die volle Energie am Ende des Pfades wird Euch sicherlich entlohnen.

2 Vorsicht: Falle!

Hinter der Biegung gibt es eine Falle. Wenn Ihr Euch dieser nähert, schnellen zwei Holzbalken hervor und schlitten Euch auf. Bewegt Euch also langsam, so daß die Falle frühzeitig aktiviert wird und Euch nicht erreicht.



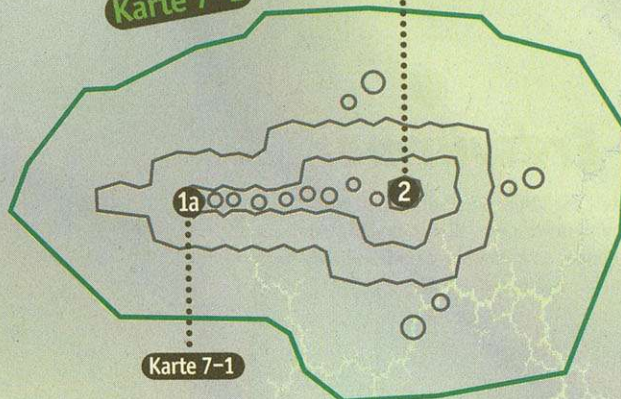
1 Fleischfressende Pflanze

In der Ecke lauert eine fleischfressende Pflanze. Kommt ihr nicht zu nahe, sonst schnappt sie zu. Besiegt sie aus sicherer Entfernung.



Karte 7-2

Karte 7-1



Karte 7-1

Start

8

Auch hier gibt es eine geheime Höhle. Springt hinunter und betretet diese. Achtet aber auf die fleischfressenden Pflanzen und den Demon Lord.

Taucht tief in die Lava und findet den Weg zum Chronoscepter.

Portal

Check

Portal

Check

Save

Karte 7-4

10 Kletterpartie

Jetzt wird es „lustig“: Ihr müßt über auf- und abfahrende Felssäulen nach oben gelangen. Wartet dazu immer ab, bis die Säule auf der Ihr steht, ganz oben und die nächste Säule ganz unten ist. Springt dann hinüber. Oben angekommen, müßt Ihr Euch gegen einen Dämon Lord behaupten.

Bleibt in Deckung wenn er schießt, schnellt dann hervor und ballert ihn ab.

7 Alles Schwindel ▶

Diese Lavagrube ist gefälscht. Springt in sie hinein und holt Euch die Fusions-Kanone.

Karte 7-5

Karte 7-4

Karte 7-1

Karte 7-6

11 Erdwürmer

Klettert die Klippe nach oben und stellt Euch den ektigen Erdwürmern. Bleibt dabei in der Nähe der Klippe, so könnt Ihr die wirbellosen Tiere einfacher bezwingen.

Die Tek- Rüstung

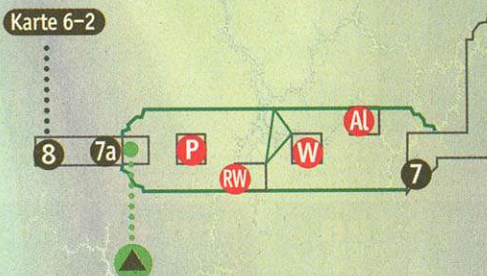
holt Euch die Rüstung und bekämpft dann die Erdwürmer. Sind alle Tiere besiegt, senkt sich eine Mauer und Ihr könnt teleportieren.

Karte 7-4

Karte 7-5

Karte 6-2

Karte 7-6



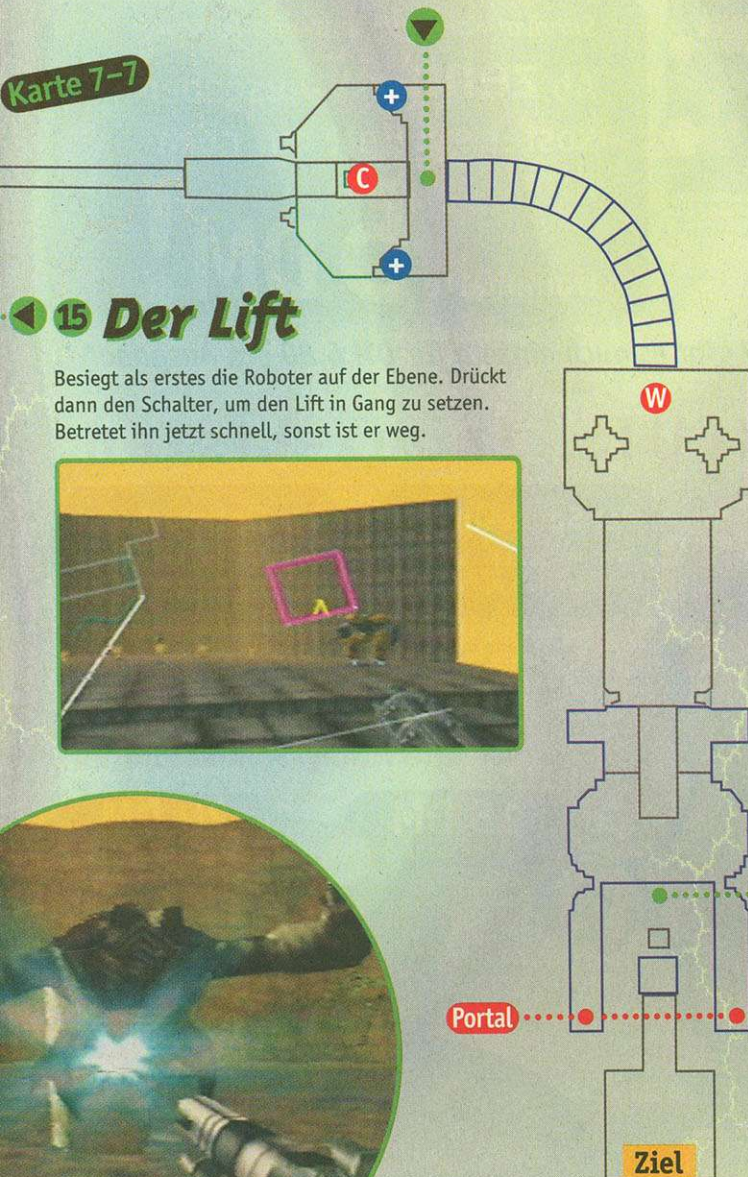
14 Das Waffenarsenal

Bevor Ihr durch den letzten Teleporter geht, solltet Ihr noch einen Blick zurückwerfen. Denn es gibt da noch ein paar Waffen zu holen. Springt von Plattform zu Plattform, um sie zu erreichen. Danach geht es zurück und Ihr könnt getrost den Teleporter zur nächsten Karte nehmen.

16 Nutzt die Chance

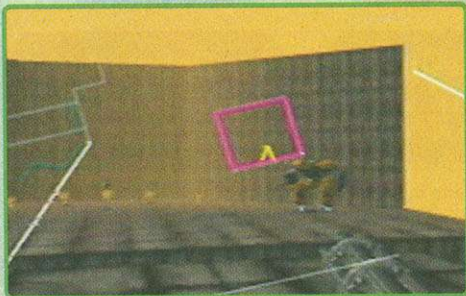
Bevor es die Stufen nach oben geht, gibt es die Chance, nach unten zu springen. Dort wartet neben ein paar Energiepunkten ein Teil des Chronoscepters auf Euch.

Karte 7-7



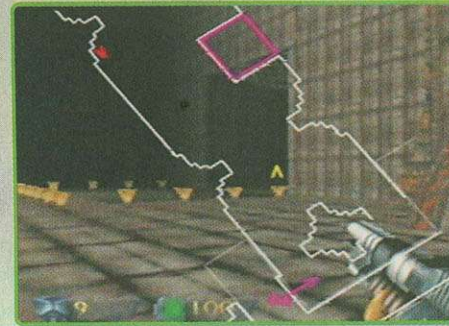
15 Der Lift

Besiegt als erstes die Roboter auf der Ebene. Drückt dann den Schalter, um den Lift in Gang zu setzen. Betretet ihn jetzt schnell, sonst ist er weg.



13 Schnell nach oben

Um an den Schlüssel zum achten Level zu gelangen, müßt Ihr den Schalter drücken. Jetzt rennt Ihr schnell nach links, denn dort hat sich für eine kurze Zeit ein Block gesenkt. Er läßt Euch ins Treppenhaus. Geht nach oben und holt den Schlüssel.



Portal

Karte 7-4

17 Im Wasser



Auf der letzten Plattform seht Ihr ein paar Roboter, die Wache schieben. Springt in das Wasser vor dieser Plattform und werft den Blechdosen ein paar Granaten zu. Das müßte Euer Problem mit ihnen lösen.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Iguaha/Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel, deutscher Text
Genre: 3D-Ego-Shooter



Fazit

Auch den direkten Vergleich mit anderen 3D-Ego-Shootern, die bereits für das Nintendo 64 zu haben sind, hält **Turok - Dinosaur Hunter** stand. Es hilft nicht, das Spiel gehört einfach in jede gute Modulsammlung.

jvn

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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 Verrech-

nungsscheck 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.



TIPS + TRICKS

NINTENDO 64 SUPER NINTENDO GAME BOY NES 

NBA Hangtime

Antworten auf einige Fragen

Um beim Quiz zu gewinnen, müßt Ihr ein paar Fragen beantworten. Wir haben für Euch einige Antworten gefunden:

Fragen:	Antworten:
1. Which of the following Armed Services did David Robison serve?	Navy
2. What player won the NBA 6th man award 94-95 season?	Dell Curry
3. Who gained draft rights to Charles Oakley?	Bulls
4. What city was the host for the 88 allstar game?	Chicago
5. What is Dion Radja's native country?	Croatia
6. Who was the NBA rookie of the year for the 89-90 season?	David Robinson
7. Which member of the Boston Celtics won the Slam Dunk contest?	Dee Brown
8. What year was Ken Norman born?	1964
9. What is the name of the NBA franchise in Toronto?	Raptors
10. What player has won the most improved player award since 93-94 season?	Don ...
11. What's the name of the NBA Franchise in Orlando?	Magic
12. What team did Bobby Phills play for in the 94-95 NBA season?	Cleveland Cavaliers
13. What player won the 6th man award 90-91 season?	Detlef Schrempf
14. What position does Tim Perry play?	Forward
15. What position does Jamal Mashburn play?	Forward
16. What is Arbidus Sabonis Native country?	Lithuania
17. What jersey number does Scottie Pippen wear?	33
18. What position does John Starks play?	Guard

Shadows of the Empire

Charakterstudie

Gebt mal den Namen „Wampa__Stompa“ (achtet auf die Groß- und Kleinschreibung und auf die drei Leerzeichen) ein. Stellt den mittleren Schwierigkeitsgrad ein. Im Spiel selbst müßt Ihr nur noch auf die traditionelle Controller-Einstellung umschalten und schon könnt Ihr in verschiedene Charaktere schlüpfen:

ATST

In der zweiten Stage im ersten Level drückt Ihr einfach auf dem Steuerkreuz $\leftarrow$ und die C $\rightarrow$ -Taste gleichzeitig. Jetzt nur noch auf dem Steuerkreuz $\uparrow$ halten und mit der C $\rightarrow$ -Taste auf den ATST umschalten. Übrigens: Wenn Ihr nach oben drückt, könnt Ihr feuern.

Wampa

Dieser Trick funktioniert ähnlich wie der oben, nur daß Ihr Anfangs das Steuerkreuz nach $\rightarrow$ und die C $\leftarrow$ -Taste gleichzeitig drückt. Mit $\uparrow$ auf dem Steuerkreuz könnt Ihr dann mit C $\rightarrow$ zum Wampa zappen.

Storm Trooper

Das gleiche Spiel wie beim ATST, nur diesmal im zweiten Level. Schon schlüpft Ihr in den Körper eines Storm Troopers.

Intern. Superstar Soccer 64

Korrektur aus NFV 6+7/97

Leider hat sich in der Ausgabe 6+7/97 ein kleiner Druckfehler eingeschlichen. Die Tastenkombination für die sechs Allstar-Mannschaften lautet nämlich: $\uparrow$, L, $\uparrow$, L, $\downarrow$, L, $\downarrow$, L, $\leftarrow$, R, $\rightarrow$, R, $\leftarrow$, R, $\rightarrow$, R, B, A. Zu guter Letzt müßt Ihr noch die Z-Taste halten und Start drücken. Diesen Cheat gebt Ihr natürlich im Titelbild ein. Auch bei der Tastenkombination mit den großen Köpfen ist ein Fehler aufgetaucht. Hier lautet die richtige Kombination, die Ihr beim Titelbild eingeben müßt, C $\uparrow$, C $\uparrow$, C $\downarrow$, C $\downarrow$, C $\leftarrow$, C $\rightarrow$, C $\leftarrow$, C $\rightarrow$, B, A. Haltet dann die Z-Taste und bestätigt das ganze mit Start.

Tim und der Sonnentempel

Paßwörter

Daniel Treuter aus Köln schickte uns seine Paßwörter: 41253, 23514, 52143.

Die Schlümpfe

classic cheat

Paßwörter

Zu den wiederaufgelegten Schlumpfspielen gibt es gleich eine Wiederauflage der Paßwörter: PBSP und ZRMS.

Die Schlümpfe

classic cheat

Paßwörter

Der See:	Brillenschlumpf Tortenschlumpf	Schlumpfine Überraschungsschlumpf
Die Grotte:	Papa Schlumpf Brillenschlumpf	Überraschungsschlumpf Tortenschlumpf
Die Schlittenfahrt:	Muskelschlumpf Papa Schlumpf	Tortenschlumpf Schlumpfine

Asterix & Obelix

classic cheat

Paßwörter

Auch für das gallische Spiel gibt es eine Wiederauflage in beiden Fällen (Spiel und Paßwörter):

Akt 5:	Asterix	Obelix	Idefix	Miraculix
Akt 9:	Falballa	Majestix	Obelix	Idefix
Akt 13:	Idefix	Falballa	Miraculix	Majestix
Akt 17:	Falballa	Asterix	Idefix	Obelix

War Gods

Special-Moves

Ahau Kin

Clothesline	→, →, LK + HK
Quick Stab	←, ↘, ↓, ↘, →, LP
Single Blow Dart	←, →, HP
2 Blow Darts	←, ←, →, HP
3 Blow Darts	←, ←, ←, →, HP
Deep Stab	→, ↘, ↓, ↘, ←, HP
Teleport	↓, ↑, LK (geht auch in der Luft)
Sunburst	←, →, LP
Fatality (N, 3D)	↑, ↓, ↑, HK
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, HP, HP, HK
11-Hit-Combo	10-Hit-Complete-Combo, Clothesline
11-Hit-Combo	Sunburst, 10-Hit-Complete-Combo, Clothesline
2-Hit-Juggle	Sunburst, LP, Uppercut
2-Hit-Juggle	Sunburst, HP, ←, HK
2-Hit-Juggle	DJK, Quick Stab
3-Hit-Juggle (GS)	HP, HK, Clothesline
Combo-Breaker	→, ←, →, ←, HK + LK
Counter	Quick Stab, oder Clothesline
Combo-Finisher (3D)	←, →, HK
3D Dodge Trap	Teleport, Clothesline

Anubis

Teleport	←, →, LK
Containment	↓, ↘, ←, LP
Horn Charge	→, ↘, ↓, ↘, ←, HK + LK
Staff Sweep	→, ↘, ↓, ↘, ←, LK
Staff Chop	↓, ↘, →, HK
Staff Bolt	↓, ↘, →, HP
Fatality (3D)	→, ↘, ↓, ↘, ←, HP + LK
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HK, HP, LP, B, B, →, →, ←, →, HK + LK
11-Hit-Combo (GS)	HP, Containment, 10-Hit-Complete-Combo
2-Hit-Link	DJK, Horn Charge
2-Hit-Juggle	Containment, Staff Bolt, Teleport
3-Hit-Juggle (GS)	JK, Containment, HP, Horn Charge
2-Hit-Juggle (GS)	HK, Staff
4-Hit-Juggle (GS)	HP, Containment, HP, Staff Sweep
2-Hit-Juggle (GS)	HP, Horn Charge
Combo-Breaker (3D)	←, ↑, →, HK
Counters	Containment, Teleport
Combo-Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Teleport

CY-5

Punching Bag (N)	↓, ↘, ←, HP
Satellites	←, ←, LP (HP + LP um Satelliten zu schießen)
Lower Laser	←, ↘, ↓, ↘, →, LP
Higher Laser (3D)	←, ↘, ↓, ↘, →, HP
Teleport	↓, ↘, ←, LK
Fatality	←, ←, HP
13-Hit-Complete-Combo	←, →, HK, →, ↘, HP, HP, LP, LP
14- bis 16-Hit-Combo	Satellite, 13-Hit-Complete-Combo
13-Hit-Combo	←, →, HK, →, ↘, ↓, ↘, ←, HP, HP, LP, LP, ↓ + HP
5-Hit-Link	←, →, HP, HP, LP, LP
2-Hit-Juggle (GS)	HP, Lower Laser
2-Hit-Juggle (GS)	Satellite, Uppercut
5-Hit-Juggle	JK, Satellite
5-Hit-Juggle	Satellite, Teleport, Uppercut
9-Hit-Juggle	Satellite, Teleport, 5-Hit-Link
Combo-Breaker (3D)	↓, ↑ + HP + HK
Counter	Punching Bag
Combo-Finisher 1 (3D)	←, →, HK
Combo-Finisher 2 (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Lower Laser

Kabuki Jo

Sword Flurry	→, →, HP + LP
Dragon Staff	→, ↘, ↓, ↘, ←, HP, LP, LK

Blade Throw	↓, ↘, →, HP
Triple Blade Throw (3D)	↓, ↘, →, LP
T. Blade Throw 2 (3D)	↓, ↘, →, HP
Short Fire Breath	←, →, LP
Medium Fire Breath	←, ←, →, LP
Long Fire Breath	←, ←, ←, →, LP
Flame Containment	←, ↘, ↓, ↘, →, LK
Fatality	←, ↘, ↓, ↘, →, LK + HK
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HK, LP, LP, HK + LK, ↓, ↘, →, HK + LK
10-Hit-Combo	Flame Containment, 10-Hit-Complete-Combo
11-Hit-Combo	HK, 10-Hit-Complete-Combo
3-Hit-Link	Flame Containment, Dragon Staff
4-Hit-Link	Flame Containment, Triple Blade Throw
4-Hit-Juggle (GS)	HP, Triple Blade Throw
4-Hit-Juggle (GS)	HK, Dragon Staff
Combo Breaker (3D)	↑, ↓, ↑, + LK
Counters	Flame Containment, Short Fire Breath
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Flame Containment

Maximus

Noogie	→, →, HP (für mehr Schaden drückt öfters HP)
Head Butt	←, →, LP (für mehr Schaden drückt öfters LP)
Hammer Shockwave (3D)	↑, ↓, LP
Hammer Uppercut	↓, ↘, →, LP
Hammer Toss	↓, ↘, ←, HP
Net Toss	←, →, HP + LP
Arm Breaker	← + HP (Konter gegen HP und Uppercut)
Fatality (3D)	→, →, HP + LP
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, LP, →, →, LK, LP, HP, HP, LP, ←, ↘, ↓, ↘, →, LP
10-Hit-Combo	Net Toss, 10-Hit-Complete-Combo
11-Hit-Combo (GS)	HP, Net Toss, 10-Hit-Complete-Combo
10-Hit-Combo	←, →, HP, LP, →, →, LK, LP, HP, HP, LP, ←, ↘, ↓, ↘, →
2-Hit-Juggle (GS)	HK, Hammer Uppercut
2-Hit-Juggle	DJK, Hammer Uppercut
2-Hit-Juggle (GS)	HP, Hammer Throw
2-Hit-Juggle (GS)	HK, Net Toss, Uppercut
Combo Breaker	→, → + HP + LP
Counters	Hammer Shockwave, Net Toss, Arm Breaker, Head Butt
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Hammer Shockwave

Pagan

Leg Grab	→, →, HK
Spin Kick	↓, ↘, →, HK + LK (für mehr Schaden drückt öfter HK + LK)
Teleport	↓, ↓, LK
Skull Grab	←, ↘, ↓, ↘, →, LP
Shock Treatment	↓, ↘, ←, HP
Fatality	←, →, LP
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP
12-Hit-Combo	HK, HK, 10-Hit-Complete-Combo
11-Hit-Combo	DJK, Skull Grab, 10-Hit-Complete-Combo
3-Hit-Link	Skull Grab, HP, HP, Leg Grab
2-Hit-Link	DJK, Flying Leg Grab
2-Hit-Juggle	Skull Grab, Jump Kick, Leg Grab
3-Hit-Juggle (GS)	HP, Jump Punch, Leg Grab
Combo-Breaker	←, ←, ←, → + HK + LK
Counters	Leg Grab, Skull Grab, 10-Hit-Complete-Combo
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Skull Grab

