

Nintendo

fun
visionNasser
Spaß aus
England:
Wetrix

BOMBIG!

ERSTE LEVEL
ZU
BOMBERMAN 64
GELOST!Alle Konami-Hits
für 1998!

Gespielt: Ganbare Goemon

Die neusten Nachrichten
aus aller Welt!Game Guides: Chameleon Twist, Lylat Wars, Extreme G
Außerdem: Diddy Kong Racing, Automobili Lamborghini,
Harvest Moon, Mischief Makers, Top Gear Rally



DIDDY KONG RACING



Mit deutschem Bildschirmschrift

The New Dimension of Fun



Nintendo

Diddy Kong Racing™: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Kumble Pak™ trägt dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich betreten! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo 64!

Trademark of Nintendo. © 1997 Rare, Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo. TM, ® and N are trademarks of Nintendo. Published by Rare. In separat erhältlich

Doppelter Spaß zu Weihnachten!

So eng wie diesmal war es in den vier Lebensjahren von Nintendo Fun Vision noch nie: Die meisten Haupttitel kamen in der Redaktionsschluß-Woche an, so daß wir **40 Seiten in letzter Minute** produzieren mußten. Ein Game Guide hier, ein Wettbewerb dort, und vor zehn ging selten das Licht aus. Nun, geklappt hat es ja doch noch: Also herzlich willkommen zur neusten Ausgabe!

● Neuigkeiten gibt es einige zu berichten, aber beginnen wir mit einer in eigener Sache: Die nächste Fun Vision **erscheint bereits am 17. Dezember**, also

rechtzeitig zu Weihnachten – vormerken! ● Fun Visions Homepage ist jetzt endlich dort, wo sie hingehört: im Internet. Unter **<http://www.funvision.com>** finden neugierige Fun Vision-

Freunde jede Menge Infos und Fotos zu ihrer Lieblings-Zeitschrift und neuen Spielen. Schaut doch auch einmal vorbei! ● In einer der letzten Ausgaben beschwerte sich ein Leser, wir würden keine richtigen Interviews machen. Nun, *Lamborghini 64* (sorry, **Automobili Lamborghini!**) war schon ein Gegenbeweis. Und in dieser Ausgabe quetschen wir Zedtwo über Oceans **Wetrix** aus. Außerdem werfen wir Blicke auf **Ganbare Goemon** und **G.A.S.P. – Fighter's NEXTeam**. ● Leider waren von wichtigen Rennspielen (drei davon sehen wir uns in diesem Heft an) bisher keine PAL-Versionen verfügbar. Darum mußten wir in dieser Ausgabe noch auf die Verteilung von Gold-Funnies in dieser Sparte verzichten. Ihr solltet im nächsten Heft auf den großen Vergleichstest achten, in dem die beliebte Trophäe endlich verteilt wird. ● Jetzt könnt Ihr Euch ins Info-Paradies stürzen, denn so viele Neuigkeiten wie zu Weihnachten gibt es selten! Viel Spaß wünscht Euch

NFV
im Internet:
<http://www.funvision.com>

Bilder-

katalog von der ECTS:

Auch in diesem Jahr gab es wieder lange Warteschlangen, Shiny's Kleinwagen (mit Würmern machen die Geld!), Spice Girls auf Promotion-Tour, teuflische Statuen, eiskalte Werbung für Nagano, Virgins fantasievolles Messestand und flotte Flitzer bei Ubi Soft. ● Besuch hatten wir aus dem fernen München. Acclaims Pressesprecher Stefan Luludes (rechts) zockte uns souverän bei *Extreme G* ab. (Naja, er übt ja auch schon längere Zeit.)



Euer Fun Vision-Team

games

nintendo 64

game guide

Chameleon Kid	34
Bomberman 64	50
Extreme G	24
Lylat Wars	12

preview

Lamborghini 64	70
Mischief Makers	30
San Francisco Rush	80
St. Andrews Golf	80
TetrisPhere	80
Top Gear Rally	22

report

Diddy Kong Race	58
Ganbare Goemon 5	56
NFL Quarterback Club '98	63
Wetrix - Tetris made in UK	18

super nintendo

review

Harvest Moon	72
--------------------	----

preview

NHL Hockey '98	80
----------------------	----

game boy

review

Die Maus	76
Donkey Kong Land 3	74
Hercules	77

preview

FIFA - Road to the World Cup	80
------------------------------------	----

+ tiptime

Blast Corps, Mario Kart 64, GoldenEye etc.	39
--	----

news

Inside: Telex, Voyager, etc....	ab 6
---------------------------------	------

specials
report

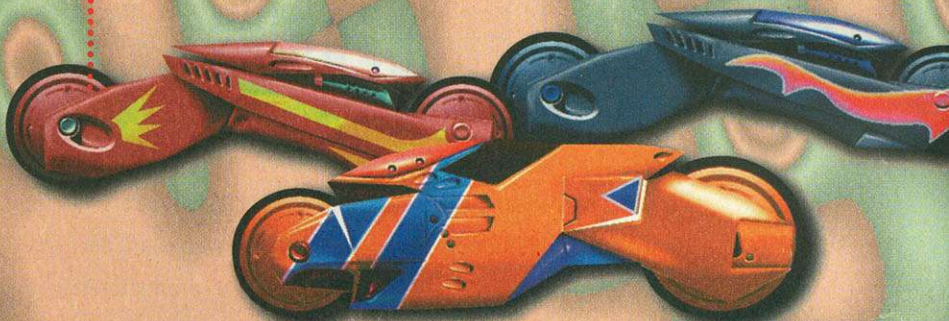
Konami - Gamers NEXTreans ...	48
GoldenEye	68
Nachrichten aus aller Welt	60

& more

Abo-Seite	38, 59, 62
Editorial	3
Funny-Shop/Nachbestellung	32
Seite 33	33
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	67
Leserbriefe	65
Top 5	64



Nintendo hat sich Hudsons stärkste Lizenz gesichert und bringt *Bomberman 64* auch in Deutschland noch rechtzeitig zu Weihnachten auf den Markt. Mit dem legendären 4-Spieler-Modus und einem aufgepeppten Story-Abenteuer beweisen die Bombenleger wieder einmal, daß man ein geniales Konzept auch in die dritte Dimension umsetzen kann.