Tak

Earthquake (3D)	←, ↘, ↓, ↘, →, LK
Crush	↓, ↘, ←, HP
Body Slam	→, ←, LP

War Gods

Suplex	→, ←, HP
Boulder	←, ↓, ↓, →, LP
Fatality	←, ↓, ↓, →, LP + HK
9-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HK
10-Hit-Combo	Boulder, 9-Hit-Complete-Combo
13-Hit-Combo	Boulder, HP, Earthquake, Boulder, 9-Hit-Combo
5-Hit-Juggle	Boulder, HP, Earthquake, Boulder, Uppercut
3-Hit-Juggle	Earthquake, Boulder, Uppercut
5-Hit-Juggle	Boulder, Crush, Earthquake, Boulder, Uppercut
3-Hit-Juggle	HK, Boulder, ← + HK
Combo Breaker (3D)	←, → + HP
Counter	Super Throw
3D Dodge Trap (3D)	←, →, HP

Vallah

Sword Slash	←, →, HP
Shield Rush	←, →, LK + HK
Ax Throw	↓, ↓, →, LP
Shield Smash	↓, ↓, ←, LP
Ax Stab	←, ←, HP
3D Ax Throw (3D)	↓, ↓, →, LP
Skull Snapper	→, ↓, ↓, ↓, ←, HP
Fatality (N)	→, →, LK
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HK, LK, LK, ↓ + HP, LP, LP, HP, ←, ↓, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, HP
11-Hit-Combo	DJK, Skull Snapper, 10-Hit-Complete-Combo
11-Hit-Combo	HK, Skull Snapper, 10-Hit-Complete-Combo
9-Hit-Combo	HP, LK, LK, HP, LP, LP HP, ←, ↓, ↓, ↓, →
3-Hit-Juggle	DJK, Skull Snapper, HP, Ax Throw
3-Hit-Juggle (GS)	HK, Skull Snapper, HK, Ax Stab
3-Hit-Juggle (GS)	HK, Skull Snapper, DJK, Shield Rush
5-Hit-Juggle (GS)	HK, Sword Slash, HK, HK
Combo Breaker (3D)	↓, ↓, ← + LK
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
Counters	Ax Stab, Shield Rush
3D Dodge Trap	Skull Snapper

Voodoo

High Skullwing	↓, ↓, ↓, HP
Spinning Claw	↓, ↓, →, HP + LP (drückt HP + LP um Euch weiter zu drehen)
Snake Grab	←, ←, LP
Low Skullwing	↓, ↓, ←, LP
Grab N'Slap	→, ←, LP (für mehr Schaden drückt öfters LP)
Teleport	←, →, LK
Bone Rain (3D)	←, ↑, →, HP
Fatality	←, →, LP
12-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, HK, HP
14-Hit-Combo	DJK, Snake Grab, 12-Hit-Complete-Combo
14-Hit-Combo (GS)	HP, Snake Grab, 12-Hit-Complete-Combo
6-Hit-Juggle	DJK, Snake Grab, → + HK, ← + LK, LK, LK
3-Hit-Juggle	Spinning Claw, Snake Grab, Uppercut
3-Hit-Juggle	← + HK, Snake Grab, Uppercut
6-Hit-Juggle	Low Skullwing, Snake Grab, → + LK, ← + LP
Combo Breaker	→, ↓, ↓, ↓, ← + HP + LP
Counters	Snake Grab, 10-Hit-Complete-Combo
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Snake Grab

Warhead

Shock Wave (3D)	←, ↑, →, HP
Cannonball	←, →, HK + LK
Grab N'Bash	→, ←, HP
Rocket Assault	↓, ↓, ←, LP
3D Rocket Assault (3D)	↓, ↓, ←, LP
Fatality (3D, W)	→, ↓, ↓, ↓, ←, HK
10-Hit-Complete-Combo	←, →, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HK, HK, LP
11-Hit-Combo	Shock Wave, 10-Hit-Complete-Combo
12-Hit-Combo	Shock Wave, HP, 10-Hit-Complete-Combo

2-Hit-Juggle (GS)	HK, Cannonball
2-Hit-Juggle	Shock Wave, Cannonball
3-Hit-Juggle (E)	Shock Wave, ← + HK, Cannonball
6-Hit-Juggle (GS)	←, →, HP, HP, LP, LP
Combo Breaker (3D)	←, ←, →, HP
Counters	Grab N'Bash, Cannonball
Combo Finisher (3D)	←, →, HP
3D Dodge Trap	Shockwave

Grox

Belly Hit	←, →, HP + LP
Belly Flop	←, →, HK + LK
Shakin' Throw	→, ←, LP
Earthquake Stomp (3D)	←, ↑, →, LK
Head Hammer	→, →, HP
Physic Slam	→, LP (für mehr Schaden drückt öfter LP)
Teleporter	→, →, LK
Jumping Blast	→, →, HK
Trap Attack	→, ↓, ←, HP
Laser	←, ↓, →, LP
Teleport Laser	→, ↓, ←, HK

Exor

Ground Laser	←, ↓, →, LP
3D Air Laser	←, →, HP + LP
Belly Flop	←, →, HK + LK
Barrier	→, →, HP
Air Swipe	←, →, HP
Air Laser	→, →, HK
Ragdoll Throw	→, ←, LP
Ball Trap	→, ↓, ←, HP
Atomic Stomp	←, ↓, →, LK
Teleslam	→, LP
Teleport	→, →, LK
Telejump Laser	→, ↓, ←, HK
13-Hit-Complete-Combo	13 x Atomic Stomp

3D = haltet den 3D-Knopf gedrückt, GS = während Gegner auf Euch zu-springt, N = in der Nähe des Gegners, W = weiter weg vom Gegner, E = in einer Ecke, B = Block, D = Deep, H = High, L = Low, J = Jump, K = Kick, P = Punch

Automatische Auswahl

Um dem Nintendo 64 die Wahl Eures Charakters zu überlassen, haltet Ihr in der Kämpferauswahl einfach Start und drückt kurz ↑.

Der einfache Sieg

Diese Taktik ist simpel aber effektiv: Rennt auf Euren Gegner zu und werft ihn zu Boden. Werft ihn erneut, noch bevor er aufstehen kann. So zieht Ihr ihm kontinuierlich Energiepunkte ab, ohne daß er diese Aktion abblocken kann.

Shadows of the Empire

Stärkere Waffe

Wenn Ihr den Namen „Jabba“ (achtet auf die Schreibweise) eingibt und ein Spiel in der Jedi-Stufe startet, verstärkt sich Eure Schußkraft um ein vielfaches.

Der Ruf des Wampa

Wenn Ihr als Namen „R_Testers_ROCK“ (achtet auch hier auf die Schreibweise und die Leerzeichen) eingibt, ändert sich die Hintergrundmusik und einige Soundeffekte.

Lost Vikings 2 – Norse by Norsewest

Diese Tips entstanden mit Hilfe von Benjamin Heinzerling aus Heidelberg und Patrick Happel aus Volkmarsen.

Level 29

Paßwort: 4RGH

Es ist Eriks undankbare Aufgabe, den Knopf zu drücken, damit seine Kumpel durch die Barriere kommen. Die stellen sich jeweils direkt davor. Scorch bleibt vor dem roten Schalter stehen, der von den Energieblitzen geschützt wird. Erik besorgt nun (wenn sein Weg frei ist) die Code-Karte. Dann holt Erik alle drei zum Startpunkt zurück.

Lauft nun am Code-Schalter vorbei. Scorch fliegt ganz nach oben und beseitigt das Alien. Der rechte Teleporter bringt ihn zum ersten Schalter. Betätigt diesen, wenn Erik im Aufwind steht. Der Teleporter rechts ist ein Einweg-Gerät. Der Sprinter benutzt es, um den Schalter im Rohr zu drücken. Es ist ein wenig kompliziert, aber mit etwas Probieren holt Ihr alle drei nach ganz oben.

Scorch benutzt den Teleporter links oben, um nach ganz rechts zu springen. Baleog stellt sich in den Kontakt, und der Drache fliegt über den Energieblitz. Jetzt werden die Rollen getauscht: Baleog schwingt sich nach rechts und benutzt den Teleporter. Beide gehen nach links. Der Energiestrahl wird mit dem Bionik-Arm (☞) beseitigt.

Level 30

Paßwort: B4DD

Fang steigt nach oben und besiegt die Aliens. Der linke hinterläßt die Bomben für den Kampf mit Tomator, der rechte jeweils Energievorräte. Benutzt die erste Schlüsselkarte und kämpft im Inneren mit ihm. Ihr könnt tagelang versuchen, ihn einfach abzubomben – Tomator verschwindet nur, wenn der Rückstoß der Bombe ihn in den Blitz schickt. Olaf gibt Scorch Hilfestellung beim Fliegen und teleportiert sich nach ganz links. Schnell: Der rote Knopf unterbricht kurz das Hindernis. Fliegt mit dem Drachen nach oben und legt den Hebel um. Der Feuerstoß blockiert Tomator kurz. Auf der anderen Seite wird auch der zweite Hebel umgelegt. Den runtergefallenen Stein schiebt Ihr in die linke Lichtschranke. Holt die gelbe Code-Karte und verschiebt den Stein nach rechts. Gebt Tomator die Bombe auf den Schädel, das sorgt für die rote Karte. Jetzt einfach zum Ziel teleportieren.

Olaf ist dran: Er „beamt“ sich nach links und sammelt das letzte Zeitmaschinenteil ein. Dann läuft er zu dem kleinen Loch und reicht dieses Teil an Fang weiter. Der wiederum baut es ein und die Helden sind gerettet.

Level 31

Paßwort: D4DY

Erik macht den Weg zum Teleporter frei. Olaf betätigt den Flammenwerfer-Schalter und grillt damit Tomator, der eine Bombe hinterläßt. Dann aktiviert Olaf mit dem anderen Schalter den Geysir. Der Dicke holt die Bombe und wirft sie Tomator auf den Kopf, wenn der gerade vom Geysir-Schalter aus nach oben kommen will. Schwebt nach rechts zum zweiten Flammenwerfer-Schalter und betätigt ihn, wenn der Bösewicht in seinen Bereich kommt. Er hinterläßt eine Bombe, die Ihr einsammelt und gleich darauf auf seinen Kopf werft. Sammelt jetzt die Karte ein.

Erik schwimmt jetzt nun nach rechts unten und betätigt den Schalter. Er zerbröselt die Steine und drückt den Schalter kurz darüber. Nun wird der Klotz nach links geschoben und der letzte Schalter (ganz links) betätigt. Befördert Tomator mit einem Kopfstoß von unten ins Wasser. Jetzt habt Ihr zwei weitere Karten.

Die drei Helden benutzen den Teleporter ganz links. Olaf geht durch den Tunnel ganz nach rechts und stellt sich in die Lichtschranke. Erik springt nach oben und unterbricht die zweite. Baleog benutzt den Cyber-Arm zum Schalterbetätigen und geht nach rechts. Der Kämpfer trifft Tomator mit dem Arm und gibt ihm einen Streich mit dem Schwert. Dann holt er mit dem Cyber-Arm die hinterlassene Bombe. (Macht das von der Treppe aus, damit Baleog rechtzeitig das Weite suchen kann.) Die Bombe wird oben links hinterlegt und dann erfolgt der Kampf auf ein Neues. Die nunmehr erhaltene Bombe legt Ihr links in die Nähe des Schalters, der bei dieser Gelegenheit gleich noch betätigt wird. Eine weitere Bombe wird geholt und Tomator auf den Kopf geworfen, wenn er gerade über der Stromentladung schwebt.

Erik holt nun den Aufzug für Baleog und die beiden fahren nach oben. Sie stellen sich vor die Wand ganz oben links. Baleog schlägt Tomator pausenlos und drängt ihn so über die Stromentladung. Jetzt rennt Erik los und rammt Tomator. Der fällt herunter und bekommt einen Schlag – fertig!

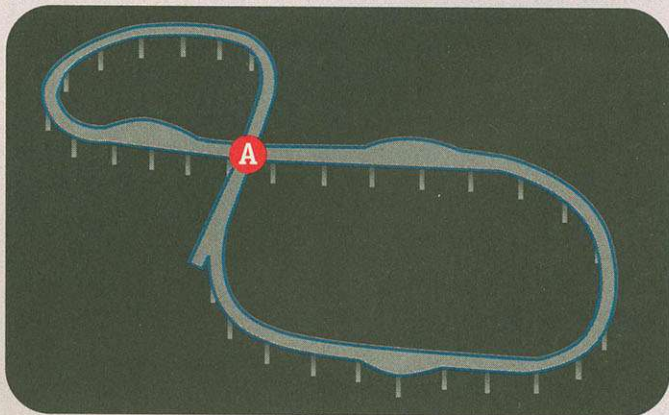
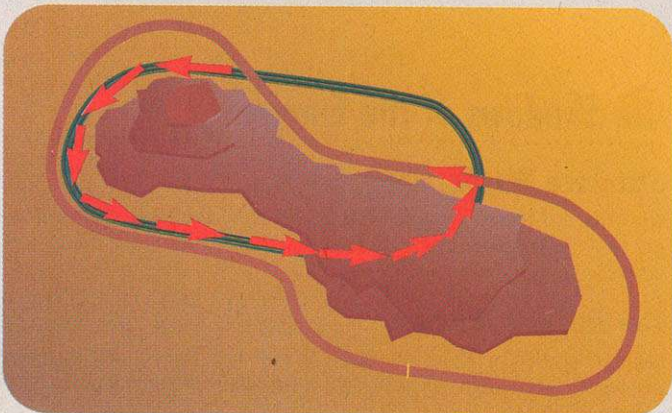
Mario Kart 64

Gesammelte Abkürzungen

Wir haben in Zusammenarbeit mit Christian Schulze (sein Brief erreichte uns als erster) einige Abkürzungen in diesem Rennspiel für Euch gefunden. Um die meisten Abkürzungen fahren zu können, müßt Ihr viel Zeit und Geduld opfern, da sie oft nicht ganz so einfach sind. Doch nicht aufgeben. Wir haben alle getestet und sie funktionieren.

Kalimari Desert

Diese Abkürzung funktioniert nur, wenn Ihr einen Power-Stern habt und dann auch nur in den ersten beiden Runden. Sobald Ihr die dritte Runde fahrt, könnt Ihr den Trick vergessen. Rast beim zweiten Bahnübergang links auf die Gleise und aktiviert den Stern, sobald Ihr durch die Höhle fahrt. Jetzt erscheint Lakitu mit dem Schild zur nächsten Runde!



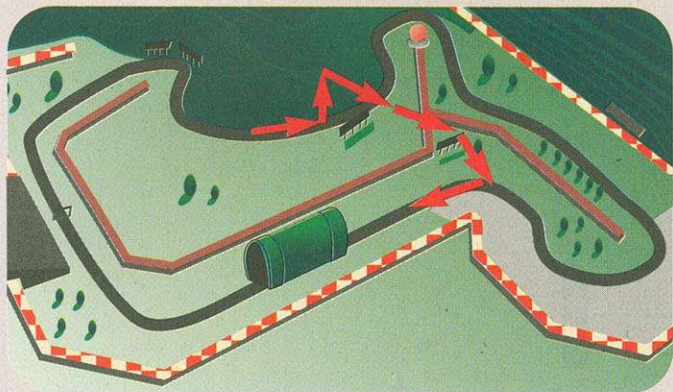
Kinopios Highway

Das ist eigentlich keine direkte Abkürzung. Wenn Ihr mitten auf der Kreuzung seid (Punkt A) und Euch ein Gegner mit einem Schildkrötenpanzer abschießt, kann es sein, daß Ihr nach außen geschleudert werdet. Fallt Ihr dann genau richtig, geht es durch die Wand auf die untere Strecke der Autobahn. Jetzt habt Ihr einen riesigen Vorsprung.

Mario Kart 64

Mario Raceway

Das Gerücht, daß wir in der Ausgabe 6+7/97 veröffentlichten, hat sich bewahrt: Hier steht, wie es genau geht! Fahrt auf den Hügel, dreht Euch um und benutzt einen Pilz. Am Ende der Straße springt Ihr ab und schon geht es direkt über die Mauer. Dieser Trick ist relativ schwierig und bedarf reichlicher Übung. Also nicht verzweifeln und immer wieder probieren.



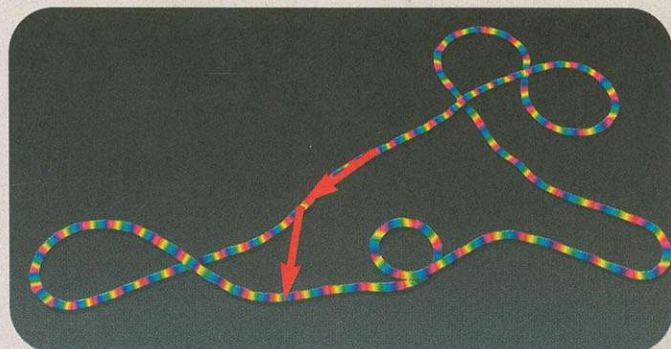
Royal Raceway

Diese Abkürzung ist sehr einfach, aber Ihr benötigt dazu einen Pilz. Wenn Ihr die erste scharfe Kurve gefahren seid, dreht Ihr Euch bei Punkt A zum Wasser. Benutzt den Pilz und springt im letzten Moment ab. Jetzt fliegt Ihr über das Wasser und

knallt auf der anderen Seite gegen die Wand. Dort solltet Ihr jetzt ein „Poww“ vernehmen. Nun holt Euch Lakitu aus dem Wasser und setzt Euch kurz vor dem großen Absprung ab. Ihr spart so ca. 20 Sekunden.

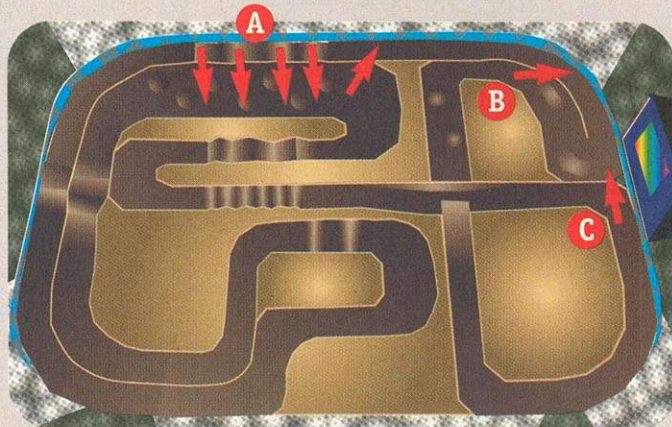
Rainbow Road

Um hier die Abkürzung zu nehmen, müßt Ihr am Anfang, wenn es steil bergab geht, springen und Euren Kart nach links steuern. Seid Ihr richtig gesprungen, kommt Ihr weiter unten auf der Strecke wieder auf. Wenn Ihr jetzt weiterdotzen solltet, startet Ihr dann ab der unteren Position. Verfehlt Ihr die Strecke ganz, geht es am Start weiter.



Wario Stadium

Bei der Wario-Rennstrecke gibt es gleich vier Abkürzungen, die es aber leider in sich haben und so manchen NFV-Redakteur in die Verzweiflung trieben: Die erste ist gleich nach dem Start. Fahrt gleich nach dem Start links zu den Hügeln. Oben an der Spitze müßt Ihr springen und landet dann auf der anderen Seite. Wo Ihr gerade auf dieser Strecke seid, könnt Ihr auch gleich wieder zurückspringen (siehe Pfeile bei Punkt A). Auch bei Punkt B und C könnt Ihr mit etwas Übung über die Mauer springen und abkürzen.

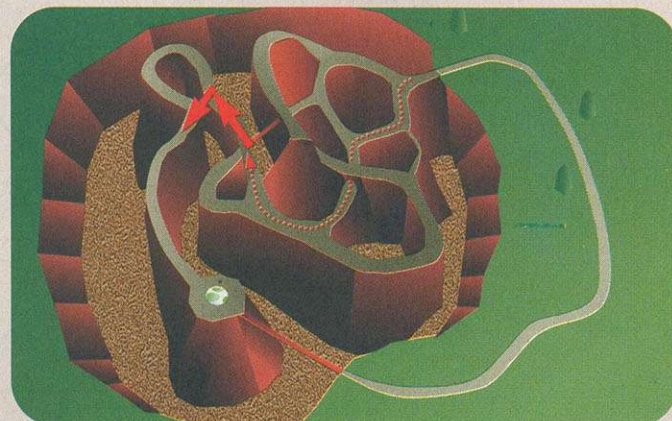


DK's Jungle Parkway

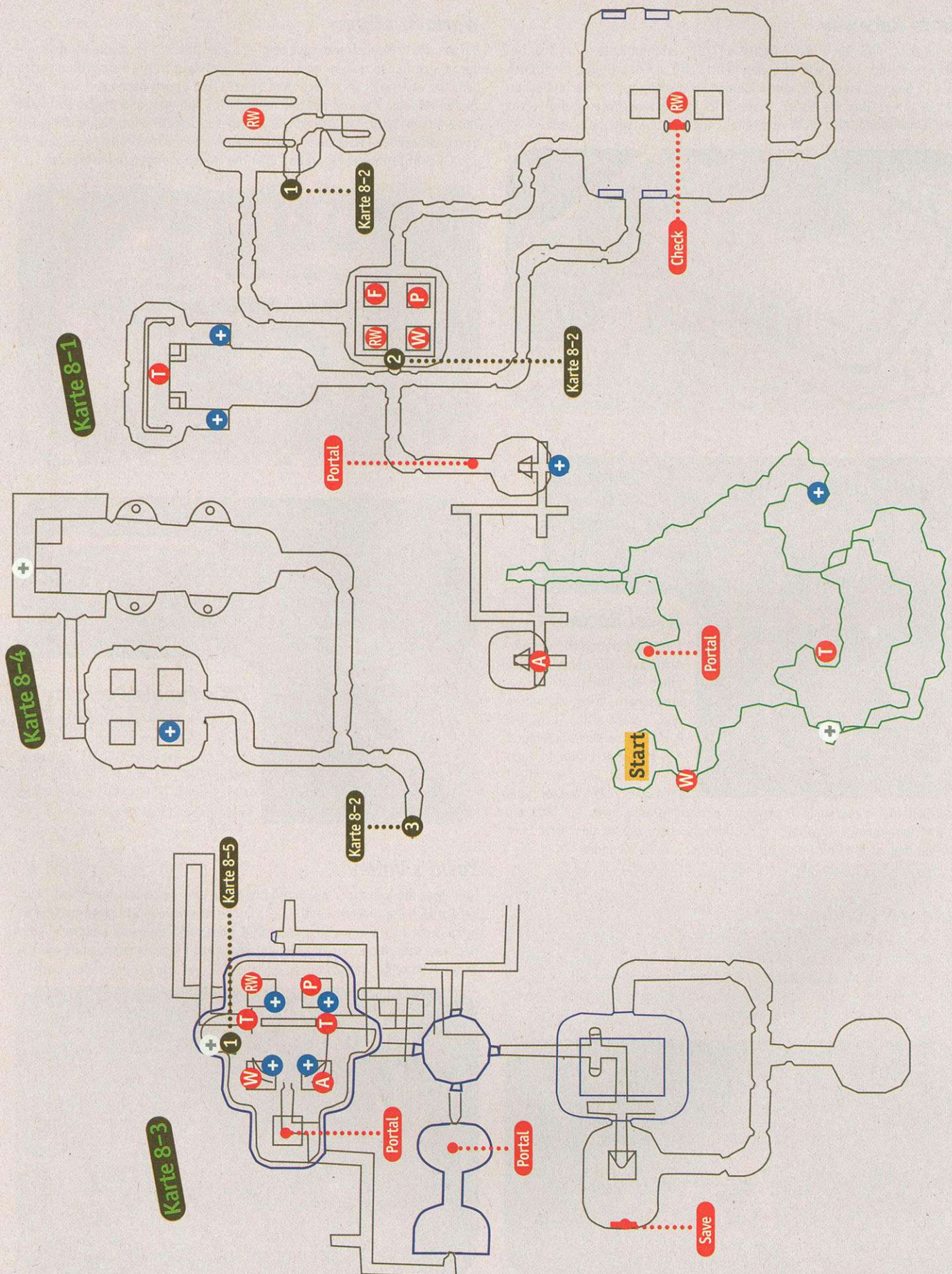
Laßt Euch hinter dem Sprung um die Kurven schlittern (siehe Pfeile) und fahrt am schmalen Rand zwischen Dschungel und Wasser entlang. Das ist ziemlich schwierig, bringt Euch aber einen klaren Zeitvorteil.

Yoshi's Valley

Hier liegt die Kunst der Abkürzung beim Fahren durch das Nadelöhr. Fahrt bei Punkt A am rechten Rand. Dreht Euch mit ein paar Sprüngen nach links (gegen die Fahrtrichtung) und springt über die Klippe zur anderen Seite. Nach ein paar Versuchen müßt Ihr das Ganze hinbekommen, ohne auf der anderen Seite herunterzufallen.

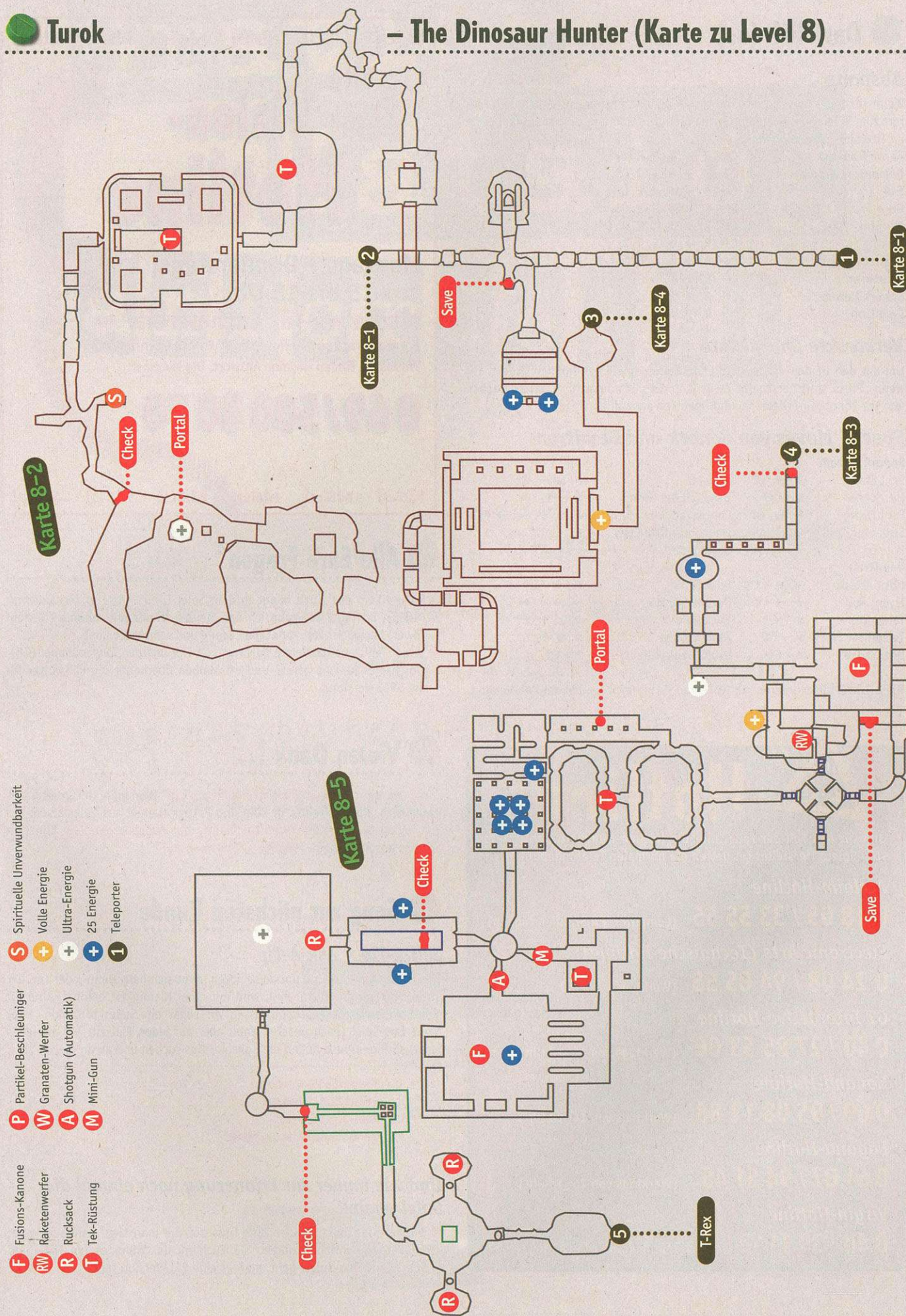


Turok – The Dinosaur Hunter (Karte zu Level 8)



Turok

– The Dinosaur Hunter (Karte zu Level 8)



Dark Rift (us)

Abspann

Wenn Ihr nicht ganz so erfolgreich bei dem Kampfspiel seid, könnt Ihr sofort zum Spielende gelangen. Dazu müßt Ihr folgende Tastenkombinationen im Titelschirm eingeben:

Aaron Maverick	↑, C←, R, →, ↓, R, R, C←
Demonica Gkroux	↑, C←, R, →, ↓, R, R, C↑
Eve	↑, C←, R, →, ↓, R, R, C→
Gore	↑, C←, R, →, ↓, R, R, C↓
Morphix	↑, C←, R, →, ↓, R, R, B
Niiki	↑, C←, R, →, ↓, R, R, A
Scarlet Zerai	↑, C←, R, →, ↓, L, L, C←
Zenmuron	↑, C←, R, →, ↓, L, L, C→
Sonork Nezom	↑, C←, R, →, ↓, L, L, C↑
Demitron	↑, C←, R, →, ↓, L, L, C↓

Versteckte Charaktere

Um mit den beiden versteckten Charakteren spielen zu können drückt, Ihr wenn „Press Start“ erscheint A, B, R, L, C↓, C↑. Jetzt hört Ihr ein Lachen und Ihr könnt Sonork Nezom und Demitron auswählen.

Special Moves von Sonork und Demitron

Sonork Nezom

Drill Stab	→, →, C↑ ✓	Fireball	↓, ↓, →, A ✓
Hurricane	↘ + C← ✓	Baseball Bat Swing	↘ + C↑ ✓
Foot Flurry	←, ←, C↓ ✓	Controlled Foot Flurry	↓, ↓, →, C↓, → + C↓ ✓
Sweeping Drill	→, →, C← ✓	Helicopter Drill Claw	←, ←, C↑ ✓
Pounce	→, →, C↓ ✓	Backhand	←, ←, C← ✓

Demitron

Horn Attack	→, → + C↑ ✓	Back Strike	←, ← + C↑ ✓
Flying Roll	→, → + C↓ ✓	Double Scythe	→, → + C← ✓
Teleporter	↘ + C↑ ✓	Backhand	↓, ↓, ←, C↑ ✓
Teleporter Jump	↘ + C↓ ✓	Atomic Blast	↓, ↓, →, A ✓
Drill Strike	↘ + C← ✓	Drop (Gegner liegt)	↑ + C↑ ✓

Diese Tricks funktionieren mit 99 %iger Sicherheit auch bei der PAL-Version.



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

**Montags + Donnerstags
von 15 bis 18 Uhr
sitzen wir für Euch bereit.**

Auf jede Frage zu von Nintendo of Europe lizenzierten Produkten finden wir eine Antwort. Die Nummer:

0 69 / 500 80 70

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

Alle Eure Fragen

- Romeo Lind aus Fürth hängt in dem Spiel *Lufia – Rise of the Sinistrals* (SNES). Er fragt: Wie kann ich den Meister in der Ahnenhöhle (Ancient Tower) besiegen? Wer kennt die Lösung und schickt sie uns?
- Leider fehlt uns das letzte Paßwort von *Tim und der Sonnentempel* (GB). Wer hat es für uns parat? Und wo bleiben überhaupt die Paßwörter für die SNES-Version?

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Benjamin Heinzerling aus Heidelberg, Daniel Treuter in Köln und Patrick Happel aus Volkmarsen. Ein Fun Vision-Spaßpaket für den Bombentip der Ausgabe geht an: Christian Schulze aus Radenbeul. Herzlichen Glückwunsch!

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- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine PAL-Version sein.

Gratis-

Katalog

anfordern!

für Nintendo 64, Super Nintendo,
Gameboy, Sony Playstation,
Sega Saturn, CD-ROM,
Komplettlösungen für CD-ROM,
PC-Zubehör und Packard Bell Computer.

Jerry Green

Hard & Softwareversand
Corneliusstraße 5
55545 Bad Kreuznach

Telefon
+ Fax

0671/61750

LESERCHARTS

nintendo 64



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

super nintendo



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

game boy



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

VERKAUFSCHARTS

nintendo 64



- 1 Mario Kart 64 (-)
- 2 Super Mario 64 (1)
- 3 Int. Superstar Soccer (-)
- 4 Wave Race 64 (3)
- 5 Shadows of the Empire Star Wars (4)

super nintendo



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

game boy



- 1 Legend of Zelda IV Link's Awakening (1)
- 2 Kirby's Dreamland 2 (2)
- 3 Mystic Quest (-)
- 4 Donkey Kong Land 2 (3)
- 5 Game & Watch Gallery (-)

REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme



- 1 Lylat Wars (N64)
- 2 Blast Corps (N64)
- 3 Turok Dinosaur Hunter (N64)
- 4 MRC Multi Racing Championship (N64)
- 5 ClayFighter 63 1/3 (N64)

... und so geht's!

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.*

VERLOSUNG!

* Der Rechtsweg und ein Umtausch von Preisen sind ausgeschlossen.
(-) = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.

jugend forscht '98

bewerbt **Mas**

Die Fachgebiete:

Biologie
Chemie
Geo- und Raumwissenschaften
Mathematik/Informatik
Physik
Technik
Arbeitswelt

Alle unter 22 können mitmachen

Infos:

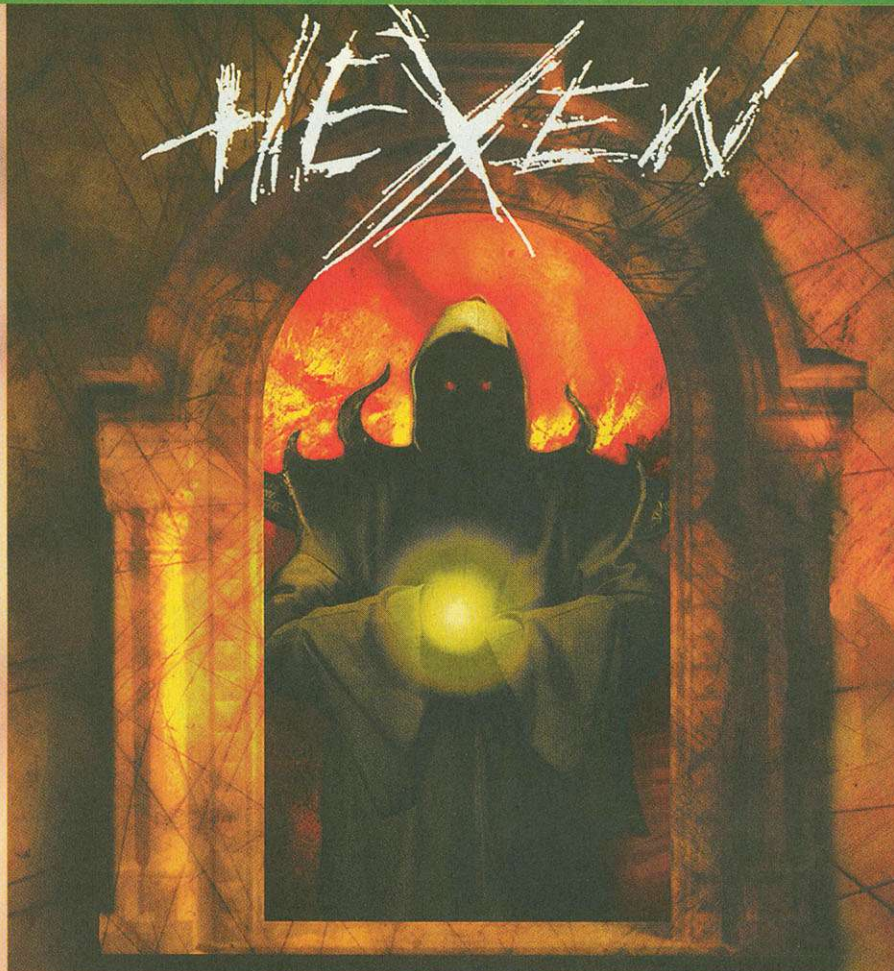
Stiftung Jugend forscht e.V.
Beim Schlump 58, 20144 Hamburg
Telefon: 040/410 60 05, Fax: 040/410 33 98
E-Mail: Zentrale@jugendforscht.hh.schule.de

Anmeldung bis
30. November
1997

Ein weiterer 3D-Ego-Shooter wirbt um die Gunst der Spieler: **Hexen 64**. GTI setzt erneut auf eine PC-Umsetzung. Schlüpft in die Rolle eines Kriegers, Priesters oder Magiers und streift auf der Suche nach dem ultimativen Abenteuer durch die mittelalterliche Welt.

Die drei Helden

Aller Anfang ist schwer, besonders, wenn man sich zwischen drei Charakteren entscheiden muß. Nehmt Ihr jetzt den Krieger? Der kann zwar keine Magie benutzen, aber dafür viele der Gegner mit einem Schlag besiegen. Oder nehmt Ihr doch den Magier? Der ist im Nahkampf nicht so überragend, kann sich dafür aber magisch ziemlich gut wehren. Ein Zwischending ist da der Priester. Der steht sowohl im Kampf Mann gegen Mann seinen selbigen, und kann auch auf diverse Zaubersprüche zurückgreifen.



Der Kämpfer geht natürlich am besten mit der Waffe um.



Der Priester beherrscht sowohl Waffen, als auch die Magie.



Der Magier ist der schwächste Kämpfer, kann aber prima zaubern.

Modi

Im Alleingang

Wer keine Freunde hat, muß *Hexen* eben alleine durchzocken. Völlig auf Euch selbst gestellt, tretet Ihr den Gegnern entgegen. Einen großen Vorteil hat das Ganze ja: So habt Ihr wenigstens den gesamten Bildschirm für Euch.



Mit vielen Leuten

Mit mehreren Spielern (bis zu vier gleichzeitig sind möglich) macht das Ganze dann noch mehr Spaß. Man kann sich entscheiden, ob man einfach mit den anderen zusammen zockt, oder sie lieber gegenseitig ausspielt.



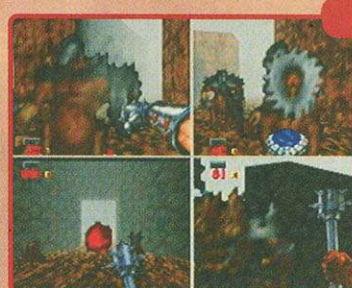
Das Team

Zu zweit oder mit bis zu vier Spielern könnt Ihr die Story von *Hexen 64* durchzocken. Dabei kommt es in diesem Modus auf das klassische Team-Work an. Jeder muß jedem helfen, sonst findet das Abenteuer ein klägliches Ende.



Jeder gegen jeden

In diesem Modus stehen Euch nicht nur die Monster im Weg, sondern auch noch die anderen Mitspieler. Es geht darum, möglichst viele Gegner und Mitspieler zur Strecke zu bringen. Wer zum Schluß die meisten Opfer auf seiner Seite hat, ist *Hexen-König*.



..... Die Winnowing Hall

1 Fensterscheiben

Die prachtvollen Glasmalereien könnt Ihr einschlagen. Dahinter verbergen sich manchmal Gegenstände oder Geheimgänge.



2 Magie

In der Mitte der ersten Kapelle seht Ihr eine lodrende Flamme, die von Magietränke umgeben ist. Wenn Ihr diese Tränke aufsammeln wollt, öffnen sich ein paar Kammern und einige Monster stürmen auf Euch zu.



3 Streng geheim

Geht vom Eingang aus nach links zu der Fensterfront. Schlagt das rechte Fenster ein. Dahinter verbirgt sich ein Geheimgang. Folgt diesem nach unten und zieht an dem Ochsenkopfschalter. Im nächsten Raum findet Ihr erneut einen Schalter, der Euch zu einem Schlüssel führt und die Tore, durch die Ihr gekommen seid, in Bewegung setzt. Rennt jetzt so schnell wie möglich den Gang mit den sich bewegenden Türen nach unten.



4 Die Pforte

Mit dem Schlüssel könnt Ihr außerhalb der Kapelle ein Tor öffnen. Hinter dem Tor befinden sich zwei Türen und ein Schalter. Betätigt diesen und geht durch die jetzt offene Stahltür nach oben. Dort findet Ihr dann einen zweiten Schalter, der die andere Tür öffnet.



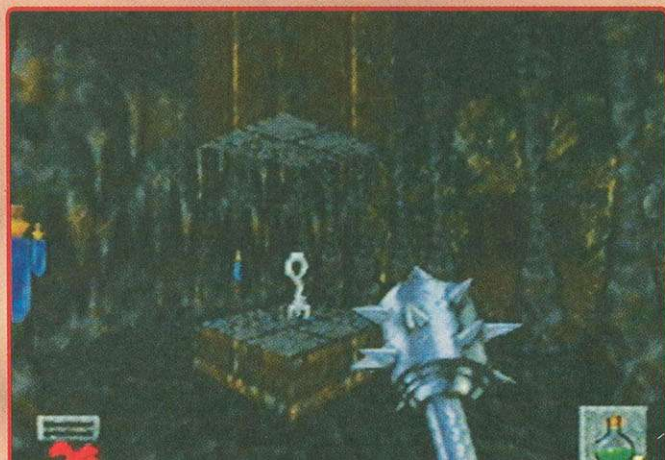
5 Der Helm

Wenn Ihr schon einmal auf dem Weg nach oben seid, solltet Ihr die nächste Möglichkeit nutzen, um auf den linken Mauerrand (gleich neben der Felswand) zu springen. Geht ein Stück zurück und springt dort nach oben. Dann findet Ihr einen Helm.



6 Die Höhle

Mitten in der Ebene hinter der zweiten Tür steht ein Turm. Außerdem liegt rechts von Euch ein Eingang zu einer Höhle. In dieser befindet sich der Schlüssel zum Turm.