Auf ein Extrem der Sonderklasse dürft Ihr Euch in einem unserer Game Guides freuen: *Extreme G*. Steigt mit uns in eines der heißesten Bikes und nehmt die ersten Rennen auseinander. Anhand von anschaulichem Kartenmaterial weisen wir auf Gefahren hin, welche die ersten Kurse beinhalten. Und dabei wünschen wir Euch gute Fahrt ab Seite 24.

Bei dem vielen Regen in England ist es nicht verwunderlich, daß die lieben Leuten auf der Insel zu den fleißigsten europäischen Software-Lieferanten gehören. Daß aber auch noch das neueste Produkt von Ocean vor Wasser nur so trieft, beweist *Wetrix*. Lest unser Interview mit Zedtwo!



„Mein Name ist Bond, James Bond. Ich bin für den Geheimdienst Ihrer Majestät unterwegs. Gerade ist eine unheimlich wichtige CD mit einem Datenschlüssel namens *GoldenEye* von Terroristen entwendet worden. Und wen hat man beauftragt, diesen Silberling wiederzubeschaffen? Natürlich den besten Doppelnull-Agenten der Welt - James Bond. Auf Seite 68 stellt die NFV Euch mein neues Spiel vor und in der Tiptime ab Seite 42 gibt es jede Menge Tips sowie den Anfang einer Komplettlösung.“



Link zu Pferd? Kriegerische Ritter in funkelnden Rüstungen? Ja, das sind nur zwei Beispiele von dem, was sich in der letzten Zeit in Japan, Europa und Amerika zuge tragen hat. Wir berichten u. a. von *Legend of Zelda 64* und *Mace - The Dark Ages* (Fotos), *WWF Warzone*, *Dracula 3D*, *G.A.S.P. - Fighter's NEXTrean* und *Super Robot Spirits*. Augen auf im Heft - so viele Neuigkeiten wie jetzt gibt es sonst nur zu den Messen E³ oder Shoshinkai (alias Nintendo World)!





Jetzt macht's
KRAWOUUM!

BOMBER MAN 64

Absolut bombastisch: Bomber Man 64™: Steinharte Levels. Tonnenweise neue Bombenmanöver. Ob allein im spannenden Adventure-Modus oder für bis zu 4 Spieler im genialen Battle-Modus – diese neue abgefahrene 3-D-Welt hat's in sich! Du erlebst die totale Bewegungsfreiheit. Spreng Dir den Weg frei. Bomber Man 64™: Exklusiv für Nintendo® 64!

NINTENDO 64



Nintendo®

The New Dimension of Fun

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Das Kind hat einen neuen Namen: Nintendos Hausmesse „Shoshinkai“ (21. bis 23. November in Chiba bei Tokio) heißt jetzt „Nintendo World '97“. +++ Mindscape wird auf absehbare Zeit keine Nintendo 64-Spiele vertreiben oder herstellen. +++ Golfspezialist T&E („True Golf Classic“-Serie für das SNES) gibt mit dem 128 Megabit-Modul *Harukanaru Augusta: Masters '98* seinen N64-Einstand. Die Turniere auf dem berühmten Augusta-Areal finden mit Rumble- und Controller Pak-Unterstützung statt. Ein internationaler Vertrieb steht nicht fest. +++ 64 *De Hakken!! Tamagotchi Minnade Tamagotchi World* (wird in Deutschland wohl auf die letzten beiden Wörter reduziert ...) ist der Titel von Bandais erstem N64-Modul. Es präsentiert sich als Brettspiel, in dem Ihr Euch um die Cyber-Wesen kümmern müßt. Einen internationalen Vertrieb gibt es noch nicht. +++ Vic Tokai (*Dark Rift*) übernimmt den US-Vertrieb von Paradigms *Aero Fighters Assault*. Damit könnte auch dieses Modul über ABC Spiel Spaß nach Deutschland kommen. +++ Das bange Hoffen und Warten hat ein Ende: Lara Croft wird nicht auf dem Nintendo 64 erscheinen. Sony schloß mit Eidos Interactive einen Vertrag, daß zukünftige *Tomb Raider*-Abenteuer nur auf der PSX und dem PC herauskommen dürfen. Ein Eidos-Sprecher: „Wir entwickeln keinen N64-Titel in der 3rd Person-Perspektive wie *Tomb Raider*, aber es sind Spiele in Entwicklung.“ +++ *Mario Paint 64* heißt jetzt *Mario Artist* und soll als Teil einer Serie erscheinen. +++ In der Gerüchteküche heißt es, daß Red Lemon in Oceans Auftrag ein SF-Flugspiel („die Kampfversion von *Pilotwings 64*“) programmiert. Die Story entspricht etwa den „Opfer“-Romanen von Robert Sheckley, in denen Kriminelle live im TV um ihr Leben kämpfen. Nur, daß Ihr hier Flugzeuge zur Verfügung habt, die auch Hindernissen in der Luft und Beschuß vom Boden aus entkommen müssen. +++ Konami produziert eine Game Boy-Version von Hasbros berühmtem Brettspiel *Monopoly*. +++

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

Kein Spiel für Jungfrauen mit Bißangst ...



Dracula 64, Castlevania 64 bzw.

3-D ... Wie das Spiel letztendlich heißen wird, steht noch nicht fest. Wohl aber, daß man neben der Hauptfigur Schneider (das ist der Vorname, keine Berufsbezeichnung) Belmont auch Gestalten namens Cornell Reinhart, Carrie Easterfield und Corler auftauchen. Während Belmont die berühmte Peitsche schwingt und sich in einen Werwolf verwandeln kann, liebt Cornell den Nahkampf. Corler bevorzugt Kettensäge und Pistolen, und Carrie ist ein zwölfjähriges Magie-begabtes Mädchen. Jeder dieser



Charaktere hat seine eigene Geschichte und sein eigenes Spielende. Es heißt, daß man das Vampir-verpestete Spiel bei Tag und Nacht durchspielen (erstes dann ungebissen ...).

Nehmen die Blutsauger einem zuviel Lebenssaft ab, wird man selbst zum Vampir. Die Grafik soll sich im Stil des gothischen Horrors präsentieren, wie man das vom Kinofilm „Interview mit einem

Vampir“ her kennt. Das 128 Megabit-Modul ist nicht vor Herbst '98 zu erwarten.



Nintendonicht mehr sprachlos?