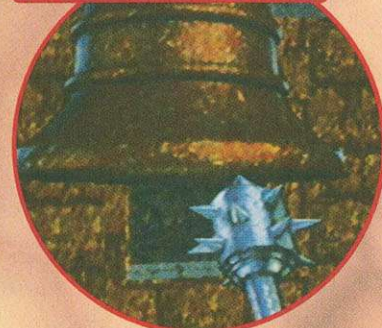
8 Das Ende

Durch das Gebimmel der Glocke werden nicht nur unzählige Monster angelockt, sondern auch ein Teleporter freigegeben. Dieser befindet sich in der Mitte der Kapelle, die Ihr bereits am Anfang erkundet habt. Steigt hinein und teleportiert Euch zum Ziel.



7 Der Turm

Öffnet jetzt mit dem Schlüssel den Turm und steigt die Treppen nach oben. Stellt dazu Eure Sichtweise nach unten, damit Ihr die Stufen nicht verfehlt. Oben angekommen müßt Ihr die Glocke läuten.



..... Die sieben Tore

Die Pforten

In diesem Level gibt es insgesamt sieben Pforten, die Ihr durchqueren müßt. Sechs davon bringen Euch zu den einzelnen Stages und das siebte zum Ziel. Die Zählweise der Pforten fängt beim ersten Tor auf der linken Seite an (Tor 1) und setzt sich dann im Uhrzeigersinn fort. Direkt gegenüber von Tor 2 befindet sich eine Säule mit einem Schalter auf der Rückseite.



Guardian of Ice (1. Teil)

Der Pfeil

Habt Ihr das zweite Tor betreten, müßt Ihr den Teleporter zum Guardian of Ice (= Eis) finden. Am Ende des Ganges befindet sich ein Schalter. Betätigt ihn und wartet, bis die vier Säulen sich nicht mehr bewegen. Eine davon ist jetzt mit einem Pfeil gekennzeichnet. Sie teleportiert Euch zurück zu den sieben Toren.



Guardian of Fire (1. Teil)

Einer von Dreien

Die Tore 1 und 3 sind jetzt offen. Durch das Tor 1 kommt Ihr zum Guardian of Fire (= Wächter des Feuers). Wartet am Anfang ab, bis sich die Lava wieder gesetzt hat und schlüpf dann durch das Loch. Geht die Treppe auf der rechten Seite nach unten und holt das Schild. Dahinter verbirgt sich einer von drei Schaltern, die das Tor 6 öffnen. Betätigt ihn.



Die Feuermaske

Nach der Treppe kommt ein Raum mit drei Türen. Zwei von ihnen könnt Ihr noch nicht betreten, da Ihr dazu den Feuerschlüssel braucht. Öffnet also die Tür mit dem Feuermaskensymbol. Wenn Ihr jetzt an einen langen Gang kommt, solltet Ihr warten, bis das Erdbeben vor-



bei ist. Springt dann nach links auf den Sims. Dort befindet sich ein Schalter in der Tür, der ein Tor am Ende des zerfallenen Ganges öffnet und die Feuermaske freigibt.



Guardian of Steel (1. Teil)

Die beiden Schalter

Hinter Tor 3 befindet sich der Teleporter zum Stahlwächter. Geht einen Treppenaufgang nach oben und dreht Euch zur Raummitte. Die gesuchte Tür ist als Ecke getarnt. Öffnet sie und steigt erneut die Treppen hoch. Ihr entdeckt zwei Tore, aber nur eines könnt Ihr öffnen (für das zweite braucht man den Stahlschlüssel). Durchsucht den Gang hinter dem Tor, findet die Rüstung und legt die beiden Schalter um, die Ihr braucht, um Tor 6 zu öffnen.



Das sechste Tor

Nachdem Ihr alle drei Schalter geöffnet habt, könnt Ihr das Tor 6 betreten. Um dort den Teleporter zu finden, müßt Ihr einige Räume durchqueren. Beeilt Euch, denn im Boden befinden sich Säulen, die Euch an der Decke zerschmettern wollen.



Guardian of Ice (2. Teil)

Drei Schalter

Findet zuerst vor Euch den Raum mit dem Schalter. Geht dann zurück und besteigt die beiden Treppen. Auch dort werdet Ihr jeweils einen Schalter finden. Somit habt Ihr eine Treppe bei den sieben Toren aktiviert.



Die Urne und die Fackel

Haltet Euch nach links und betretet die große Ebene mit den Fels Säulen. Springt von einer Säule zur nächsten und holt Euch die Urne und die Fackel. Fallt Ihr von den Felsen, kommt Ihr leicht mit einem Aufzug nach oben.



Guardian of Ice (2. Teil) Fortsetzung

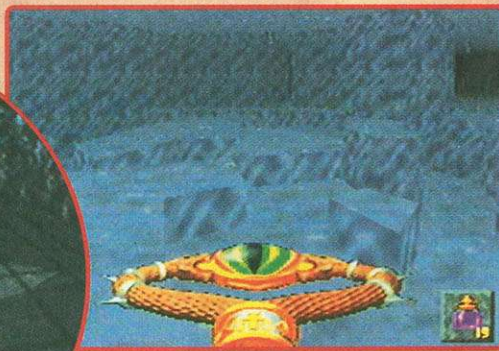
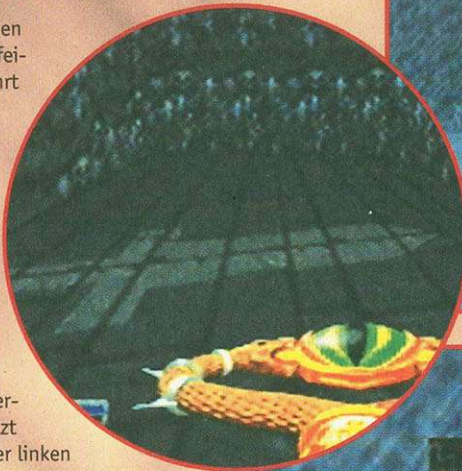
Zurück zum Start

Fahrt mit dem Aufzug hoch und steigt die Treppenstufen nach links oben. Dort befindet sich ein Schalter, der einen Lift aktiviert. Fahrt mit diesem nach oben. Steigt nun durch die Öffnung und geht immer geradeaus. Jetzt kommt Ihr wieder in den Raum mit dem Teleporter, der mit einem Pfeil markiert ist. Außerdem gibt es jetzt noch zwei weitere Pfeile.



Der Stahlschlüssel

Wenn Ihr jetzt den Raum mit den Pfeilen betretet, führt Euch der linke Wegweiser zum Stahlschlüssel. Stellt Euch vor den Pfeil und die Tür öffnet sich. Wartet im nächsten Raum ab, bis sich die Ebene wieder hergestellt hat. Jetzt findet Ihr auf der linken Seite einen Schalter. Betätigt ihn und holt Euch den Stahlschlüssel im nächsten Raum. Seid nun auf dem Rückweg vorsichtig, da sich einige Abgründe aufgetan haben.



Der Feuerschlüssel

Der Eingang zum Feuerschlüssel befindet sich gegenüber dem Eingang zum Stahlschlüssel. Alles was Ihr hier zu machen habt, ist die Feuermaske an der richtigen Stelle (am Ende des Raumes) an die Wand zu setzen.



Stairway to Heaven

Zurück bei den sieben Portalen seht Ihr, daß sich in der Mitte eine Treppe erhoben habt. Klettert sie nach oben und holt Euch den Armschutz. Hier könnt Ihr auch einen Schalter betätigen. Springt dann nach unten. Dort findet Ihr dann auch noch eine neue Waffe.



Guardian of Fire (2. Teil)

Teleporter

Nun sind auch die Tore 5 und 7 geöffnet. Das Tor 7 führt zum Guardian of Fire zurück. Nachdem Ihr jetzt den Feuerschlüssel habt, könnt Ihr die beiden verschlossenen Tore öffnen. Geht durch eines der Tore und betätigt dort den Schalter. Fahrt mit dem Lift nach unten und findet das Feuermaskensymbol. Daneben verbergen sich zwei Aufzüge. Fahrt hoch und sucht den Teleporter. Benutzt ihn, betätigt dort den Schalter und nehmt den Teleporter zurück.



Guardian of Steel (2. Teil)



Neue Treppen

Jetzt geht es hinter Tor 5 weiter. In diesem Teil des Guardian of Steel sieht es genauso aus, wie im ersten – nur spiegelverkehrt. Geht also die Treppe nach oben, öffnet die Ecke und steigt erneut die Treppe hoch. Schließt nun die Tür mit dem Stahlschlüssel auf und findet wieder die beiden Schalter. Diese aktivieren die letzten Treppen bei den sieben Portalen.

Das vierte Tor



Steigt bei den sieben Portalen die beiden äußeren Treppen nach oben und aktiviert dort jeweils zwei Schalter. So öffnet Ihr nicht nur das Tor 4, sondern auch zwei Türen im Guardian of Ice. Hinter Tor 4 befindet sich ein weiteres Tor mit einem Schalter rechts daneben. Betretet das Tor, besiegt die Monster

und schreitet die unsichtbare Treppe nach oben. Dort liegt dann Euer Ziel. Sucht vorher aber unbedingt noch die geheimen Plätze auf.

..... Das Geheimnis der sieben Pforten

Guardian of Ice (3. Teil)

Lavabälle

Nachdem Ihr bei den sieben Pforten alle Schalter gedrückt habt, öffnen sich im Guardian of Ice zwei Türen. Geht durch Tor 2 dorthin und tretet zuerst durch die rechte Tür. Besiegt das Monster und lauft die Treppen rechts runter. Drückt dort den Schalter. Rennt die Treppe hoch und springt über die Lavaschlucht, in der jetzt Feuerbälle springen. So landet Ihr in einem kleinen Raum mit einem Schalter. Drückt ihn. Jetzt geht es raus aus dem Raum und rein in den Teleporter, der sich hinter dem kleinen Raum befindet.



Guardian of Fire (3. Teil)

Schieberei

Der Teleporter bringt Euch zum Guardian of Fire. Eine Mauer tut sich vor Euch auf. Betretet den Raum dahinter und lauft den Sims entlang. Beeilung dabei, denn an einer Stelle könnt Ihr von einer Mauer in die Tiefe geschubst werden. Betretet den Steg zum Inneren des Raumes und betätigt dort den Schalter. Danach verläßt Ihr den Guardian of Fire wieder.

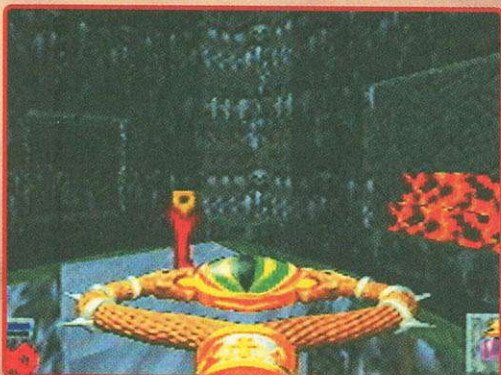


Guardian of Ice (4. Teil)

Vorsicht Falle!

Betretet vorsichtig den linken Raum. Denn sobald Ihr drin seid, wird eine Selbstschußanlage aktiviert. Paßt den richtigen Moment ab und rennt hindurch. Im nächsten Raum gibt es wieder einen Schalter. Betätigt diesen und geht aus der Schußlinie. Denn es kommen eini-

ge Giftpfeile auf Euren Rücken zugeschossen. Außerdem müßt Ihr noch einen Minotaurus besiegen. Doch dann erscheint wieder ein Teleporter, der Euch zum Guardian of Steel bringt.



Guardian of Steel (3. Teil)

Völlig ausgequetscht

Vom Guardian of Ice geht es wieder in den Guardian of Steel. Nachdem Ihr hier alle Gegner besiegt habt, öffnet sich ein Tor. Ein großer weiter Raum liegt vor Euch. Ignoriert die Gegner dort und sucht den Aufzug. Durch einen weiteren Lift kommt Ihr in einen Raum mit vielen Preß-Fallen. Irgendwo hinter diesen Pressen befindet sich ein Schalter, den Ihr drücken müßt. Jetzt geht Ihr zu dem Raum in der Mitte der Stage. Hier hat sich eine Mauer geöffnet. Dahinter findet Ihr eine Fackel. Holt sie Euch, so aktiviert Ihr einen weiteren Schalter und bekommt eine Nachricht.

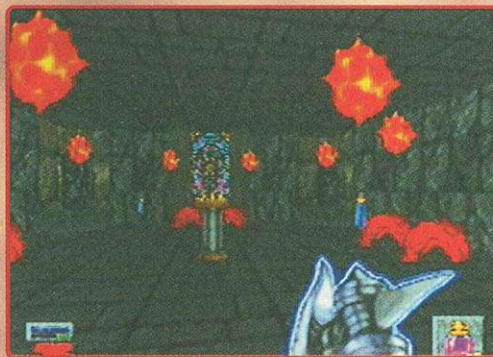
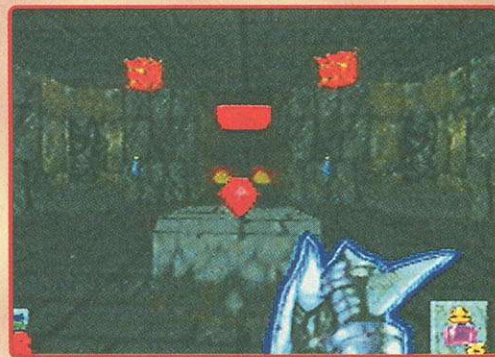


Bright Crucible

Monstermäßig Action

Habt Ihr alle Schalter gedrückt, so öffnet sich ein Bereich hinter der hohen Treppe, den Ihr somit betreten könnt. Dort gibt es einen unsichtbaren Teleporter zur Bright Crucible. Am Anfang schaut Ihr nach Süden. Haltet Euch zuerst westwärts. Betretet den Lift im Nordwesten und geht durch das Höhlensystem. Am Ende seht Ihr einen Raum mit Feuerbällen, holt Euch hier in der Mitte des Raumes das rote Objekt (das Herz von D'Sparil). Verlaßt jetzt die Höhle und geht nach Osten. Auch

dort ist ein Lift zu einem Höhlensystem. Durchquert dieses zu einem zweiten Raum mit Feuerbällen. Um in diesen Raum zu gelangen müßt Ihr eine Glasscheibe zerschmettern. Das ist nicht ganz so einfach: Rennt auf sie zu, rammt die Scheibe und feuert darauf. Rennt nun durch den Raum und plziert das Herz auf dem Altar in der Mitte. Nun wird eine lange Treppe im Süden der Stage aktiviert und eine geheime Ebene im Norden geöffnet.



Tip-Special

Cellpadding (ca. 20 mal), C↓
Geht jetzt in das Untermenü „Collect“ und gebt dort folgende Tasten ein:
Alle Schlüssel C↓, C↓, C↓, C↓, C↓
Alle Artefakte C↓, C↓, C↓, C↓, C↓
Alle Waffen C↓, C↓, C↓, C↓, C↓
Alle Puzzleteile C↓, C↓, C↓, C↓, C↓

Startet ein Spiel und geht in die Pause. Drückt jetzt C↓, C↓, C↓, C↓. Nun erscheint ein neuer Menüpunkt: Das Cheat-Menü. Darin könnt Ihr mit folgenden Tasten diese Cheats aktivieren:
Unsterblichkeit C↓, C↓, C↓, C↓
Teleporter C↓, C↓, C↓, C↓, C↓
Butcher C↓, C↓, C↓, C↓, C↓
100% Gesundheit C↓, C↓, C↓, C↓, C↓

Das Cheat-Menü

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 170 DM

Hersteller: GTI/Midway

Vertrieb: GT Interactive

Termin: September

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: –

Features: dt. Bildschirmtext und Sprachausgabe, Controller Pak-kompatibel,

Genre: 3D-Ego-Shooter

Sound

Der Sound ist unheimlich und paßt sich dem Spiel an. Er ist weder nervend noch störend.

Grafik

In **Hexen 64** betretet Ihr eine zwar düstere, aber dennoch liebevoll gestaltete Grafik. Ein Mangel ist aber die richtige 3D-Sicht. Da hätten wir z. B. die Drachensäule, von der Ihr immer nur die Vorderansicht seht, egal wie oft Ihr um diese Säule herumgeht. Beim 4-Spieler-Modus wird die Grafik nochmals heruntergestuft, so daß man mit der Orientierung so seine Probleme bekommt.

Spielbarkeit

Das Spiel unterstützt das neue Control Pad mit all seinen Fähigkeiten. Jede Taste ist mit einer anderen Option belegt. Und dennoch ist es übersichtlich zu steuern. Die Level sind sehr großzügig angelegt, so daß man sich sehr leicht verlaufen kann. Dafür gibt es aber einen Kartenmodus, in dem man u. a. seine derzeitige Position erkennen kann.

Fazit

Hexen 64 ist eine PC-Umsetzung. Im Vergleich zum Original mangelt es ihr an nichts, nur hätte man sich von einer N64-Variante mehr in Sachen Grafik erwartet. Trotzdem wird es Ballerfreunden einige Stunden Spaß bescheren.

jvn

Aufstöhnen bei Freunden indizierter Software. Der Paragraph 18 GjS (Gesetz gegen die Verbreitung jugendgefährdender Schriften) greift jetzt nicht mehr für jedes System einzeln. Die Indizierung gilt für alle Produkte gleichen Inhalts, egal auf welchem System sie erschienen sind. Mehr zu diesem und anderen Themen in den Leserbriefen.



Unterschiede in der Landeskultur sorgen dafür, daß den deutschen Jugendschützern gewalttätige Produkte eher aufstoßen als jenen im europäischen Ausland. In Amerika ist der Jugendschutz beispielsweise wesentlich stärker gegen sexuelle Aussagen geimpft (obwohl auch dort eine Anti-Gewalt-Lobby aktiv ist).

N64-Preissenkung

Stimmt es, daß der Preis vom N64 bald wieder gesenkt wird, diesmal auf 199,- DM?

Mindestens ein Dutzend Leser

Über eine weitere Preissenkung des N64 (auf 199,- DM) ist Nintendo nichts bekannt. „Da ist überhaupt nichts dran“, so ein Firmensprecher. Laut unseren Informationen wurde das Gerücht im Internet gestreut. Auch die Meldung, daß 64DD solle 199,- DM kosten, können wir nicht bestätigen. Nintendo hat sich weder hinsichtlich eines Erscheinungstermines noch eines Preises geäußert.

Erneute Warnung

Ich bin 32 Jahre alt und seit 1991 treuer Fan von Nintendo. Wann immer es mir die Zeit erlaubt, spiele ich Mario und Co. Ich bin der Meinung, daß Miyamoto-san mit Mario 64 der größte Coup überhaupt gelungen ist. (Wave Race war auch rundherum gelungen.) Dann griff ich zu Turok. Zu Beginn war ich enttäuscht, als ich

Weiter auf Seite 66 ►

Traumhafter Regen!

Liebe NFV-Crew!

Wie versprochen eine Karte aus dem Disney-Land. Es war traumhaft, obwohl es leider die ganze Zeit geregnet hat. Euch und der Firma Infogrames ein ganz dickes Dankeschön für diesen Gewinn (NFV 10+11/96). Es wird ein unvergeßliches Erlebnis bleiben! Liebe Grüße

Manuela + Patrick Stelling

Loch an Loch ...

Könntet Ihr bei den Tiptime-Seiten vorgestanzte Löcher machen? So könnte man die Seiten besser herausnehmen.

Jörg Reuß, Riedstadt

Vorgestanzte Löcher, eine sogenannte Perforation, ist leider eine teure Angelegenheit. Darum haben wir uns dazu entschieden, eine Linie abzudrucken, anhand derer Ihr die Seiten ganz einfach ausschneiden könnt.

Alle Jahre wieder

Bringt Nintendo in drei Jahren vielleicht wieder eine bessere Konsole auf den Markt, so daß man lieber warten soll und auf das N64 verzichtet, um dann dieses Gerät zu kaufen? Es wäre ja dumm: Verkaufe ich mein SNES, kaufe das N64, um es nach drei Jahren wieder durch ein neueres Gerät zu ersetzen! Ich weiß, daß die Technik wahnsinnige Fortschritte macht, aber man braucht doch nicht alle drei Jahre eine neue Konsole, oder?

Simon Spichtinger, Marktreidwitz

Es ist zwar durchaus möglich, daß Nintendo in den nächsten Jahren eine neue Konsole herausbringt, aber wir rechnen nicht damit. Das SNES und NES haben/hatten beide

eine Lebensdauer, die weit über die fünf Jahre hinausging. Ja, es gibt immer schneller immer bessere Technik, aber das N64 ist dazu konzipiert, offen für die Zukunft zu sein. Es gibt Platz für eine Speichererweiterung und Möglichkeiten zum Anschließen weiterer Geräte (wie das 64DD). Du brauchst keine Angst davor zu haben, daß die Konsole in drei Jahren zum alten Eisen gehört.

Das Index-Thema

Ist damit zu rechnen, daß fast alle Beat'em Ups entweder indiziert oder erst gar nicht in Deutschland auf den Markt gebracht werden? Was ist speziell beim Videospiel *Killer Instinct Gold* eigentlich das Problem? Wie ich in NFV 4+5/97 gelesen habe, erscheint *KI Gold* in Österreich und in der Schweiz, in Deutschland hingegen nicht. Das Spiel wurde anscheinend von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) inzwischen indiziert, so daß es nur noch als Import zu beziehen ist. Wie kann es angehen, daß die BPJS in Deutschland mehrere N64-Spiele indiziert hat bzw. indizieren wird, während das in den europäischen Nachbarländern nicht der Fall ist? Das bedeutet wohl, daß Gewalt in Videospielen die deutsche Jugend gefährdet, aber nicht die Jugend Österreichs, der Schweiz usw.!?

Rene Nassaf, Altdorf

Seit dem 1.8.1997 wurde der Paragraph 18 GjS geändert. Es „gilt jedes Medium – auch wenn es hinsichtlich Vertreiber, Betriebssystem von der indizierten Fassung abweicht – als indiziert. Für diese Titel gelten die Vertriebs-, Werbe- und Weitergabebeschränkungen des GjS von Gesetzes wegen und können strafrechtlich verfolgt werden.“ Das bedeutet, daß neben der ausdrücklich indizierten Version auch

die bau- oder inhaltsgleiche Variante für N64, SNES oder Game Boy indiziert ist. Solche Software darf Jugendlichen nicht zugänglich gemacht oder beworben werden (auch im Sinne von Tips und Tricks in der NFV oder an ihrer Hotline). Ob damit *Killer Instinct Gold* – die Weiterentwicklung der indizierten SNES-Version gleichsam auch nicht mehr an Jugendliche verkauft werden darf, darüber wird noch diskutiert. (Das Ergebnis wird wohl in der nächsten NFV zu lesen sein.) Richtig ist jedenfalls, daß ein Produkt nicht unbedingt von einem deutschen Vertrieb stammen muß, um auf dem Index zu landen. Nintendo of Europe hat den Vorgänger von *Killer Instinct Gold* nicht nach Deutschland gebracht, weil es offensichtlich zu gewalttätig ist. Nicht gefährdet sind Produkte, in denen keine Menschen zu Schaden kommen und/oder auf ausschweifende Gewaltdarstellung (z. B. Blut oder Fatality-Moves) verzichtet wird. Mit einer Indizierung von *Dark Rift* ist also nicht zu rechnen.

JAPANISCH 32 FÜR ANFÄNGER

Auf Seite 80 findet Ihr das Spiel *Harvest Moon* (SNES), das im nächsten Heft sicherlich mit einem großen Bericht erscheinen wird. *Shugetsu* (Herbstmond-Betrachtung, *Harvest Moon Viewing* in Englisch) ist eine Art Erntedankfest in Japan. Man hält den September-Vollmond für den schönsten des Jahres. Darum kommen ganze Familien (und besonders Liebespaare) zusammen, um ihn zu betrachten. Ein Raum mit besonders gutem Ausblick wird dann mit Pampas-Gras und *aki no nanakusa* (Pflanzen des Herbstes) geschmückt. Dazu werden Obst und (bei Erwachsenen der Reiswein) *sake* gereicht. Wer einen Weiher in der Nähe hat, feiert das Fest dort. Wenn sich der Mond im Wasser spiegelt, ist das nämlich noch schöner. In der alten Kaiserstadt Kyoto (der Heimstatt von Nintendo und Zentrum der japanischen Zen-Religion) gibt es die Tempelanlage *daitoku-ji*, zu der ein großer See gehört. Während der *kangetsu-e*-Feier fährt man dann in einem Drachenboot auf das Wasser und betrachtet den Mond von dort aus. Eine Teilnahme am *kangetsu-e* ist etwas wirklich Besonderes.

STAR WARS

Das offizielle Magazin

Alle **3**
Monate
neu!



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 ☐ SW 7

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 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.

Fortsetzung von Seite 64 ▶

erfuhr, daß dieses Spiel nicht ohne zusätzliches Controller Pak spielbar ist. Ihr hättet Eure Leser davor warnen können. Dann war ich enttäuscht, daß das Controller Pak nicht einmal alle acht Level einer Schwierigkeitsstufe speichern kann.

Steffen Wasehull, Magdeburg

Daß Acclaim auf eine Batterie in *Turok* verzichtete, liegt an dem Preis, den man für das Modul dann hätte nehmen müssen. Das Controller Pak ist optional; es wird wie auch SNES-Zubehör einzeln verkauft. Die Datenmengen, die untergebracht werden müssen, sind größer als bei anderen Spielen. Um darauf zu reagieren, plant Nintendo derzeit größere Speicherkarten.

Turok wildert!

Ich habe gehört, daß *Turok* auf der Playstation herauskommen soll. Ihr habt aber gesagt, daß *Turok* exklusiv für Nintendo 64 herauskommt.

Lukas Maluga, Adelsheim

Turok ist einer der Titel, die unter Nintendos „1 Jahr Exklusiv“-Klausel fallen. Das heißt, daß es ein Jahr lang keine Version für andere Systeme geben darf. Die Zeit ist um, Acclaim entwickelt jetzt eine Version für den PC. Eine PSX-Variante wird es nicht geben.

Zelda und 64 DD

Muß man wirklich das 64DD besitzen, wenn man *Legend of Zelda 64* spielen will?

Marvin Rohn, Dietkirchen

Zelda 64 wird erst auf einem Modul erscheinen. Eine 64DD-Version des Spiels (die eventuell anders aussehen wird) soll es aber auch geben. Mehr dazu, wenn wir von der Shoshinkai (Nintendos Hausmesse in Japan) berichten.

Ein 64er-Modem

In manchen N64-Zeitschriften steht drin, daß man das 64DD mit einem Modem-Anschluß kaufen kann. Stimmt das?

Jörg Reuß, Riedstadt

Auch wir haben gehört, daß das 64DD mit einer Möglichkeit ausgestattet sein soll, mit der Außenwelt Kontakt aufzunehmen. Genauer wird auch hier auf der Shoshinkai im November erwartet.

Das geht ja flott!

Ich habe vor kurzem 18 alte Fun Vision-Hefte nachbestellt. In der Anzeige stand, daß es sechs Wo-

chen dauert. Und zu meiner Überraschung kamen sie schon nach fünf Tagen!

Mario Aumüller, Weil

„Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen“ – so lautet der Text für das Nachbestellen. Das heißt nicht, daß wir die Coupons (freiwillig) so lange liegen lassen: Wir bearbeiten Nachbestellungen so schnell wie möglich, und im Moment dauert das Aussenden selten länger als zwei Wochen.

Lotterie

Hiermit möchte ich folgende private Kleinanzeige aufgeben: Wer mir als Tausendster eine Mark schickt, erhält für diese ein N64 komplett mit *Turok*, *Super Mario 64* und *Mario Kart 64*.

Adresse der Redaktion bekannt

Gegen Geschäftstüchtigkeit haben wir nichts, aber das riecht doch arg nach Schmutz. Wir möchten Dir nichts unterstellen, aber solche Aktionen sollte man doch besser staatlich vereidigten Lottoveranstaltern überlassen.

Kurz gesagt:

● Die „Shindou“-Versionen von *Super Mario 64* und *Wave Race 64* werden in Deutschland nicht erscheinen. Es handelt sich dabei um Module, die das Rumble Pak unterstützen.

● Es wird keinen Adapter geben, mit dem man SNES-Module auf dem N64 spielen kann. Auch ein „Super Game Boy 64“ ist nicht geplant.

● Es ist nicht möglich, daß wir Screenshots an unsere Leser schicken. Die meisten unserer Bilder liegen uns auch nicht als „Foto“ (wie sich das mancher vorstellt) vor, sondern als Datensätze für den Computer.

● *Resident Evil* ist nicht für N64 geplant. Die „Version mit Ninjas“ ist ein Internet-Gerücht, das entstand, als man einen Capcom-Programmierer falsch interpretierte.

● Die NFV-Abo-Hotline (069 / 500 80 50) ist Montags bis Donnerstags von 09.30 Uhr bis 13.00 Uhr besetzt. Fragen zu Abos, Funny Shop-Bestellungen etc. werden dort beantwortet.

● Die Gewinner der letzten Fun Vision-Wettbewerbe werden erst im nächsten Heft bekanntgegeben.

● Als offiziell lizenziertes Nintendo-Magazin kann NFV leider keine importierten Spiele testen oder in den Kleinanzeigen zulassen.

● Wir freuen uns über Euer Interesse an einer Mitarbeit bei Fun Vision. Leider können wir freie Mitarbeiter nur aus der näheren Umgebung von Frankfurt akzeptieren.

Brieffreundschaften

● Mein Name ist Deborah Jacobs, ich bin 14 und suche Brieffreunde aus aller Welt. Meine Hobbies sind Comics lesen und zeichnen (kein bestimmter Stil), Musik hören (E. John, B. Dylan, Queen, T. Petty, N. Young, J. Stone, J. Lennon und Filmmusik von J. Williams und J. Newton Howard). SF: Bin neu eingestiegener <unleserlich>, außerdem Trekke und mag X-Files. Bücher lesen, Nintendo spielen (GB und N64). Wenn ich Dich jetzt nicht schon totgenervt habe, schreib mir (Junge oder Mädchen, dreizehn bis 15 Jahre) in Deutsch oder Englisch: Pistoriusstraße 32, 13 086 Berlin.

● Ich heiße Robert, bin 13 Jahre alt und suche Brieffreunde/innen (Alter ist egal). Meine Hobbies sind Videospiele, lustig sein, Philosophie und Fun Vision lesen. Ich beantworte jeden Brief! Robert Bartholome, Ohrdruffer Straße 62, 99 330 Gräfenroda.

● Ein 17-jähriger Nintendo-Freak sucht Brieffreunde/innen, die gerne schreiben. Meine Hobbies: Fernsehen, Videospiele, Gedichte, Lesen, Zeichnen und Briefe schreiben. Martin Gruss, Engelbergstraße 122, 70 499 Stuttgart, Tel. + Fax 0711 / 86 56 76.

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbrieife
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Alle Briefe werden berücksichtigt. Wir beantworten Eure Fragen auch persönlich, wenn Ihr ein ausreichend frankiertes und an Euch adressierten Umschlag 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 Redaktions-schluß-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

Verflixte Zeiten

In Eurem letzten Heft habt Ihr Eure Leser zu einem kleinen *Mario Kart*-Wettbewerb aufgerufen. Ich machte mich also voller Enthusiasmus ans Werk, aber nach zwei Stunden knallte ich das Pad frustriert in die Ecke. Wie sehr ich mich auch anstrenge, ich kam nicht einmal in die Nähe Eurer Bestzeiten. Dabei bin ich wirklich gut! Nun kam mir aber des Rätsels Lösung (ich hoffe, sie ist es): Ihr spielt das Spiel auf der japanischen Original-Konsole, stimmt's? Alles in allem ist diese Version 17 % schneller als die der europäischen Ausgabe. Das würde Eure Wahnsinnszeiten erklären (und mich erleichtern). Heißt das, daß ich ab jetzt wieder *Mario Kart* spielen kann? Oder ist das alles nur die Ausgeburt meines verletzten Egos, gepaart mit dem Nicht-wahr-haben-wollen, daß es Leute gibt, die einfach besser zocken als ich?

Mirko Springer, Herford

Mit der PAL-Version sind einige Zeiten wirklich nicht zu schlagen. Wir hatten eine Vorab-Version, von der es hieß, daß sie endgültige PAL-Geschwindigkeit bietet. Nun, das war wohl falsch, und wir entschuldigen uns für die langen Gesichter. Darum verlängern wir den Einsendeschluß für unseren *Mario*-Wettbewerb um eine Ausgabe! Alle bislang eingegangenen PAL-Zeiten werden berücksichtigt (z. B. Jungle Parkway unter 2:30, Rainbow Road weit unter fünf Minuten, Yoshi Valley unter 2:10!). Wer bessere Zeiten fährt, sollte sie uns zuschicken. Benutzt Abkürzungen und nehmt die richtigen Figuren: Versucht es einmal mit Yoshi, Toad und/oder der Prinzessin. Außerdem solltet Ihr das Schlittern perfektionieren. Der neue Einsendeschluß ist der 30.10.1997! Viel Glück!

VERLOSUNG!

► **Verkaufe** Turok – Dinosaur Hunter (119,-), Shadows of the Empire (99,-) und Wave Race 64 (69,-) oder zusammen für 270,-. Alle 1A-Zustand, komplett mit Verpackung und Anleitung. Gregor Peters, Telefon 02 433 / 862 63. ●

► **Verkaufe** Sim City 2000 (80,-), Breath of Fire, Secret of Evermore, NBA Live '96 (je 70,-), FIFA Soccer '96 (50,-), Terminator 2 (30,-), Star Trek (20,-), Street Racer (10,- ohne Hülle). Alles für SNES. Sebastian Lucks, Telefon 03 322 / 20 19 61 ab 14.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** Spiele für SNES: Plok, Asterix, Tiny Toon Adventures, Run Saber (je 40,-), Mega Man X, Street Fighter II Turbo, Royal Rumble (je 60,-), Super Probotector (50,-), Pilotwings (30,-), Controller (20,-), Super Nintendo mit zwei Controllern, Super Mario World, Plok, Super Game Boy und Asterix (komplett 300,-). Preise VHB. Stefan Uppel, Oestertonstraße 10, 99 958 Gräfen-tonna, Tel. 03 60 42 / 79 089. ●

► **Suche** Tetris für das NES! Anja Kester, Alte Lüneburger Str. 37, 21 435 Stelle, Tel. 04 174 / 27 96. ●

► **Verkaufe** Battletoads in Battlemaniacs, Turtles 4, Zombies, Super Ghoul's n Ghosts, Jordan – The Bruce Lee Story, Michael Jordan: Chaos in the Windy City für je 55,- oder zusammen für 180,- (Super Mario World und Street Fighter 2 kostenlos dazu!). Paul Müller, Bezirkstraße 137, 66 663 Merzig. ●

► **Verkaufe** SNES ohne Spiel und Pad für 95,-. Drei Super Pads (je 15,-), 2 Pads (je 10,-), Super Game Boy (50,-). Zelda III mit Spieleberater, Secret of Mana (je 50,-), FIFA '97 (85,-), Sparkster (40,-), Super Mario World (20,-), Super Soccer, Super Star Wars (je 25,-), Super Mario All Stars (35,-), Cool Spot (30,-). Wer vier Spiele zusammen kauft, kann fünf Mark sparen! Top Secret-Spieleberater (15,-), Stereo A/V-Kabel (15,-). Martin Kessler, Berliner Str. 17, 02 628 Görlitz. Telefon 03 581 / 40 53 81. ●

► **Verkaufe** Asterix & Obelix (SNES, 75,-), FIFA Soccer 64 (N64, 110,-), oder **tausche** gegen International Superstar Soccer 64 oder Mario Kart 64 (beide N64). Raul Damian, Schwarzwaldstraße 1a, 79 418 Schliengen, Tel. 07 635 / 20 059. ●

► **Verkaufe:** Bubsy the Bobcat (30,-), Die Schlümpfe reisen um die Welt und Primal Rage (je 45,-, alle SNES). Marcel Käufer, Knollenstraße 2a, 31 171 Nordstemmen, Telefon 05 069 / 81 84. ●

► Ich **suche** alle Mega Man-Spiele für GB, NES und SNES, sowie Verpackungen und Anleitungen zu sämtlichen Mega Man-Spielen. Telefon 05 691 / 67 05, Benny. ●

► Sven Sünram **sucht** Super Star Wars, Super Empire Strikes Back und Super Return of the Jedi (alles SNES, mit Anleitung). Er **tauscht** gegen Turtles in Time, Super Street Fighter 2, Batman Returns, Mega Man X, Mega Man 7, Wolverine, Rock'n Roll Racing, Rise of the Robots und Pilotwings (mit Verpackung und Anleitung). Outlander, Sparkster und Weaponlord (ohne V. + A.). Spitzenhörnweg 2A, 17 438 Wolgast, Tel. 03 836 / 500 579 ab 16.00 Uhr. ●

► **Zu verkaufen:** SNES-Spiele Prince of Persia, Batman Returns, Super Mario World (je 32,-), Animaniacs (37,-), Street Fighter 2 Turbo, X-Men, Super Mario All Stars (42,-), NBA Live, NHL '96, Illusion of Time inkl. Spieleberater (je 77,-), F-Zero (27,-), Aladdin (57,-). **Verkaufe** für den Game Boy Donkey Kong Land 2 (43,-), Kung Fu (23,-), Elevator Action, Castlevania, Mega Man 2, Double Dragon 2 (je 25,-), Castlevania 1 (20,-), Mario Golf, Mickey Mouse, Asterix (je 18,-), Hook, Duck Tales, Tennis (je 15,-), Turtles (12,-) sowie Game Boy mit Akku und Koffer (60,-) und Game Boy-Licht (15,-). Dennis Naujoks, Am Thumbach 9, 52 372 Kreuzau, Tel. 02 427 / 546. ●

► **Verkaufe** folgende Nintendo-Artikel: SNES mit Controller (90,-), Terranigma, ISS Deluxe (je 70,-), WWF Royal Rumble, NBA Jam, Super Mario Kart (je 40,-), Super Tennis (20,-) oder alles zusammen für 350,-. Manuel Heresi, Redtenbacherstraße 58b, 75 177 Pforzheim, Tel. 07 231 / 56 07 30 ab 14.00. ●

► **Verkaufe** Mario Land 2, Mystic Quest (je 20,-), Zelda IV (40,-) und **suche** Star Wars 2 + 3. Alles für den Game Boy. Deborah Jacobs, 030 / 92 500 78 (möglichst aus Berlin!). ●

► **Verkaufe** International Superstar Soccer (80,-), Brett Hull Hockey (50,-), Star Trek: DS9 – Crossroads of Time (65,-) und Stargate (80,-). Alle SNES, mit Anleitung und Verpackung. Daniel Speer, Borchertstraße 3, 44 805 Bochum, Telefon 02 34 / 86 45 67. ●

► **Verkaufe** Pilotwings 64 und Wave Race 64 für je 89,-. Außerdem **verkaufe** ich ein original N64-Controller Pak für 35,-. Pascal Lohnstein, Hinter dem Hainzaun 5, 61 267 Neu Anspach, Tel. 06 0481 / 41 880. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Pads, Score Master, 5er Adapter und 12 Spielen (z. B. Mario Kart, NBA Jam, Street Fighter 2 Turbo, Secret of Mana und Zelda III). VB 550,-. Robert Richter, Telefon 02 102 / 47 43 27. ●

► **Verkaufe** diverse Spiele und Spieleberater für SNES und (Super) Game Boy. Preis ist Verhandlungssache. Julia Schaaf, Am Krankenhaus 11, 24568 Kaltenkirchen. ●

► **Verkaufe** Mario Kart 64 mit Anleitung für 70 DM. Bernhard Biggel, Postgasse 5, 88239 Wangen i. A. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele Secret of Mana, Internat. Superstar Soccer Deluxe, Yoshi's Island, Earthworm Jim für je 50,- (alle zusammen plus kostenlosem Joypad), Donkey Kong Country (40,-), Terranigma (80,-) & Super Game Boy (55,-). Manuel Blüpmmer, Sonnenstraße 1, 47 546 Kalkar, Tel. 02 824 / 46 52. ●

► **Verkaufe** Super Mario- und Top Secret-Spieleberater für je 15,-. **Suche** Zelda III – A Link to the Past, Terranigma und Secret of Mana. Telefon 03 765 / 719 507, Mario Schädlich. ●

► **Verkaufe** SNES, Super Game Boy, ASCII-Pad und F-Zero mit Anleitung für 150,-. Telefon 02 305 / 43 256, Artur Grywatzik. ●

► **Suche** Daze Before Christmas (SNES) mit Anleitung, zahle bis 100,-. Natürlich übernehme ich auch das Porto. Michael Jahl, Gerengasse 9, A-3500 Krems. ●

► **Verkaufe** DKC 2, Batman & Robin, Act Raiser 2 (je 55,- mit Verpackung und Anleitung), Hulk, Act Raiser (je 30,- ohne Anleitung) und Tiny Toons – Buster Busts Loose (35,- mit Anleitung) oder **tausche** je zwei der oben genannten SNES-Spiele gegen ein N64-Spiel. Daniel Bühler, Telefon 07 835 / 17 80. ●

► **Verkaufe** Turok (N64) für 100,- oder **tausche** es gegen Mario Kart 64. **Verkaufe** auch SNES-Spiele: Pitfall & Earthworm Jim (je 50,-), Yoshi's Island mit Spieleberater und Donkey Kong Country 2 (je 65,-), Parodius (45,-). SNES-Spiele komplett für 250,-. 06 402 / 97 91, Sascha Schmunk. ●

► **Zu verkaufen:** Verschiedene Video- und Computermagazine, wie Fun Vision u.a. Christian Niessch, Sperlingsweg 68, 42657 Solingen. Tel. 0212 / 811 247. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64 (je 60,-), International Superstar Soccer 64 (120,-) sowie Turok (100,-). Christian Yen, Leithersstraße 18, 45 307 Essen. ●

► **Verkaufe** Plok, Crash Test Dummies, Super Mario All Stars (je 50,-, alle mit Anleitung und Hülle). Ausserdem Game Boy inkl. Spiele: Mega Man*, Bart Simpson*, Mickey Mouse*, Super Mario Land 1 und 2*, Bugs Bunny* und Tetris*. Alle Spiele mit Hülle (* ohne Anleitung), sowie Game Boy-Lupe und -Tragetasche, Komplett für 230,-. Frank Bodenstein, Wolperger Str. 8, 12 623 Berlin, Tel. 030 / 566 27 35. ●