ピカチュウ
げんきでまっし



Die Gerüchteküche brodeln: Nintendo soll auf der Nintendo World '97 neue Rumble Pak-Varianten vorstellen, eine davon mit Mikrofon. Dessen erster Einsatz erfolgt im Tamagotchi-inspirierten *Pikachu Genki Dechu*. Laut dem japanischen Magazin „The 64 Dream“ werden dem Spiel per Mikrofon einfache Befehle erteilt. Pikachu ist einer der beliebtesten Charaktere aus *Pocket Monsters* für den Game Boy. Sein erstes eigenes Spiel wird auf einem Modul erscheinen, während weitere Abenteuer Pichakus für das 64DD geplant sind, eines davon *Mario Artist*-kompatibel.

PGD dagegen handelt davon, wie Ihr Euch Pikachu zum Freund macht.

Das geschieht wie im echten Leben über Gespräche, und hier wird angenommen, daß das Mikrofon ins Spiel kommt. Eine Firma namens Umbrella soll dafür eventuell die Spracherkennungssoftware bieten. Wie gesagt: All dies sind Gerüchte, zusammengetragen aus kurzen Äußerungen von Shigeru Miyamoto (*Mario*-Erfinder) und Tsunekazu Ishihara (Präsident der Firma Creatures). Erst die Nintendo World '97 wird klare Antworten bringen.

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 NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix dt 119.99
Cut Throat Island dt 59.99



Donkey Kong Count. 3 dt 119.99
Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
Hebereke 2 dt 79.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00
Kirbys Ghost Trap dt 79.99
NHL Hockey 97 dt 99.99
NHL Hockey 96 dt 109.00
Oscar dt 89.99
Power Ranger 2 dt 89.99
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 89.99
Tim in Tibet dt 89.99
Tim im Sonnentempel dt 109.00



Toy Story dt 99.95
Whizz dt 79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2 uk 49.00



Beauty and the Beast dt 44.99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich 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, CD-I, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.



Indiana Jones dt 44.99
John Madden 95 dt 39.00
Mr. Do! dt 44.99
Power Piggis dt 49.99



Revolution X dt 49.99



Rise of the Robots dt 49.00
Stargate dt 39.00

Zubehör

Cinch - Seart Adapt. dt 10.00
Game Mage Mogelmodul dt 49.99
Infrarot Joypad dt 39.99
Multi Spieler Adapt. dt 39.99
Tecno 516 Joystick dt 14.99
Top-Fighter Joystick dt 69.99
Verlängerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 4.95

GAME BOY



Dschungelbuch dt 44.99
Glöckner v. Notre D. dt 59.00
Hugo dt 59.00
Hugo 2 dt 59.00
King of Fighters 95 dt 49.99
Schlumpfe 2 dt 69.00
Tim in Tibet dt 59.00
Waterworld dt 49.00

Sonderangebote

Daffy Duck Classic dt 39.00
Gremlins 2 Classic dt 39.00
Mario & Yoshi dt 39.00
NBA Jam dt 29.99
PGA European Golf dt 34.99
Space Invader (SGB) dt 39.99
Stargate dt 29.99
WWF King of Ring dt 29.99
Yoshi's Cookie uk 39.00

Zubehör

Energy Pack GB dt 29.00
Game Boy Pocket dt 119.00

NINTENDO 64

Blade & Barrel dt 139.00
Blast Corps dt 114.00
Bomber Man 64 dt 89.00
Clayfighter 63 1/3 dt 149.00
Diddy Kong Racing dt 89.00
Extreme G dt 149.99
F1 Grand Prix dt 149.99
Fifa Soccer 64 dt 89.99



Hexen dt 149.00

Int. Superstar So 64 dt 139.00
James Bond 007 dt 149.99
Joust X dt 159.00
Lamborghini 64 dt 154.99



Lylat Wars dt 139.00
Mario Kart 64 dt 89.00
Mischief Makers dt 89.00
Multi Champ. Racing dt 139.99



NBA Hangtime dt 129.00
NFL Quarterback C.98 dt 139.99
Robotron X dt 159.00
St. Andrews Golf dt 139.00
Super Mario 64 dt 89.00
Top Gear Rally dt 149.00
Turok dt 139.00
Wave Racer 64 dt 89.00



Wayne Gretzky Hockey dt 129.00
Wild Choppers dt 139.00

Zubehör

Antennenkabel N64 dt 39.99
Cinch Kabel N64 dt 14.99
Flight Force SV-366 dt 129.99
Gamekiller dt 64.99
Joypad Super SV-300 dt 54.99
Joypad Plus SV-304 dt 54.99
Joypad N64 SV-303 dt 44.99
Joypad N64 rot dt 54.99
Joypad Nintendo 64 dt 54.00
Joypad N64 schwarz dt 54.99
Joypad Shark SV-362 dt 64.99
Joystick SV-364 dt 89.99
Lenkrad N64 SV-380 dt 129.99
Lenkrad incl. Pedale dt 119.99
Mad Catz Joypad N64 dt 69.00
Memory Card 5 Meg dt 69.99
Memory Card 1 Meg dt 39.99
Memory Card N64 256K dt 29.99
Nintendo 64 o. Spiel dt 299.00
Rumble Pak dt 39.00
S-Video Kabel N64 dt 19.99
Seart Kabel N64 dt 24.99
S. Mario 64 Spiebert. 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
Preis: variabel

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Player One (Entwickler des gestrichenen *Robotron X*) hat ein eigenes N64-Projekt. Es handelt sich dabei um einen *Turrican*-Verschnitt, in dem ein Held mit Greifarm durch verschiedene Landschaften reist. +++ *Struggle Hard* heißt jetzt *Fighting Cup*. In Imaginiers Prügelmodul müßt Ihr nach Punkten siegen, nicht nach gewonnenen Runden. Wer zuerst seinen Zähler auf „7“ bringt, kommt vorwärts. Punkte gibt es für die meisten Treffer (einer), werfen der Gegner (zwei) und Auf-die-Matte-legen oder Gegenangriff (drei) bzw. in Verbindung mit Special Move (vier Punkte). Die Charaktere stammen aus der ganzen Welt, ein internationaler Vertrieb wurde noch nicht bestimmt. +++ Midway's neuester N64-Polygon-Prügler heißt *Bio Freaks*. Die Charaktere sollen sich dabei in jede Richtung bewegen und in der Luft kämpfen können. Midway bestätigte ebenfalls die N64-Entwicklung des Autorennens *Cruis'n World*. Es soll unter der Aufsicht von Ken Logg, Chef-Entwickler bei Nintendo of America, entstehen. +++



+++ Von Atlus' *Snowbo Kids* sind jetzt vier Charakter-Studien aufgetaucht. Mit ihnen könnt Ihr auf dem geteilten Bildschirm gleichzeitig unterwegs sein. Das Rumble Pak-kompatible 128 Megabit-Modul erscheint 1998 und hat noch keinen deutschen Vertrieb. +++

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



Fußball in einer neuen Dimension

UEFA Soccer 64 wird eines der ersten Spiele unter Oceans neuem Sports-Logo sein. Mit offizieller UEFA-Lizenz kicken 48 Clubs, fünf Nationalteams und drei geheime Mannschaften in 17 verschiedenen Stadien, ein paar davon speziell fürs Training. Gekickt wird in einer komplett dreidimensionalen Welt mit Spielfiguren, die im Motion Capture-Verfahren designt wurden. Die Bewegungen der Spieler sollen so fließend sein, wie in keinem anderen bisher erschienenen Fußballspiel. Weiterhin hat Ocean verschiedene Spielmodi, wechselnde Wetterbedingungen und diverse Einwurfvarianten und Kameraperspektiven angekündigt. Die Kommentare des Ansagers werden voll digitalisiert. Programmiert wird das Spiel von dem französischen Softwarehersteller Power and Magic. *UEFA Soccer 64* – von dem hier Vorab-Bilder aus der PC-Version gezeigt werden – erscheint wohl nicht vor Sommer 1998.

Nur in der Spielhalle



Bilder: © 1997 Midway.



In Deutschland ist der Zutritt zu

Spielhallen nur Personen über

18 Jahren gestattet. Und nur dort wird man *Mortal Kombat IV* sehen können, da eine Heimumsetzung hierzulande sofort indiziert werden würde. Midway programmiert nämlich an der Fortsetzung der international kommerziell erfolgreichen – aber nicht mehr originellen – Prüglerserie. Erstmals scheinen die Charaktere in echtem 3-D aufzutreten.



Widerstand zwecklos

Gute Zeiten für Star Trek-Fans: Neue *Voyager*- und alle *DS9*-Folgen laufen derzeit auf Sat.1. Die Amerikaner sind aber schon viel weiter: Während sich die *DS9*-Crew noch mit den Gründern herumschlägt, bekommt das *Raumschiff Voyager* Verstärkung von den Borg*. Am Ende der dritten Staffel trafen Janeway und Co. auf die Species 8472 – eine Gefahr, größer als die Borg für den Alpha-Quadranten, die sich jetzt als Verbündete erweisen. Als Verbindungsfrau an Bord dient Seven-of-Nine (Jeri Ryan, bekannt aus *Dark Skies*), die nach der großen Schlacht von den Borg getrennt wird. Dank des Doktors überlebt sie den Verlust ihrer Verbindung zum Hive und ersetzt in den kommenden Folgen Kes. Auf der Suche nach ihrer Menschlichkeit werden wir Seven-of-Nine und die *Raumschiff Voyager*-Crew wohl erst im Herbst '98 begleiten können.

* Die Borg versuchten im Kinofilm „Der erste Kontakt“, die Erde zu zerstören.





F1 POLE POSITION 64

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum
Abwinken.



Mit 770 PS in die
Reifenstapel.



Taktik und Technik
auf Tastendruck.

NINTENDO 64



Vertrieb Konami
069/95 081 222



Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.

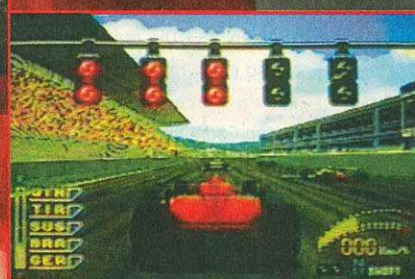


Deine schärfsten
Gegner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.

Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.



ex +++ Telex +++ Telex

+++ Die Electronic Entertainment Expo (E³) kehrt im Mai 1999 nach Los Angeles zurück. Der Schritt war nötig, nachdem sich die Besucher über Atlanta als Messestandort (Erreichbarkeit, Betreuung, Nachtleben ...) beschwert hatten. Das Los Angeles Convention Center, in dem die Messe bereits 1995 und 1996 stattfand, wurde erweitert, um 1999 einer noch größeren E³ Platz zu bieten. Für mindestens fünf Jahre findet die Messe dann in L. A. statt. +++ *Shadowman* (NFV 10+11/97, Beihefter Seite 4) erscheint nicht für das N64. Das kündigte Acclaim kurz nach der ECTS an. +++ *Wayne Gretzky Hockey '98* (N64) soll eine Simulation werden, die richtige Eishockey-Fans begeistert. Es gibt wieder Sim- und Arcade-Modi, zwei Torhüter-Beschützer in jeder Runde und intelligentere Gegner. +++ Laut der Branchenzeitschrift MCV soll Shiny Entertainment über eine N64-Version des Action-Spiels *Mesiah* (erscheint Ende '98 für den PC) verhandeln. +++ *Pocket Monster* hat *Super Mario World* vom Thron des „meistverkauften“ Videospiels in Japan gestoßen. *Pocket Monsters* wurde bis Ende August 6,22 Millionen Mal verkauft (im Vergleich zu 6,18 Mio.). +++ *MicroProse* (*Star Trek: TNG - Future's Past* SNES) wurde von GT Interactive (*Hexen* N64) gekauft. +++ Laut N64.com soll Midway die Rechte an einer N64-Version von Codemasters' (England) *Micro Machines* (SNES) gekauft haben. Außerdem sollen *Super Off-Road Challenge* (Rallye mit Geländewagen, z. B. Chevy's und der „Hummer“) und *Olympic Hockey '98* (auf *Wayne Gretzky Hockey*-Basis) in Entwicklung sein, letzteres soll in den USA rechtzeitig zu den Olympischen Spielen erscheinen. GTI Deutschland konnte die Meldung noch nicht bestätigen. +++ THQ und Nickelodeon kooperieren für ein N64-Spiel zur Zeichentrick-Serie *Rugrats*. Es wird 1999 erscheinen. +++ Die *Tamagotchis* sind so erfolgreich, daß Bandai in Japan jetzt schon *Tamagotchi II* für den Game Boy nachschießt. ++

x +++ Telex +++ Telex +++

Der
Hit-Doktor

Unter dem Motto: „Abtanzen bis der Arzt kommt“ steht die neue *Just The Best Vol. 13*. Und dafür sorgen Acts wie Scooter („The Age of Love“), Nana („He's comin'“), Oasis („D' You know what I mean“), Backstreet Boys („Everybody“), The Kelly Family („Because It's love“) und viele andere. Da könnt Ihr grooven bis Euch die Luft weg bleibt. Und jetzt kommt der Hammer: Wir verlosen drei Erste-Hilfe-Sets, bestehend aus einem Verbandskasten, einer Migränebrille und natürlich einer *Just The Best Vol. 13*-CD. Stichwort: „Erste Hilfe“.