► **Verkaufe** für das SNES (wenig gespielt): Super Ghoul's n Ghosts, King Arthur's World, Cliffhanger (je

30,-), Pilotwings, Star Wing, Super Return of the Jedi, World Heroes, Turrican, Zombies, Pitfall, Bomberman 1 und 2 (je 40,-) sowie Young Merlin (50,-). Telefon 04 281 / 971 09, Oliver Gröte. ●

► **Verkaufe** für N64: Pilotwings 64 (90,-), FIFA 64 (100,-), Wave Race 64 (80,-), Mario 64 (75,-). **Verkaufe** außerdem noch zwei N64-Controller für je 40,- oder zusammen 70,-. Telefon 02 226 / 48 96, Michael Hildebrand. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele mit Verpackung, Anleitung und Lösungshilfen: Prince of Persia, Bugs Bunny: Rabbit Rampage, Indiana Jones, Buster Busts Loose (je 50,-), Super Adventure Island, Lord of the Rings (je 40,-), Super James Pond (30,-), oder am liebsten komplett für 280,- per Nachnahme. **Suche** günstig Addams Family Values und Mickey & Minnie. 03 529 / 52 32 05, Katrin Forner. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele in sehr gutem Zustand inkl. Verpackung + Anleitung: Tiny Toon, Joe & Mac, Asterix & Zelda III (je 40 Franken), Paws of Fury, Mario Paint, Mega Man 7 (je 45 Franken), Star Wing (50 Franken), Secret of Evermore (ohne Verpackung, 55 Franken). **Verkaufe** N64-Spiel Turok für 80 Franken. **Suche** die NES-Spiele Balloon Fight (dringend!), Wild Gunman, Kung Fu, Mega Man 1 und Excite Bike. Beat Gerber, Gorenmatstraße 4, CH-4102 Binningen. ●

► **Verkaufe** Pilotwings 64 für 80,- oder **tausche** es gegen International Superstar Soccer 64. **Verkaufe** NES mit zwei Joypads für 70,- sowie die Spiele: Super Mario World, Dr. Mario, Die Schlümpfe, McDonalds, The Simpsons, Crackout, Tiny Toon, König der Löwen, Tom & Jerry, Super Mario World 3 für je 20,-. Friedrich Helmut, Tel. 09 935 / 12 90. ●

► **Suche** Secret of Evermore, zahle 50,-. Marcus Islinger, Rathausplatz 4, 85 758 Garching b. München. Tel. 089 / 32 61 628 ab 18.00 Uhr. ●

► Marvin Wieckhorst **verkauft** Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose & Street Fighter II (je 30,-), Super Return of the Jedi, Magical Quest starring Mickey Mouse (je 40,-) sowie Secret of Evermore mit Spielberater (50,-; alle SNES). Graf-Rantzau-Str. 34, 255 24 Breitenburg-Nordoe, Telefon 04 821 / 84 962. ●

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



Offroad-Fahren ohne Schlamm, Onroad-Karambolagen ohne Schrammen – Fahrvergnügen pur verspricht Imagineers **MRC – Multi Racing Championship**. Ocean (und damit Laguna) hat die Vertriebsrechte ergattert. Wir sehen mal, was dahinter steckt!

Ladies and Gentlemen, start your engine! Zehn Rennwagen (zwei davon sind geheim) werden bei *Multi Championship Racing* über drei kurvenreiche Parcours gefahren. Es gibt im Championship-Modus nur einen möglichen Platz: den ersten!

Der Gewinner benötigt nicht nur flotte Finger, sondern auch Orientierungsvermögen. Fahrt die Strecken erst einmal so zum Spaß, um herauszufinden, welche Route die beste ist. Geländewagen machen sich offroad (außerhalb der Straße) gut, während die schnellen 250 km/h-Flitzer mit Vorderrad-Antrieb auf geteierter Fahrbahn rasen sollten, wenn man gewinnen will.

Programmiert wird *MRC* von Genki, die derzeit auch Maxis' *Sim City 2000* schreiben. Das japanische Traditionshaus spendierte dem Spiel sowohl Rumble- als auch Controller Pak-Unterstützung. Während Ihr auf dem ersten Eure besten Fahrkünste speichern und die erreichten Geheimwagen mit zu Freunden nehmen könnt, rüttelt das zweite ziemlich wild in der Gegend herum, sobald Ihr die Straße verläßt oder über Bohlen rast.



MIT ZEHN FLITZERN ÜBER STOCK UND STEIN

Neben den acht abgebildeten Rennwagen könnt Ihr später im Spielverlauf zwei weitere Renner wählen, die bessere Leistungen bieten können. Es ist aber auch möglich, an Motoren, Spoilern und Bereifung der Standardrenner herumzuschrauben, um aus Geländewagen Straßenflitzer zu machen – oder

umgekehrt. Für den Sieg ist auf jeden Fall wichtig, daß Ihr (wie Rallye-Profis) die Strecke abfahrt, den Weg auswendig lernt und Euch dann für einen Wagen entscheidet.

DOG/V



195 km/h, 4WD.

Ein Wagen von den Philippinen, der abseits der Straße am besten fährt.

Meteora



195 km/h, 4WD.

Er ist leichter zu bedienen als der Galient, aber seine Leistungen sind durchschnittlich.

Toyohata



195 km/h, 4WD.

Leicht modifiziert unser Lieblingsfahrzeug. Der Toyohata ist auch für Anfänger gut geeignet.

Ocean-Truck



195 km/h, 4WD.

Wir siegten damit in Runde 2 und 3. Ein gutes Geländefahrzeug, das wie der Toyohata aufgepeppt wird.

GTV4



250 km/h, 4WD.

Ein schneller Wagen mit schwieriger Steuerung. Anfänger lassen die Finger von ihm.

Shuan Tigris



250 km/h, Heckantrieb.

Fahrt gerade Strecken, aber besser keine Kurven. Auf Schnee hat ein Heckantrieb nichts verloren.

Verno GTI Turbo



250 km/h, Vorderradantrieb.

Auf Geraden eine sehr gute Wahl, denn er beschleunigt schnell auf Höchstgeschwindigkeit.

Galient-Imagineer



250 km/h, 4WD.

Der Japaner ist ein durchschnittliches Fahrzeug. Er verträgt auch einen kurzen Ausflug ins Gelände.

DAS RENNEN GEHT LOS!



Verändert Euren Wagen, bevor Ihr in den letzten Zweikampf zieht. (Auf dem Foto ist unsere Siegermaschine zu sehen.)

Bislang haben wir nur eine Abkürzung gefunden (Foto mit dem roten Pfeil), darum solltet Ihr Euch auf Euer Gehirn und eine gute Technik verlassen. Um die ideale Kurvenlage zu finden, ist es wichtig, nicht am Analog-Stick herumzureißen. Gefühlvoll wird er nach links bzw. rechts bewegt, bei den meisten S-Kurven sogar nur Millimeterweise.



Ziel der Hatz ist das Fahren mit den beiden geheimen Fahrzeugen im Spiegelmodus.



Diese Abkürzung sparte uns auf der Jagd nach dem zweiten geheimen Wagen über 20 Sekunden!



Wenn Ihr als Einzelkämpfer unterwegs seid, müßt Ihr in gewissen Abständen Check-Points passieren.

Schafft Ihr das nicht, ist das Spiel unbarmherzig: „Time Up“ heißt es für Looser. Fangt von vorne an.

DER 2-SPIELER-MODUS

Der 2-Spieler-Modus bietet einen geteilten Bildschirm. Um die Geschwindigkeit halten zu können, verkleinerte Genki die Ausschnitte. Rechts seht Ihr Informationen über Eure Position und die Rundenzeit, die Ihr (bzw. der Gegner) vorlegt. Besonders spannend wird es, wenn Ihr unterschiedliche Wagen wählt.



Das wird interessant: Die Fahrer wählen unterschiedliche Strecken. Oben wird off-, unten onroad gefahren.



Der Spiegel fehlt: Beobachtet darum den Ausschnitt des Gegners! Mario Kart-Fahrer sind das ja gewohnt.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 160 DM

Hersteller: Imaginier

Vertrieb: Laguna

Termin: Oktober

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Batterie, Rumble

Pak-kompatibel

Genre: Racing

Sound

Auf die Musik achtet man kaum: Die Anweisungen des Beifahrers („left turn“, „right turn“, „coming up to a fork“) sind viel wichtiger.

Grafik

Im Vergleich zu *Cruisin' USA* (das erste, nicht in Deutschland erschienene Autorennen) ist dies hier erste Sahnne: Kein später Aufbau von Hintergrundgrafik mehr („Pop up“); alles ist da, wo man es erwartet. In der Cockpit-Sicht bekommt man einen bei Verfolgungsjagden wichtigen Rückspiegel.

Spielbarkeit

MRC kommt ohne großes Joystick-Reißen aus. Ausdauer führt zum Ziel, denn keine der Strecken ist unfair. Spätestens mit einem frisch eingestellten Fahrzeug läßt man selbst den schwersten Gegner erblassen. Der Spiegelmodus hat es dann endlich richtig in sich.

Fazit

MRC – Multi Racing Championship hat uns viel Spaß gemacht. Starke Gegner, abwechslungsreiche Strecken und ein spannender 2-Spieler-Modus bieten bei guter Grafik jede Menge Action. Wenn die PAL-Version* gut adaptiert wird, bekommt Ihr hiermit ein Produkt, das wenig zu wünschen übrig läßt.

og

* Für unseren Test lag ausnahmsweise noch keine PAL-Version vor. Über Geschwindigkeitsverlust und Balken können wir aus diesem Grund leider noch nichts sagen. Das werden wir so bald wie möglich nachholen.

Eine der bekanntesten Spieleserien der Welt plant den Angriff auf das Nintendo 64. *Super Bomberman 64* erscheint komplett in Deutsch über Nintendo of Europe. Vier Spieler dürfen auf einem Bildschirm gleichzeitig an die Joypads!

Seit seinem ersten NES-Auftritt (damals noch unter dem Pseudonym *Dynablasters*) begeistert *Super Bomberman* Nintendo-Freunde jeden Alters. Das Spielprinzip ist so einfach und genial, daß jeder damit in kürzester Zeit klarkommt und eine Chance hat. Ihr müßt Bomben so clever legen, daß sie nicht nur Hindernisse, sondern auch Eure Gegner beseitigen.

Im 1-Spieler-Modus durchläuft Euer *Bomberman* eine Storyline. Ihr erkundet Szenarios wie die großen Pyra-



midien, Himmel und Hölle, Gräber, eine Eislandschaft, ein Hafengebiet und vieles mehr. Schwimmen haben die Bombenleger nicht gelernt (wie denn auch, mit dem Gewicht an den Beinen?), denn im Wasser wird ihnen Energie abgezogen. Außerdem gibt es böse Überraschungen wie Vulkanausbrüche und auf Loren fahrende Gegner (kennt man ja beides vom SNES her). Als kleiner Bonus gilt es, zahlreiche Geheimräume zu entdecken.

Endgegner werden selbstverständlich auch geboten. Neben Vögeln und Fischen können wir uns



wahrscheinlich auf jede Menge weiterer Überraschungen gefaßt machen. (Mehr zu diesem Thema in der Game Guide im nächsten Heft!)

Zu viert bombt's sich am besten!

Gut, das ganze ist ja schon nett, aber den meisten Spaß macht *Bomberman* nun einmal im 4-Spieler-Modus. Auch das ist kein Problem für Hudson Soft. Dann bietet das Modul zwar ein



kleineres Spielfeld, aber auch neue optische Herausforderungen. Je nach Position der Figur kann es nämlich sein, daß man sie nicht oder nur teilweise hinter einem der baulichen Hindernisse erblicken kann.

Mario als Bombenwerfer

Hudson Soft hat das Spiel komplett neu programmiert, nachdem erste Konzepte nach gut sechs Monaten Arbeit nicht aufgingen. (Ein Grund

dafür dürfte auch Interplays *Atomic Bomberman* für den PC sein, der ziemlich erfolgreich ist.) Die Grafik erinnert daher wohl nicht zufällig an *Super Mario 64*. Figuren und Umgebung sind in Polygonform gehalten und mit einer Texture Mapping-Haut überzogen. So wird flotte dreidimensionale Grafik gewährleistet.

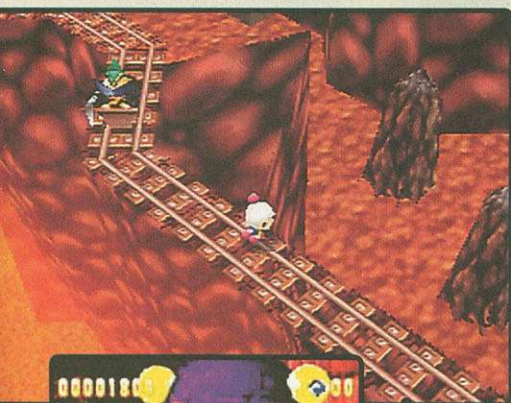
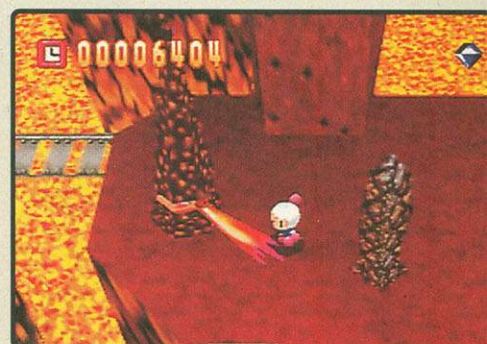
Eine interessante Erweiterung des 96 Megabit-Moduls sind die Bomben-Türme, die man aufbauen

kann. Ihr stapelt einfach zwei oder drei Sprengkörper aufeinander. Dann kann es möglich sein, daß der Feuerstrahl einen höhergelegenen Gegner erreicht, oder ein Hindernis



Bombenstim

Nintendo hat sich Hudsons stärksten Titel gesichert: *Bomberman 64*



auf einer anderen Ebene wegsprengt. Interessant ist auch die Tatsache, daß man Springbomben benutzen darf, die Hindernisse einfach bewältigen.

Gegner sind kein Grund mehr, das Heil in der Flucht zu suchen. Ihr schlägt sie mit einer Bombe k. o., nehmt die Widersacher einfach auf und werft sie weg. Ausserdem gibt es stärkere

und Kettenreaktions-Bomben, die immer „rudelweise“ explodieren.

Der Lohn der Angst

Die kurze Zeit, die wir das Spiel auf der Electronic Entertainment Expo im Mai spielen konnten, läßt noch kein Fazit zu. Dennoch

kann man schon sagen, daß hier ein Titel erscheint, der sein Geld wert sein wird. Sonst hätte auch nicht Nintendo of Europe das Spiel für sich gesichert, oder? Hudson Soft hat sogar schon über eine Art Multitap für das N64 nachgedacht, mit dem eine Fortsetzung vielleicht von zehn Spielern gleichzeitig gezockt werden kann. Doch das ist Zukunftsmusik. *Super Bomberman 64* kommt dagegen schon im Oktober auf den Markt.

og

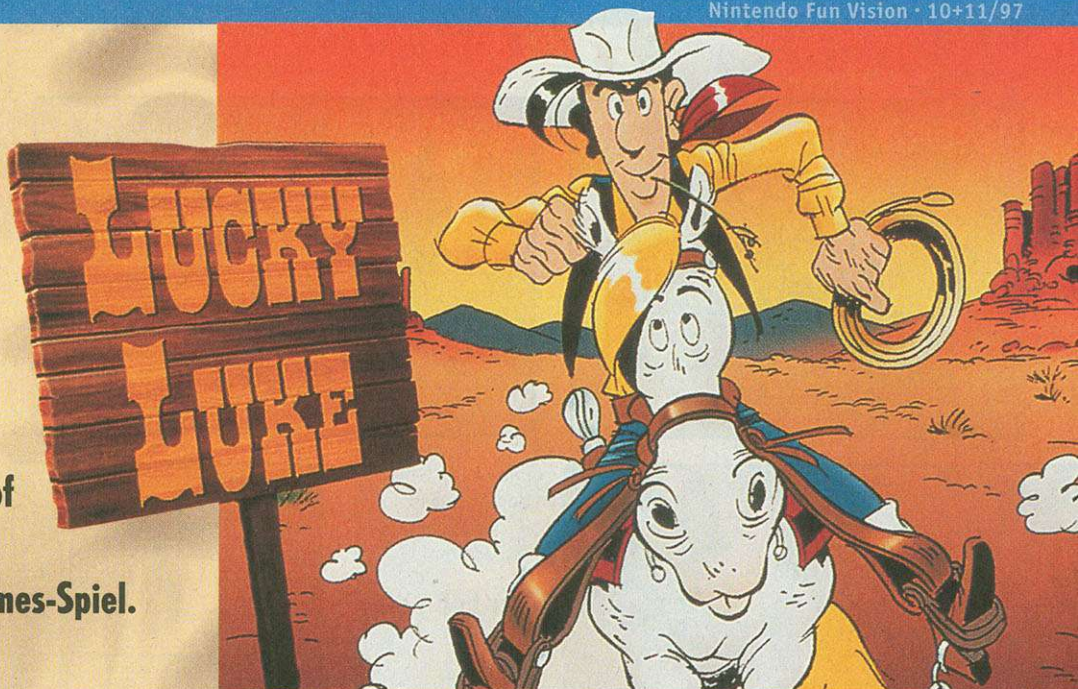


Passend zu *Super Bomberman 64* wird Hudson Soft in Japan den Joy-master, ein N64-Pad mit Autofeuer herausbringen. Ob dies allerdings den Weg nach Deutschland findet, ist fraglich. NOE wird es voraussichtlich nicht vertreiben.



...mung auf N64

Zum 50. Geburtstag gibt es für den Comic-Helden *Lucky Luke* ein ganz besonderes Geschenk: Ein Super Nintendo-Spiel, und zwar sein eigenes. Nintendo of Europe übernimmt den Vertrieb für das Infogrames-Spiel.



Level 1: Yuma-City

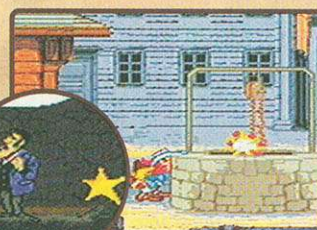
Die Gegner

Eine Menge Gegner erwarten Euch in Yuma. Sie verstecken sich hinter Fenstern und Schildern. Aber auch in Särgen und Fässern haben sie sich verborgen. Achtet auf sie und schießt schneller als Euer Schatten.



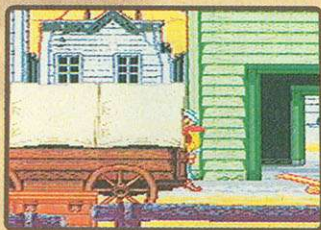
Sprengt den Brunnen

Der Kassierer der Bank erzählt Euch, daß der Bankdirektor im Brunnen eingesperrt wurde. Holt Euch eine Dynamitstange, sprengt den Brunnen auf und befreit den Direktor. Zur Belohnung gibt es Energie.



Im Wagen

So mancher Planwagen verbirgt ein Geheimnis. Durchsucht sie alle. Im ersten findet Ihr auf diese Weise das Bonuslevel-Symbol.



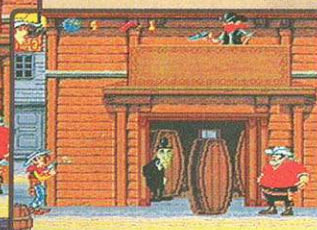
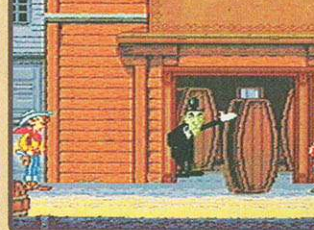
Die Wippe

Euer Pferd will beim Essen nicht gestört werden. Schießt auf den Strohhallen und nehmt die Wippe, um zur anderen Seite zu gelangen.



Das letzte Duell

Der Endboss in diesem Level ist ein gerissener Schütze. Er kommt nämlich nicht alleine: Ein Freund hat sich hinter dem Schild des Bestatters versteckt. Schießt geradeaus und dann schräg nach oben (↗).



Level 2: Das Gefängnis

Die Gegner

In diesem Level verstecken sich zwei Arten von Gegnern. Die einen schleudern Kugeln über ihre Köpfe, die anderen haben Pistolen. Schießt beide ab und sorgt so für Ruhe.



Riesensprung

Wenn Ihr die Y-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr nicht nur rennen, sondern auch weiter springen. Das ist Euch im Gefängnis von Nutzen.

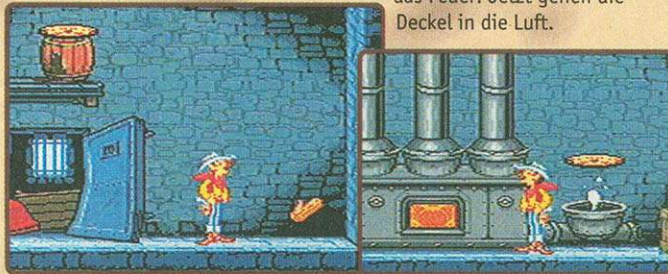


Schwingen

Manchmal seht Ihr einen Haken an der Wand. Springt in seine Richtung und haltet Euch an ihm fest. Mit Schwung hüpfet Ihr dann weiter.