Ü
-Kalender,
nicht nur für
Kinder!

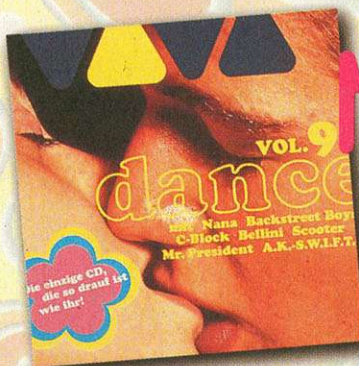
Alle Jahre wieder ... – braucht man einen Adventskalender! Und was könnte da nicht schöner sein, als jeden Tag mit einer kleinen Überraschung zu beginnen. Deshalb gibt es von Ferrero den „Kinder Überraschung“-Adventskalender. Prallgefüllt mit guter Kinder-Schokolade und vielen tollen Sachen – der wird bestimmt zum Kultobjekt! Wir verlosen fünf dieser eierstarken Kalender. Stichwort: „Ü-Kalender“.

Tabaluga
geht wieder
auf die Reise!

Tabaluga, der Drache aus dem gleichnamigen Musical-Erfolg von Peter Maffay, wird zum Zeichentrick-Charakter. Das ZDF strahlte die Abenteuer aus und BMG bringt sie auf Video, Kassette und CD in den Handel. Die Story: Arktos, der Herrscher der Eiswelt, will die ganze Welt mit einer Schneedecke überziehen.

Doch im Grünland übersieht er einen Baum, der der Kälte mit seinen grünen Blättern Widerstand leistet. Als Arktos ihn bemerkt, reißt er den armen Baum samt seiner Wurzeln aus. Doch dabei entgeht ihm ein kleines Geschenk: Das Drachenei, aus dem *Tabaluga* schlüpft. Der kleine Feuerspucker ist liebenswert und findet schnell Freunde. Und als ihm die Schildkröte Nessaja von Arktos' Plänen erzählt, machen sich *Tabaluga* und seine Freunde auf den Weg, die Welt vor der klirrenden Kälte zu retten. Ihr könnt die Abenteuer der kleinen Drachen

auf drei Videokassetten (je DM 24,95) oder auf sechs CDs bzw. MCs (je DM 12,95/DM 9,95) miterleben. Wir verlosen ein *Tabaluga*-Video-Set, je ein CD- und -MC-Set und drei Drachen-Plüschies. Stichwort: „Tabaluga“.

Vivas
Megafete

Küssen ist gesund und auf jeder Party unvermeidbar. Was ist schöner als eine Fete mit vielen eng umschlungenen Pärchen, die sich zu heißen Rhythmen bewegen. Und die neue *Viva Dance 9* bringt Euch dazu richtig in Stimmung. Hits wie „Carnaval“ (Bellini), „Take me to the limit“ (Mr. President), „Nur mir“ (Sabrina Setlur) und viele mehr feuern Euch so richtig an. So wird garantiert jede Party zum Riesenerfolg. Und wir helfen Euch auf die Sprünge: Wir verlosen nämlich einen Viva-Schlafsack, damit Ihr immer auf Überraschungsgäste vorbereitet seid, und fünf *Viva Dance 9*-CDs. Stichwort: „Viva-Fete“.

So könnt Ihr gewinnen:

Schickt Eure Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort bis zum 15. Dezember (damit die Preise noch rechtzeitig ankommen, gilt für die Kalender der 24. November als Einsendeschluß) an folgende Adresse:
Fun Vision
Stichwort:
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main.

VERLOSUNG

Das Kleingedruckte: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Pro Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Preise werden nicht umgetauscht.

Schon mal RALLY gefahren?



Selbst bei Nebel Vollgas fahren: Pack' die Zeit, damit Du weiterkommst.



Die Rallye-Saison beginnt: Nebel, Regen, Schnee und gleißende Sonne begleiten Dich!



Fahren im 2-Spieler-Split-Screen-Modus: Der direkte Vergleich!

Spür' das Zittern des Lenkrades: Top Gear Rally unterstützt das Rumble Pak!

18TH 110
Neun Renner stehen zur Verfügung, weitere mußt Du erkämpfen! Warnung: Sie werden immer schneller!



KEMCO®

TOPGEAR RALLY

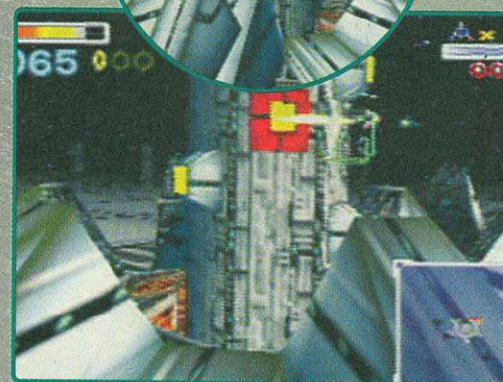
Vertrieb durch Mitsui & Co., Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.



Auf dem Weg zu unserer Komplettlösung von *Lylat Wars* haben wir noch ein paar Karten gebastelt. Diese findet Ihr mit ein paar kurzen Bemerkungen im Anschluß zu den letzten drei Planeten. Aus Platzgründen sind drei Karten in die Tip-time gerutscht. Viel Spaß dabei!

6-1: Bolse (Medaille: 150 Treffer)

Die riesige Bolse-Verteidigungsanlage versucht Euer Eindringen zu verhindern. Ziel Eures Angriffs ist der in der Mitte der Anlage liegende Reaktorkern. Doch bevor Ihr Euch ihm zuwenden könnt, müßt Ihr das Schutzschild außer Kraft setzen. Schießt dazu die Energietürme rings um die Kuppel ab. Dann kommt der Brennstab aus dem Reaktor. Er ist übersät mit gelben Punkten, diese müßt Ihr alle nacheinander ausschalten. Doch seid vorsichtig: Immer wenn einer der gelben Punkte verschwindet, entsteht ein Lasergeschütz, das wahllos in die Gegend ballert. Habt Ihr einmal weniger Energie, solltet Ihr die Selbstschußanlagen, die rund um den Reaktor verstreut sind, abschießen. Diese bringen Euch dann meist silberne Energiekreise. Auch müßt Ihr auf Eure Team-Kollegen achten. Immer wenn einer von ihnen in Gefahr ist, solltet Ihr ihm helfen. Gegen das Wolf-Team kämpft Ihr in bekannter Manier (siehe „Fortuna“ in der letzten NFV).

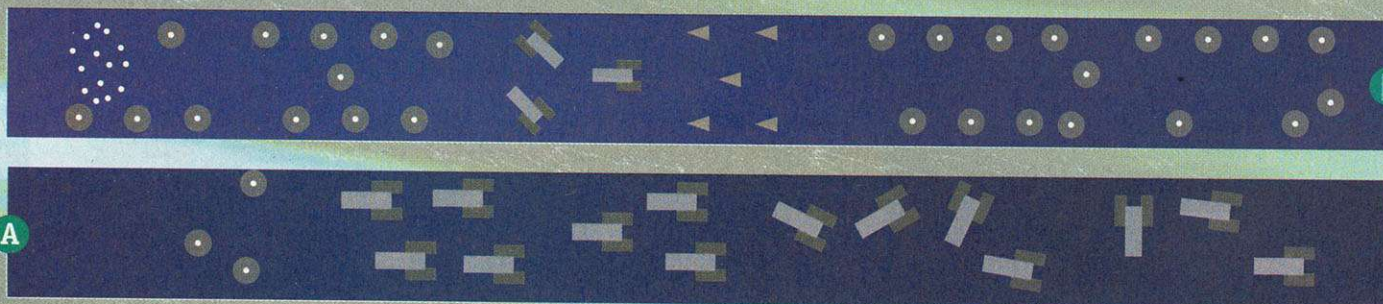


6-2: Area 6 (Medaille: 300 Treffer)

Selbst mit einer vollständigen Mannschaft werdet Ihr es auf Area 6 schwer haben. Besonders, wenn Ihr eine Medaille bekommen wollt. Denn in diesem Level wimmelt es nur so von Gegnern. Fast

alle Raumschiffe, mit denen Ihr es im Verlauf des Spiels zu tun hattet, haben sich hier vereinigt und schlagen jetzt gemeinsam zurück. Versucht sie alle abzuschießen. Es gibt nur einen Weg, und

der führt Euch über den Endgegner dieser Runde zur schwierigen Stufe des Planeten Venom (zur leichten Stufe von Venom kommt Ihr über Bolse).



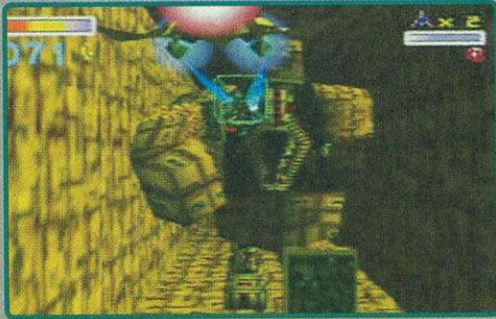
→**Boss:** Um diesem Boss das Handwerk zu legen, müßt Ihr ihm erst seine drei Kugeln wegschießen. Dann sind seine drei Greifarme verwundbar und Ihr könnt sie abballern. Nachdem er mehrere Male seine Arme verloren hat, schießt er mit einem riesigen Laserstrahl auf Euch. Weicht diesem aus, indem Ihr Euch im Uhrzeigersinn am Rand des Bildschirms bewegt. Wenn sich die Schale wieder öffnet, stellt Ihr fest, daß sich die drei pinkfarbenen Kugeln schneller bewegen. Schießt sie wiederum ab, bevor Ihr Euch die Greifarme vornehmt.



7-1: Venom (Medaille: 200 Treffer)

Venom 1 – Der einfache Weg

Auf Venom angekommen, fliegt Ihr zuerst durch einen Canyon mit mehreren Verzweigungen. Alle Wege führen nach Rom, so heißt es. Und so ist es auch auf diesem Planeten: Egal welchen Weg Ihr einschlagt, Ihr landet in einer Höhle und verfolgt einen Steinriesen. Diesem müßt Ihr wieder alle Gliedmaßen abschießen. Zu guter Letzt ist sein Kopf dran. Schießt auf seine Nuß, bis er explodiert. Dann geht es durch eine Röhre dem Endgegner entgegen.



→**End-Boss:** Egal welchen weiten Weg Ihr gekommen seid, Ihr landet bei dem selben absoluten Endgegner. Fliegt zuerst durch die Höhle. Die Elektrobarrieren könnt Ihr mit einem aufgeladenen Laser ausschalten. Dann kommt Ihr zum Boss. Hier hilft folgende Taktik: Schießt als erstes auf die Hände. Weicht dabei den Steinen und seinen Schlägen aus. Wenn er tief Luft holt, solltet Ihr entweder nach außen fliegen und dort abwarten. So werdet Ihr nicht mit aufgesaugt und zerkaut. Auch mit einer gezielten Bombe in den Rachen des Affen könnt Ihr sein Einatmen verhindern. Wenn Ihr ihm immer wieder in die Augen schießt, reibt er sich diese und atmet auch nicht ein. Dafür kontert er mit einem Energiestrahle, dem aber leicht auszuweichen ist. Habt Ihr seine Hände beseitigt und ein paar Treffer auf den Kopf gelandet, zeigt er Euch sein wahres Ich. Schießt wiederum in Stirnhöhe und Ende!



Venom 2 – Der schwierige Weg

Wenn Ihr von Area 6 kommt, müßt Ihr Euch auf das Star Wolf-Team gefaßt machen. Es kehrt nämlich in diesem Teil von Venom zurück. Anscheinend waren die Jungs noch einmal in der Flugschule, denn sie sind gemeiner, schneller und gefährlicher denn je. Um gegen das Wolf-Team eine Chance zu haben, müßt Ihr den Looping und die Wende perfekt beherrschen. Außerdem solltet Ihr über eine Vielzahl an Smartbomben verfügen. Am besten wirken diese, wenn das Star Wolf-Team erscheint. Laßt Euch von einem Gegner verfolgen, rollt zur Seite und setzt Euch mit einem Looping hinter ihn. Haltet aber auch Ausschau nach Euren Kameraden, wenn sie Hilfe benötigen solltet Ihr zur Stelle sein. Danach geht es zum Endboss.