**Die Sache mit dem Dampf**

Um in diesem Level voran zu kommen, müßt Ihr erst einmal die Dampfmaschine in Gang setzen. Sammelt dazu das Brennholz ein und werft es in das Feuer. Jetzt gehen die Deckel in die Luft.

**Auf einen Blick**

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

Sound

Der Soundtrack paßt zu einem richtigen Western-Abenteuer: Ob im Saloon die Pianomusik oder in der Steppe die Melodie der Mundharmonika.

Grafik

Die Grafik erinnert einen an die unzähligen Comic-Hefte. Für das Super Nintendo-Spiel wurde mit vielen witzigen Szenarien und Figuren im Stil der Vorlage gearbeitet.

Spielbarkeit

Die Steuerung ist typisch für Infogrames-Spiele, d. h. die Kollisionsabfrage läßt ab und zu zu wünschen übrig. Dennoch ist sie bei **Lucky Luke** nicht so schlimm, wie z. B. bei den beiden **Tim**-Modulen (**Tim in Tibet** & **Tim: Der Sonnentempel**).

Fazit

Lucky Luke ist ein solides Jump'n'Run-Spiel aus der Infogrames-Schmiede. Wer mit den **Schlümpfen** schon seinen Spaß hatte, wird sicher auch hier auf seine Kosten kommen.

jvn

Dynamitfaß

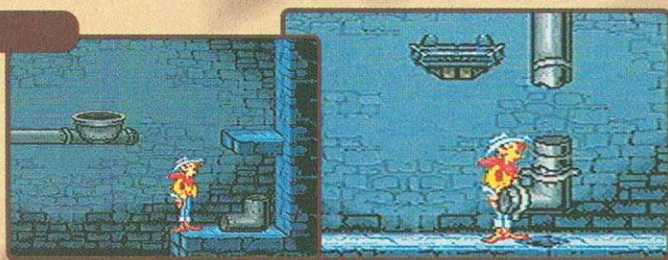
Dieses Faß arbeitet nicht mit Dampf, sondern mit Dynamit. Legt eine Stange Sprengstoff unter das Faß und springt auf den Deckel.

**Schlüssel**

Zwei Schlüssel müßt Ihr finden. Sie öffnen dann je eine Tür. Diese findet Ihr vor einer Barrikade aus Tischen und Stühlen.

**Verteiler-Rohre**

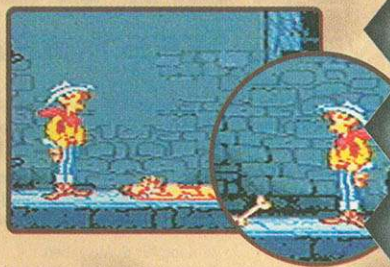
Zwei Rohre müssen in diesem Level gefunden werden. Jedes davon paßt an ein Leitungssystem. Da schickt Ihr später eine Kugel hindurch. Baut also erst einmal die Rohre zusammen.

**Kugel rollt**

Nachdem Ihr das Rohr an die richtige Stelle plaziert habt, müßt Ihr die Kugel finden. Sprengt ihr den Weg frei und sie rollt durch das bereits verlegte Rohr. Sie räumt für Euch alle Hindernisse weg.

**Rantanplan**

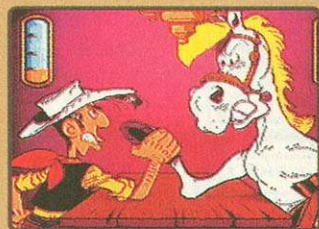
Rantanplan hat den Schlüssel zum Gefängnis. Erst nachdem Ihr ihm einen Knochen gegeben habt, rückt er diesen raus.

**Flaschen**

Beim Flaschenschießen achtet Ihr auf Rantanplan. Für mehr Zeit balzt Ihr ihm die Uhr aus dem Maul.

**Armdrücken**

Besiegt Euer Pferd Jolly Jumper in einem Armdrück-Wettbewerb. Eine ziemlich schwere Aufgabe!

**Roulette**

Im Rantanplan-Roulette müßt Ihr den Hund so zum Stehen bringen, daß es etwas Gutes gibt.



ABONNIERE UND SPARE DABEI!

DAS TEST-ABO



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

ZWEI HEFTE GRATIS

Also, nix wie los mit dem Coupon ...

* Unserer Wahl

NINTENDO FUN VISION-TEST-ABO

JA!

Ich möchte die Nintendo Fun Vision im Test-Abbo kennenlernen und erhalte zwei bereits erschienene Ausgaben frei Haus. Wenn mir die NFV zusagt und ich 10 Tage nach Erhalt der Hefte nichts Gegenteiliges mitteile, möchte ich die NFV regelmäßig zum Preis von DM 35,- (Inland) oder DM 45,- (Ausland) für 6 Ausgaben frei Haus beziehen.

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

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

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 34



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

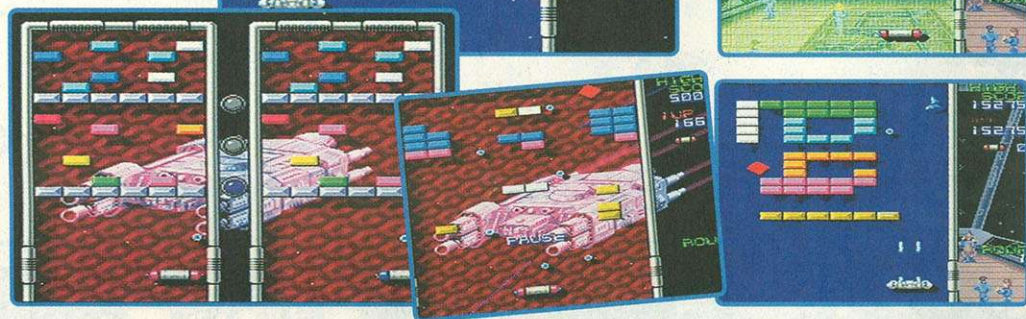
Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:

**(069)
500 80 11**

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.

Arkanoid

Nintendo holt einen Klassiker aus dem Dornröschenschlaf: *Arkanoid*. Kaum ein System, auf dem es nicht in der einen oder anderen Variante erschien. Im Prinzip geht es um folgendes: Ihr schlagt einen Ball ins Spielfeld zurück, der von allen Hindernissen abprallt. Dabei kann es sich um Weltraummonster oder Blöcke handeln. Die meisten Steine lassen sich mit ein bis zwei Berührungen zerkleinern. Zusätzliche Hilfe bieten Extras, die aus den Blöcken fallen. Dann gibt es plötzlich acht Bälle auf dem Schirm, oder der Schläger wird vergrößert bzw. mit Kanonen ausgestattet. Alle paar Level bekommt Ihr es mit einem beweglichen Endgegner zu tun. Im 2-Spieler-Modus teilt Ihr Euch ein Feld oder kämpft gegeneinander.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Taito
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Oktober
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Geschicklichkeit

Fazit

Arkanoid zeigt es allen noch einmal: Es braucht keine 64 Bit-Opfern mit ausgefeilter Polygon-Grafik, um einen Spieler vor dem Bildschirm zu fesseln. Ein ausgereiftes Konzept tut es auch. *Arkanoid* begeistert bis ins letzte Level, ohne wegen eines zu hohen Schwierigkeitsgrads zu nerven. Das ist mehr, als man von vielen anderen Produkten behaupten kann. Schade, daß das Modul vier Jahre brauchte, um nach Deutschland zu kommen.

og

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Oktober
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: –
Features: Batterie
Genre: Puzzle



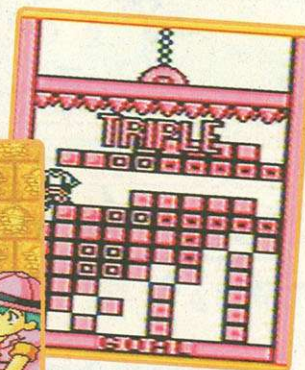
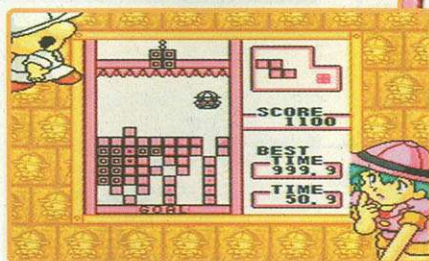
Fazit

Tetris Plus ist ein spitzenmäßiges Spiel. Nicht nur, daß es neue Level vom Ur-Spiel aller Puzzlemodule enthält. Nein, es gibt auch einen tollen neuen Puzzlemodus, indem Ihr auch Eure eigenen Puzzle erstellen könnt. Alles in allem ist *Tetris Plus* ein würdiger Nachfolger des Kassenschlagers *Tetris* und somit der Star in jeder Game Boy-Sammlung.

jvn

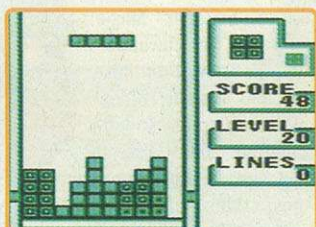
Tetris Plus

Das *Tetris*-Fieber wird auf dem Game Boy neu entfacht! Nintendo hat ein weiteres Puzzle-Attentat auf Euch vor: *Tetris Plus*. Hier wird nicht nur das klassische Spiel neu aufgelegt, sondern auch noch mit einem witzigen Puzzlemodus aufgeppt.



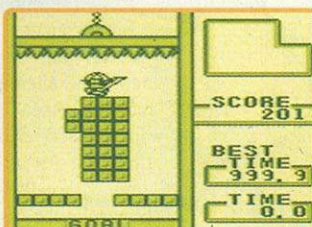
Klassisch

Das Ur-*Tetris* wurde erneut überarbeitet und mit insgesamt 20 Stufen in das neue Modul gepackt. Jetzt wird es mit den bekannten Steinen noch schneller und spannender.



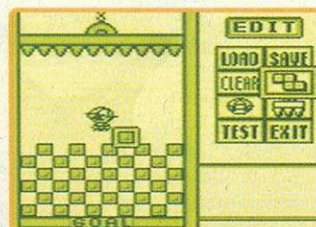
Verpuzzled

Ein kleiner Professor hat sich in einem Labyrinth verirrt. Holt ihn heraus, indem Ihr ihn auf die unterste Ebene bringt. In diesem Modus gibt es 100 Stages.



Selbstgemacht

Baut Euren eigenen Puzzlemodus! Ihr könnt neben den Steinen auch den Professor nach Belieben platzieren. Zum Schluß dürft Ihr die Kreation speichern (max. zehn Stück).



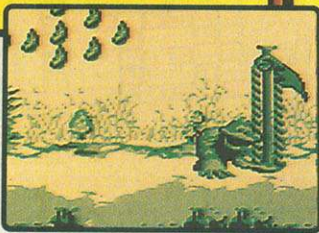
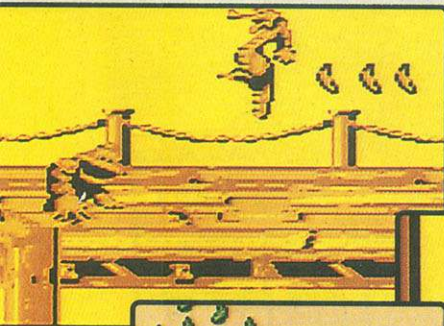
ACM für Game Boy

Rare gehört zur Zeit zu den vielbeschäftigsten Firmen in Sachen Nintendo. Und während noch fleißig an *Conker's Quest* für das N64 programmiert wird, kommt der Erfolgshit *Donkey Kong Land 3* für den Game Boy auf den Markt.

Wieder einmal hat es Rare geschafft: Ein Super Nintendo-Meilenstein wird für den Game Boy umgesetzt. Und das, obwohl dafür das Advanced Modelling System (ACM) benutzt wurde: Ein System, welches vor ein paar Jahren „unmöglich“ auf dem SNES zu realisieren war ... Pünktlich zum Weihnachtsfest wird *Donkey Kong Land 3* wohl in den Läden sein.

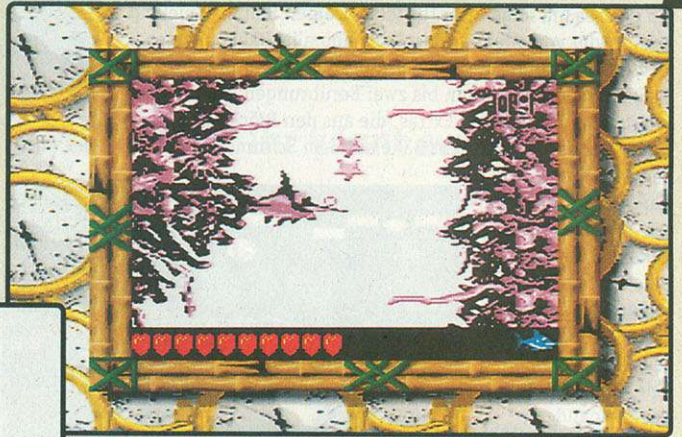
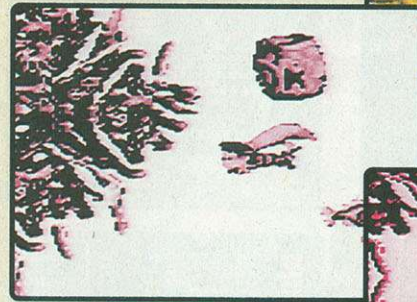
Grafik-Wunder jagt die Affen aus dem Tabak!

Dixie macht sich im dritten Teil der Saga auf die Suche nach Donkey Kong und Diddy. Die beiden Affenherren sind nämlich in Urlaub ge-



fahren. Seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört. Dixies umfangreiche Recherchen ergeben, daß die beiden wohl gekidnapped worden sind. Doch die quirlige Affendame geht nicht alleine auf die Jagd: Sie wird von dem kräftigen Gorilla-Baby Kiddy begleitet.

Was für Dixie der Helikoptersprung, ist dem „kleinen“ Kiddy



Auch der Schwertfisch Enguarde ist wieder in Aktion. Durchquert mit ihm die Unterwasserlabirinthe.

diesmal auch noch Bärenmünzen, die Ihr bei den Gebrüdern Bär gegen nützliche Dinge (wie Muscheln, Spiegel

und so weiter) eintauschen könnt.

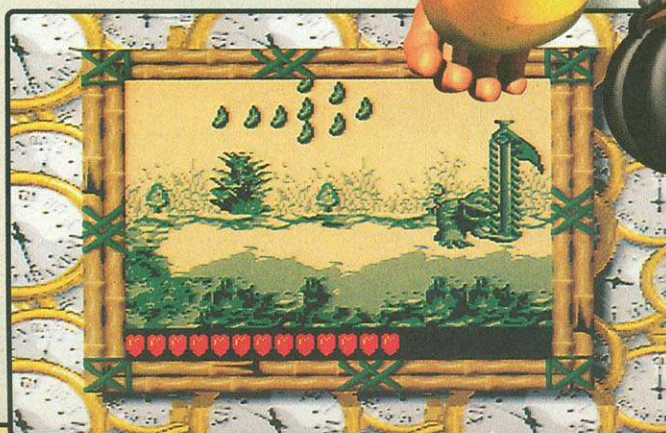
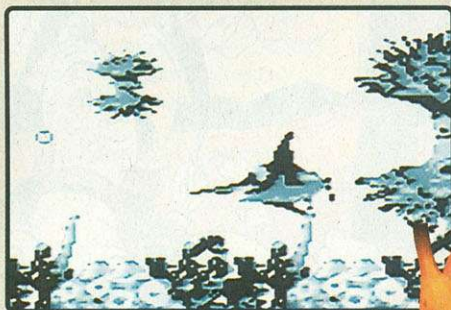
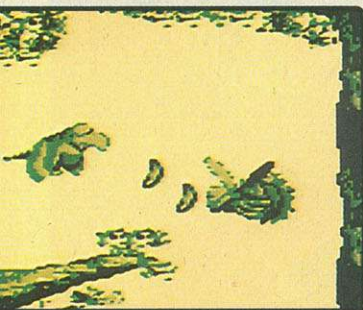
Auch Granky Kong darf natürlich nicht fehlen. Wie bereits in der SNES-Version (*Donkey Kong Country 3*) ist er stolzer Besitzer einer Spielbude, bei der Ihr jede Menge Reibach machen könnt. Füllt bei ihm Energie, Leben und Taschen auf. Es spielen wieder berühmte Figuren mit, wie der Schwertfisch Squitter, die Schlange Rattly und der Papagei Squawks. Auch die Elefantendame Elli, Dixies und Kiddys neue Freundin, gibt wieder ein Gastspiel. Elli unterstützt Euch tatkräftig bei der Suche nach den Verschwundenen. Sie kann ihren Rüssel mit Wasser füllen und die Gegner so abschießen. Das läßt so manchen Endgegner vor Angst erbleichen.

Zu Weihnachten auf Eurem Game Boy (Pocket)!

Neben der eigentlichen Suche nach den verschollenen Affen gibt es noch eine zweite Aufgabe zu erfüllen: Befreit alle Bananenvögel. Fünfzehn dieser witzigen Vögel sind

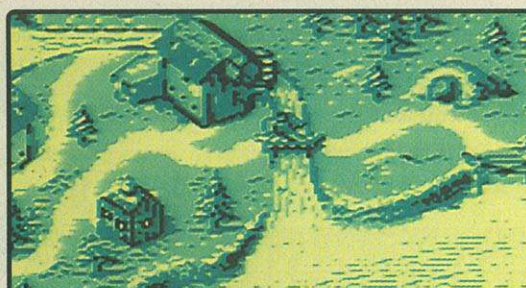
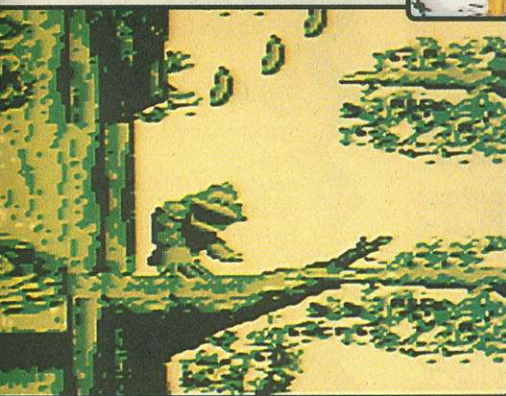


— Dritter Teil!

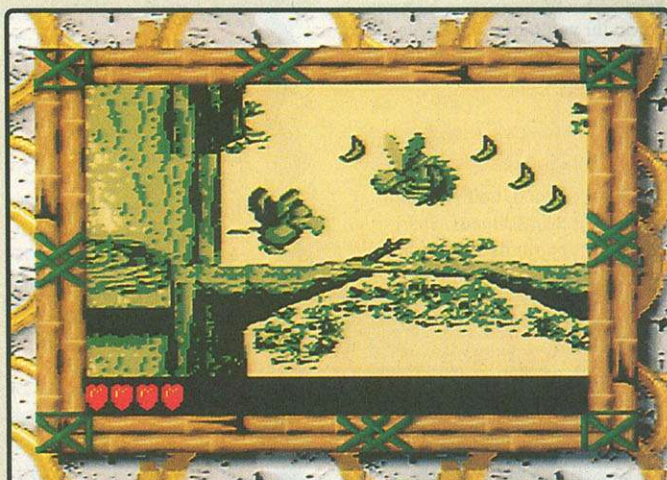


überall verteilt. Manche findet Ihr in den Levels, andere wiederum werden Euch von Bären geschenkt, denen ihr einen kleinen Dienst erwiesen habt. Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, wird *Donkey Kong Land 3* eine 1:1 Umsetzung vom Super Nintendo auf den Game Boy sein. Eins müssen wir noch bemerken: In punkto Grafik hat sich Rare wieder etwas einfallen lassen. Doch wir wollen Euch dazu nicht zu viel verraten. Im nächsten Heft werden wir sicher näher auf dieses Spiel eingehen.

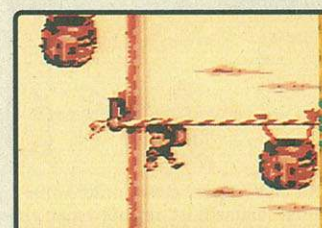
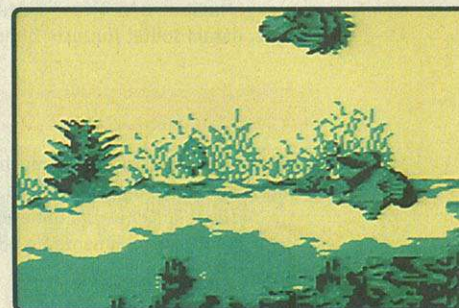
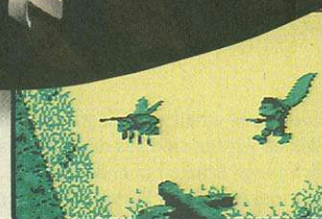
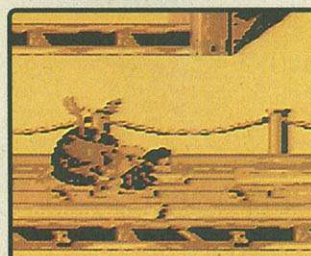
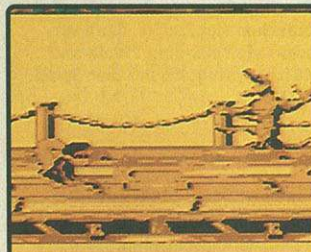
jvn



Auf der Landschaft könnt Ihr Euch nahezu frei bewegen. So gelangt ihr zu jedem Level und jeder Stage.