readers message: clemens

Lylat Wars ist einfach unglaublich. Man wird von der ersten Sekunde an völlig in das Spiel integriert. Das wird durch das Rumble Pak hervorragend unterstützt. Es gibt ein leichtes Schütteln von sich (z. B. bei entfernten Explosionen) oder rüttelt so stark (wie bei einer vollen Breitseite), daß ein Vibrieren durch den ganzen Körper strömt. Ein weiterer positiver Aspekt ist die Optik. Die Gegner, Objekte sind größer und imposanter als beim SNES-Vorgänger. Die Grafik ist detailliert und mit viel Liebe zum Detail programmiert. Die Steuerung ist nicht zu kompliziert und geht nach

kurzer Eingewöhnungsphase leicht von der Hand. Der Sound paßt zum Spiel und ist nicht vordergründig oder störend. Alles in allem ist *Lylat Wars* ein Spiel der Superlative!



readers message

Kartenmaterial zum Spiel

1-1: Corneria

1 Alle viere

Vor dem Turm warten schon vier Raumschiffe. Ladet Euren Laser auf und wartet, bis die vier eng beisammen sind. Feuert jetzt los und Ihr trefft sie mit einem Schuß.



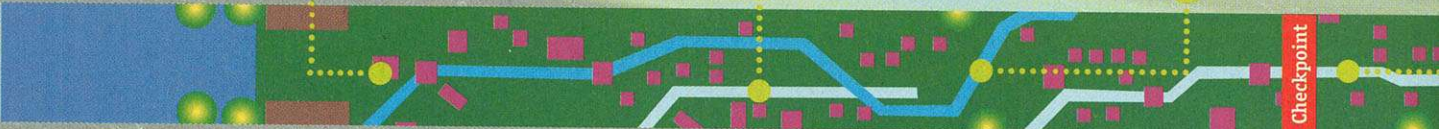
2 Schubsi & Co.

Hier findet Ihr den ersten Roboter, der Häuser umschubst. Schießt ihn mit einem aufgeladenen Laser ab. Das gibt Zusatzpunkte und Ihr kommt an gute Items heran.



3 Auf der Straße

Auf der Straße fahren einige Raumgleiter Patrouille. Zielt mit einem aufgeladenen Laser auf das mittlere Fahrzeug. So trefft Ihr sie alle auf einen Streich.



2-1: Meteo Field

1 Durchflieger

Immer wieder werdet Ihr in dieser Stage auf Ringe treffen. Durchfliegt sie und kleine Belohnungen – wie eine stärkere Waffe – tauchen plötzlich auf.



2 Wurmbefall

Aus der ersten Höhle kommen zwei Würmer heraus und spucken Feuer. Doch mit einem aufgeladenen Laser könnt Ihr sie jeweils in den Wurmhimmel schicken.



3 Felsenkoller

Felsbrocken machen sich einen Spaß und tanzen herum. Damit Ihr nicht an ihnen zerbrecht, müßt Ihr manchmal bremsen oder Gas geben.



2-2: Sektor Y

1 Großangriff

Kaum im Sektor Y angekommen, stürzen sich Eure Gegner auf Euch. Schießt so schnell Ihr könnt einen Weg durch die Reihen der unzähligen Fighter.



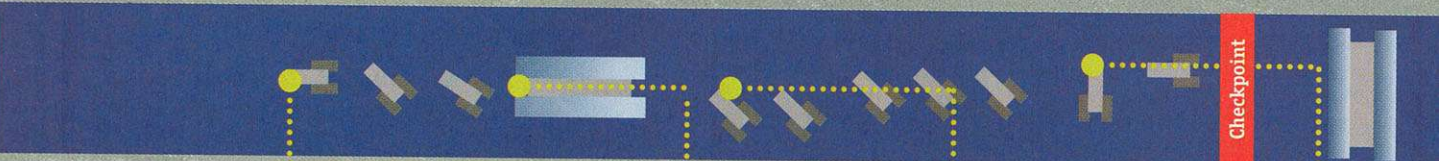
2 Bomben

Seht Ihr die Öffnungen des ersten großen Raumschiffes, solltet Ihr eine Smartbomb in eine davon schießen. So erwischt Ihr alle herausfliegenden UFOs.



3 Geschütze

Die größeren Raumschiffe sind mit ein paar Laserkanonen bestückt. Auch diese könnt Ihr abschießen, um Euer Trefferkonto ein wenig aufzupolieren.



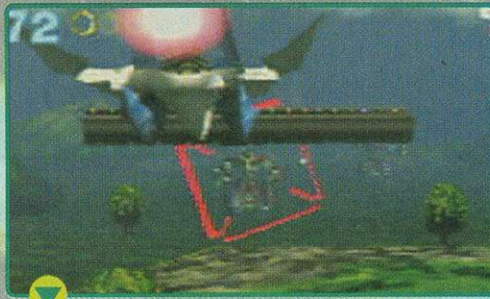
4 Rettet Falcon

Euer Freund Falcon wird von einem Geschwader von drei Raumschiffen angegriffen. Wenn Ihr die schwere Route nehmen wollt, müßt Ihr sie ihm aus dem Genick schießen.



5 Zwei Riesenroboter

Nachdem Ihr in der Stadt aufgeräumt habt, kommt Ihr auf eine Ebene. Dort warten zwei Roboter, die mit Eisenstangen werfen. Fliegt unter den Stangen durch und schießt die Roboter mit einem aufgeladenen Laser ab.



6 Die Bögen

Gleich nach den Robotern kommt ein See mit einigen Bögen. Durchfliegt alle Bögen und (wenn Ihr Falcon gerettet habt) geht es dann durch einen Wasserfall zum Endgegner, der die schwere Runde einläutet.



4 Die Spinnen

Kurz vor der Höhle tauchen zum ersten Mal Raumschiffe auf, die einen Laserschweif hinter sich her ziehen. Schießt sie ab, bevor sie ein Netz spinnen.



5 Wespenest

Eine kleine quirliche Wespe stellt sich Euch entgegen. Hier hilft der aufgeladene Laser nicht. Holt sie mit einfachen Schüssen so schnell wie möglich vom Himmel.



6 Warpzone

Nach dem Continue seht Ihr blaue Ringe. Durchfliegt diese und Ihr fangt Euch an zu drehen. Wenn Ihr alle durchflogen habt geht es nach Katina.



4 Achtung: Raketen!

Aus heiterem Himmel kommt ein Raketengürtel auf Euch zugeflogen. Schießt Euch schnell eine Schneise hindurch.