Mit dem Papagei Squawks erhebt Ihr Euch in die Lüfte. Fliegt um die Gegner herum oder beschießt sie mit Kokosnüssen.

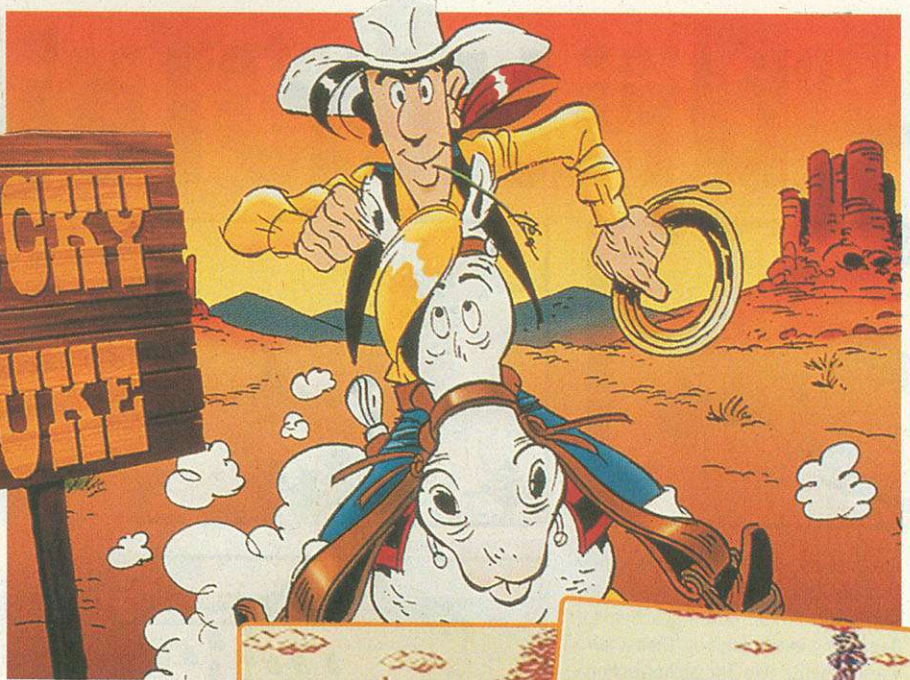
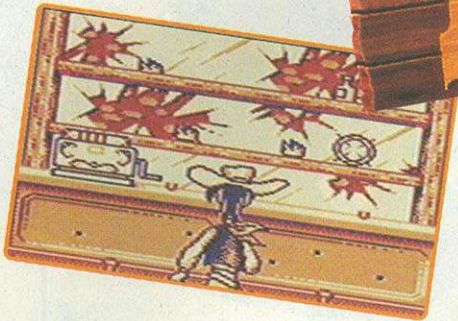


Locker abhängen ist nicht drin! Rasante Action ist angesagt.

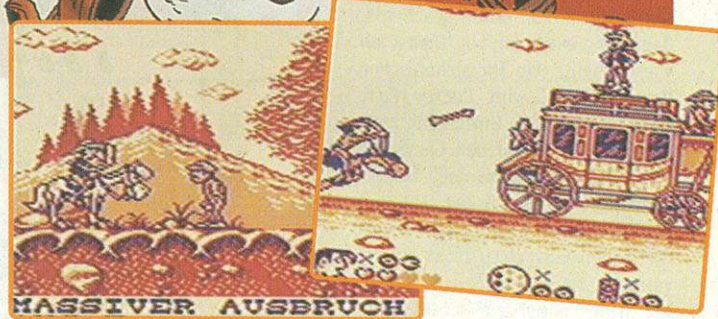


Eine Bobfahrt die ist lustig ... So sangen schon die alten Römer, und die kannten sich da aus.

Zum fünfzigsten Geburtstag des Comic-Westernhelden *Lucky Luke* entdeckt der Strohalm-kauende Cowboy den Game Boy und das SNES. Infogrames spendiert ihm ein 2-Megabit-Modul. Das bietet extralange Level, drei Schwierigkeitsgrade und Paßwörter. Wie bei allen Infogrames-Spielen, gibt es den Text in vier Sprachen.



Lucky Luke erhält ein Telegramm: Einige der gefährlichsten Verbrecher im Wilden Westen sind aus dem Zuchthaus entkommen. Das treibt Luke natürlich eisige Schauer über den Rücken. Sofort schwingt er sich auf Jolly Jumper und startet zur Verbrecherjagd. *Lucky Luke* präsentiert sich als typisches 2-D-Jump'n'Run. In den Levels sammelt Ihr Sterne (Boni), Herzen (Lebensenergie), Munition und Dynamit. Jede Berührung mit einem Gegner kostet Energie, darum solltet Ihr nicht blind springen.

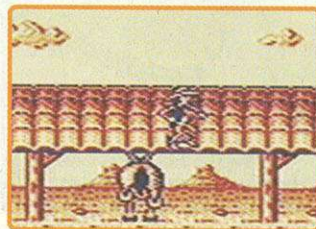


Level 1: In der Stadt

Rosen von Jericho (trockene Sträucher) rollen durch die Straßen. Wer blind springt, wird einige davon berühren. Achtet auf die Banditen, die aus den Türen kommen und ohne zu zögern mit Messern werfen. Andere stupsen Blumentöpfe über die Fensterbänke.



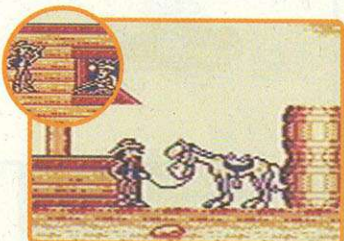
Mit dem Ast, der etwas weiter vorne aufzusammeln ist, repariert man einfach das „Trampolin“. Jetzt kann der Cowboy daraufspringen.



Beseitigt Gegner geduckt. Mexikaner brauchen vier Treffer, dann verschwinden sie. Über Pferde und Büsche springt Ihr aus dem Stand.

3: Painful Gulch

Hier werden Heckenschützen aus Fässern und Fenstern vorgestellt, die jeweils zwei Treffer einstecken. Und Jolly braucht sein Hufeisen!



Endgegner 1

Ganz einfach: Stellt Euch zwischen die beiden Fenster und schießt abwechselnd nach links und rechts. Gleich darauf ducken!



2: Postkutsche

Vögel und Pfeile des Indianers kommen immer in derselben Reihenfolge, die Ihr auswendig lernt. Bleibt für die Pfähle in der Wagenmitte.



Beim ersten Pfahlspringen hilft nur Glück: Ihr müßt über alle Pfähle drüber. Beim zweiten wird abwechselnd Ducken und Springen verlangt.

4: Der Zug

Hüpft über Steine, holt Munition und weicht Schüssen aus. Spart Eure Munition für den Endgegner, sonst ist er ein schwieriger Fall.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Strategie-Action

Fazit

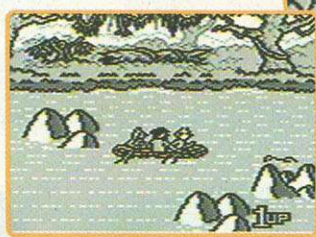
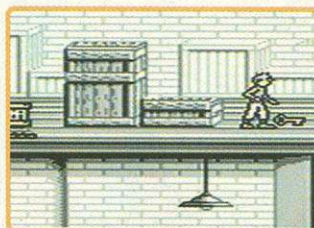
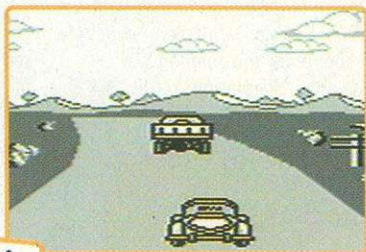
Eine der beliebtesten französischen Comic-Figuren statet dem Game Boy einen Besuch ab: *Lucky Luke*. Präsentiert wird er in typischer Infogrames-Actionmanier: Paßwörter sind weit gestreut und einige Missionen schwierig. Aber wer ruhig und geruhsam spielt, hat eine reelle Chance. *Lucky Luke* ist etwas für Comic- und Jump'n'Run-Fans.

og

Tim: Der Sonnentempel

Das französische Softwarehaus Infogrames ist für beinhardt Comic-Umsetzungen berühmt-berüchtigt. Nach *Tim in Tibet* ist nun ein neues Hergé-Abenteuer im Handel: *Tim: Der Sonnentempel*. Neben einem Puzzle und einer Kanufahrt wurde ein Autorennen à la *Lamborghini American Challenge* (SNES) oder die Flucht vor einer Lawine (wie in *Mickey Mania* SNES) eingebunden. In anderen Levels kommt typische Jump'n'Run-Kost auf den Tisch. Tim sucht Hilfsmittel zur Bewältigung der Gefahren und wird so vom direkten Weg abgelenkt.

Ein Tip noch zum Lösen des Spiels. Wenn Ihr mit dem Kanu unterwegs seid, erreichen Euch am unteren Bildrand die Krokodile nicht so leicht. Weicht den von hinten kommenden nach links aus. Unterwegs gibt es ein 1-Up (Foto), das leider nur bei einem Besuch des Levels zu holen ist.



Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Laguna

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 2 Megabit

Features: Paßwörter

Genre: Jump'n'Run

Fazit

Infogrames-typisch hoher Schwierigkeitsgrad mit weit gestreuten Paßwörtern. Die direkte Fortsetzung von *Tim in Tibet* bietet wie der Vorgänger mehrere Spielprinzipien in einem Modul. Die Musik ist fröhlich-nett. Zeichentrickfreunde werden mit *Tim: Der Sonnentempel* abwechslungsreich bedient.

og

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: THQ

Vertrieb: Avalon

Termin: Oktober

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 2 Megabit

Features: –

Genre: Spielesammlung

Fazit

Am besten ist „Chiseler“, ein recht brauchbarer, flotter *Arkanoid*-Clone. Der Rest hängt davon ab, was man unter Spaß versteht: Das „Bowling“ und „Upsy Daisy“ sind für einige Zeit okay und unterhaltsam, „Catch the Fool“ erinnert an den Prager Fenstersturz und *Game & Watch*-Zeiten. Das Puzzlespiel ist anspruchsvoll, aber auch ohne Batteriebetrieb zu haben. Der *Glöckner von Notre Dame* ist eine Sammlung von Spielen, die man nicht unbedingt haben muß.

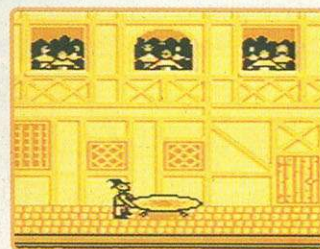
og

Glöckner von Notre Dame

Disney-Lizenzen sind für Softwarehersteller etwa wie für andere Leute die Erlaubnis zum Gelddrucken. Sie sind nicht billig, aber bieten Abverkaufsgarantie. THQ erwarb diese Lizenz für den *Glöckner von Notre Dame*. Geboten wird eine Sammlung von fünfeinhalb Spielen auf einem Modul.

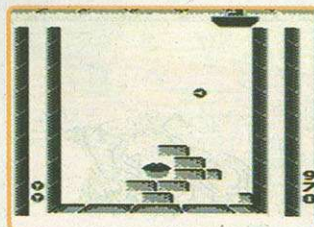
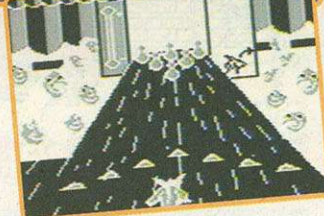
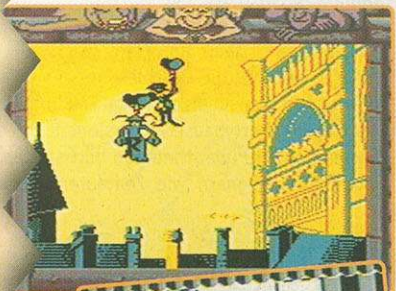
„Chiseler“ ist ein *Arkanoid*-Clone, in dem es darum geht, einen Vogel (= Ball) gegen Steine zu werfen und sie so zu zerbröseln. Durch geschicktes Lenken beschleunigt und verlangsamt Ihr den Ball. Das „Djali Bowling“ ist verhältnismäßig einfach, aber auch etwas Glückssache: plazierte die Ziege (sie stößt die Kugel) soweit wie möglich in der Mitte. Laßt sie dann mit voller Kraft zustoßen und lenkt die Kugel wenn nötig etwas nach links oder rechts.

„Catch the Fool“ bringt Euch in die Kontrolle eines Trampolins, mit dem Ihr Todesspringer vor unsanften Landungen auf dem Kopfsteinpflaster schützen müßt. „Upsy Daisy“ wiederum läßt Euch in die



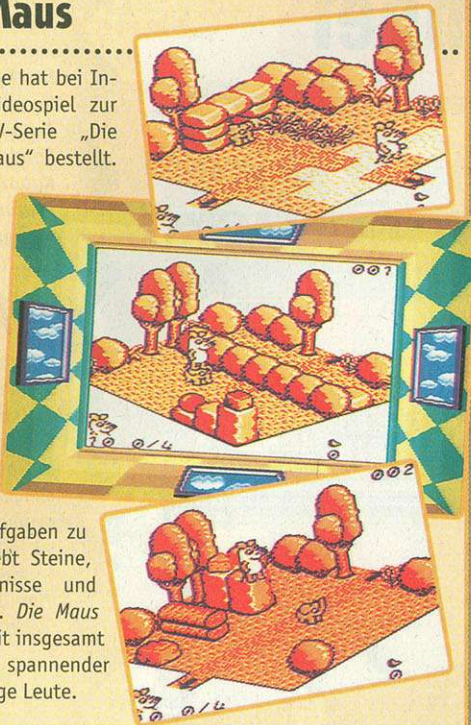
Lüfte schweben, wo Ihr die Ballons Eures Gegners zum Platzen bringen müßt (und umgekehrt). Das Verschiebepuzzle ist traditionell; bringt so schnell wie möglich ein Bild zustande.

Wer letzteres in 20 Sekunden schafft oder bei den anderen Levels gewisse Aufgaben erfüllt, darf ans Glücksrad.



Die Maus

Nintendo of Europe hat bei Infogrames ein Videospiel zur beliebten Kinder-TV-Serie „Die Sendung mit der Maus“ bestellt. *Die Maus* ist jetzt fertig und steht für einen November-Termin in den Startlöchern. Im Wesentlichen wird hier das Equinox- oder Whizz-System zu neuem Leben erweckt: Ihr habt eine 3-D-isometrische Umgebung, auf der mehr oder weniger einfache Aufgaben zu lösen sind. Verschiebt Steine, überspringt Hindernisse und kommt so zum Ziel. *Die Maus* bietet fünf Welten mit insgesamt 150 Spielfeldern spannender Unterhaltung für junge Leute.



Harvest Moon

Nintendo bringt endlich ein neues, äh, Adventure auf den Markt: *Harvest Moon* (= Herbstmond, Erntemonat). „Äh“ deshalb, weil Ihr in dem Abenteuer von Natsume nicht mit einer waffengespickten Gruppe wagemutiger Kämpfer durch diverse Lande zieht. Das Motto lautet „Schwerter zu Pflugscharen!“ Als Sohn einer Bauernfamilie habt Ihr zweieinhalb Jahre Zeit, in einem Abenteuer mit umfangreichen Simulationsanteil zu zeigen, was agrartechnisch in Euch steckt. Bestellt das Land, hütet und pflegt das Vieh und feiert den *Harvest Moon*. Dabei sollte das Ziel „Heirat“ auch nicht außer Acht gelassen werden ... Das Spiel erscheint in Deutsch.



Game Boy Pockets

Für etwa 90 Mark könnt Ihr nun einen dieser heimatlosen farbigen Game Boy Pockets adoptieren. Nintendo liefert sie in Deutschland in blau, gelb, grün, rot, schwarz, silber-metallic (bereits erschienen) und transparent aus. Ihr habt dabei im Vergleich zum alten Game Boy ein leichteres, kompakteres Gerät mit besserem LCD-Display.



Hugo 2

November ist *Hugomonat*. Laguna bringt *Hugo 2* für den Game Boy. Zum ersten Mal werden die Originalspiele aus der bekannten *Hugo-Show* (kommt auf Kabel 1 immer Samstags) in das Taschenformat gepackt. Auf fünf echte *Hugo*-Games könnt Ihr Euch freuen: Hechtet z. B. durch den Wald und sammelt Goldsäcke ein. Achtet dabei auf Fallen, Felsbrocken und im Weg stehende Äste. Auch die 3-D-Level können sich sehen lassen: Surft z. B. mit dem Snowboard durch einen gefährlichen Eiskanal. In der nächsten NFV gibt es mehr.



Hercules

Hercules, der Sohn des Zeus, wurde von den Schergen des Hades (Gott der Unterwelt) entführt. Der Bengel wuchs bei den Menschen auf, und zog dann aus, ein Held zu werden. Die Geschichte wird von Disney jetzt musikalisch aufgepeppt in die Kinos gebracht, als frühere (Harryhausen!) Versionen. Die 4 Megabit-Game Boy-Variante kommt von THQ über Nintendo höchstselbst in die Läden. Ihr stellt Euch mythischen Gegnern wie Zentauren, Schlangen und Skeletten. Neun Level, zahlreiche Power Ups und Paßwörter sollen für langen Spielspaß mit *Hercules* sorgen.



SOMMER-COMIC-SPASS

**SIMPSONS
COMICS #11**
AB 3. SEPTEMBER IM HANDEL!

mit Bart,
Homer
& Co!

NEUAUFLAGE DER ERSTEN
VIER SIMPSONS-HEFTE IN EINEM
MEGA-PAPERBACK!

JEDEN MONAT
NEU
NUR DM 3,90

NEU
160 SEITEN
NUR DM 16,90

© 1994, 1995 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



GROENING
MORRIS
ALEXANDER

Die SIMPSONS – täglich auf ProSieben

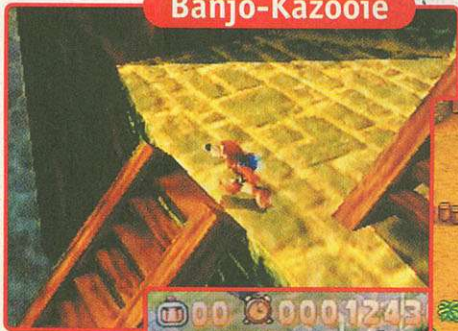
Dino
COMICS

VORSCHAU

Das Weihnachtsfest der N64-Sensationen kündigt sich an! Auf unserer Liste für das nächste Heft stehen Hintergrundberichte zu **Banjo-Kazooie** und **Yoshi's Island 64**.

Erste Guides und Tests erscheinen zu **Super Bomberman 64**, **Robotech**:

Banjo-Kazooie



Crystal Dreams, **Extreme G**, **Lamborghini 64**, **Dark Rift** und **ClayFighter 63 1/3**. Mehr gibt es zu **Hexen 64** und **Lylat Wars**.

DKL 3



Harvest Moon



Für den Game Boy ist **Donkey Kong Land 3** angekündigt, **Harvest Moon** soll für das Super Nintendo kommen. Wir bringen neue Hintergrundberichte und jede Menge Tips zu allen Systemen.

Das nächste Heft sollte am **12. November** am Kiosk sein! Bis dann!

Super Bomberman 64



Yoshi's Island 64



Speed? Probe Controlled!

Accclaims Software-Team Probe schreibt ein futuristisches Rennspiel mit Motorrädern, das einen wahren Geschwindigkeitsrausch verspricht. Wer die **Silicon Graphics**-Bilder aus Heft 6+7/97 mit diesen Screenshots aus dem aktuellen Spiel vergleicht, wird keine großen Unterschiede entdecken können. **Acclaim** scheint das Spiel noch zu Weihnachten herausbringen zu wollen – darum könnt Ihr in der nächsten Ausgabe auf mehr Informationen zu diesem spannenden Rennspiel hoffen.



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:
Clemens Fricke, Dominik Reutzel

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Japan-Korrespondenz: Jonathan Long

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

Comic: Christoph Grundmann

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. Gleichmaßen 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., Ltd.

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

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Diese Kämpfer sind härter als Stahl-
hoffentlich schmelzen sie nicht!

AB OKTOBER FÜR N64

CLAY FIGHTER 63 1/3™



Interplay

© 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Clay Fighter 63 1/3 and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Nintendo 64, 3-D 'N' are trademarks of Nintendo of America, Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

The background of the entire page is a dynamic illustration of a hockey game. In the foreground, a player in a blue and red uniform is skating towards the left, holding a hockey stick. Behind him, another player in a white and yellow uniform is also skating. In the background, a goalie is visible in front of a net. 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. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. 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

THE NEW DIMENSION OF FUN

NINTENDO 64



© und © 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp.
All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of
The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.