5 Kampf-Roboter

Einige Soldaten sind in ihre Kampfroboter-Anzüge geschlüpft und eilen Euch entgegen. Gegen sie hilft am Besten ein aufgeladener Laser.

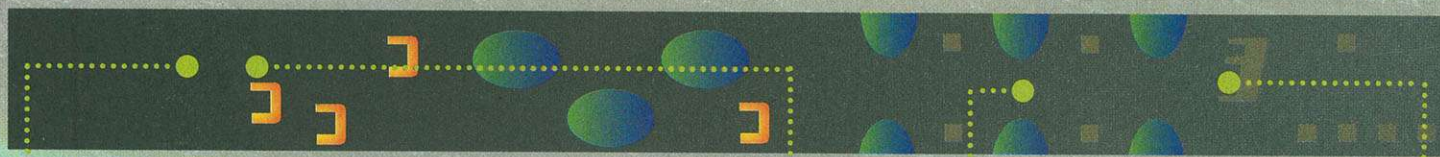


6 Riesige Armeen

Nachdem Ihr die Soldaten in Ihren Roboteranzügen besiegt habt, stürzt sich ein ganzes Heer auf Euch. Schnell feuern ist hier die passende Antwort.



3-3 Aquas



1 Muschelbrecher

Knackt alle Muscheln: Laßt sie sich öffnen und beschießt dann das Schalentier. Oft befindet sich ein hübscher Gegenstand darin.



2 Wurfsterne

An verschiedenen Stellen kommen Seesterne auf Euch zugeschwommen. Schießt sie schnell ab, denn sie explodieren sonst in Eurer Nähe.

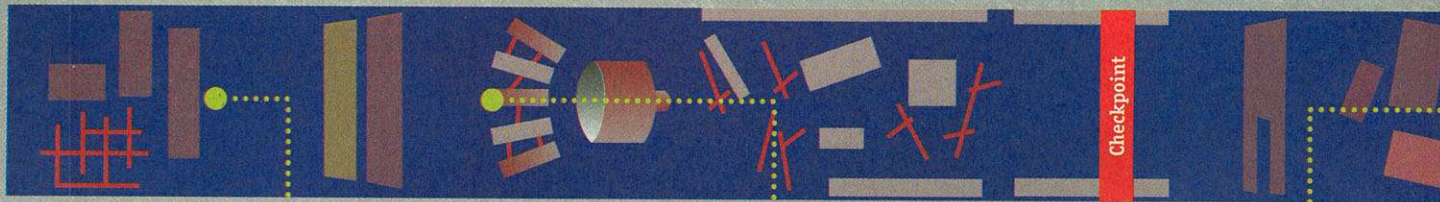


3 Der Zitteraal

Auf halber Strecke kreuzt ein Zitteraal Eure Bahn. Mit einigen Laserschüssen könnt Ihr ihn bezwingen. Das bringt ein paar zusätzliche Trefferpunkte.



4-1: Sektor X



1 Dauerfeuer

Auch hier wimmelt es am Anfang gleich nur so von Gegnern. Drückt so schnell wie Möglich die A-Taste und holt sie alle vom Himmel.



2 Böse Mine

Dann geht es auch gleich durch ein Minenfeld. Schießt auf die Minen und sie explodieren in sicherer Entfernung. Weicht den Explosionen aus.



3 Die Weggabelung

Hier müßt Ihr Euch entscheiden: Fliegt Ihr links zum Warp oder nehmt Ihr den rechten Weg mit den vielen Raumschiffen, die Trefferpunkte garantieren.

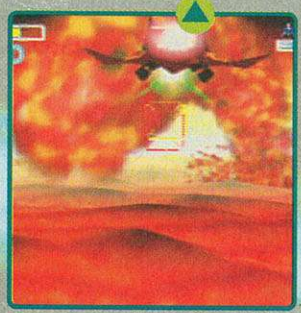


4-2: Solar



1 Feuerschweif

Auf dem Sonnenplaneten wimmelt es nur so von Feuerschweifern. Haltet Euch immer am oberen Rand des Bildschirms auf und weicht den Brandgefahren aus.



2 Felsenjagd

Da Ihr ziemlich schnell durch die Hitze Energie verliert, müßt Ihr immer wieder auftanken. Die fliegenden Felsbrocken kommen da gerade gut gelegen.



3 Seegang

Einige Wellen versuchen, Euren Jäger zu verkohlen. Fliegt so hoch wie möglich und weicht ihnen eventuell mit Drehungen aus.



Checkpoint

4 Neubauten?

An brüchigen Säulen solltet Ihr nicht einfach vorbeischwimmen. Beschießt sie nacheinander mit Torpedos und Ihr bekommt nette Extras.



5 Die große Leuchte

Die Anglerfische bringen Euch drei Extratrefpunkte. Beschießt ihn einfach mit mehreren Torpedos. Dann geht ihnen das Licht aus.



6 Felsschlag

Im zweiten Teil des schmalen Weges stürzen plötzlich Steinbrocken auf Euch nieder. Weicht ihnen gekonnt aus, damit sie keinen Schaden anrichten.



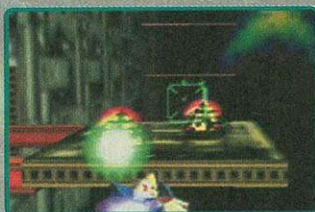
4 Warpzone

Beschießt hier die Tore, bis sie rot werden und sich öffnen. Durchfliegt sie alle und Ihr landet im Sektor Z.



5 Schießscharten

Nach der Weggabelung (rechter Weg) findet Ihr Plattformen mit Lasergeschützen. Beseitigt sie!



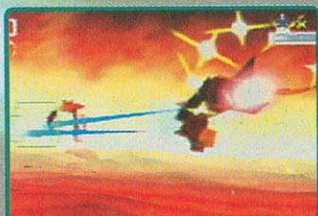
6 Konvoi

Schießt einen aufgeladenen Laser immer wenn sich Raumschiffe zu einem Konvoi zusammenschließen



4 Drachentöter

Auf Dennis Quaid's Spuren wandelt Ihr auf der Smartbomben-Jagd. Jeder Drache verbirgt ein rotes Item.



5 Mittendurch

Hier treffen zwei Feuerschweife aufeinander und bilden einen Tunnel. Fliegt einfach durch ihn durch.



6 Riesenwelle

Kurz vor dem Endgegner schwappt noch einmal eine riesige Welle. Haltet Euch in der oberen Ecke auf.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: NCL

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Batterie, deutscher Bildschirmtext, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Action



Fazit

Ein Spitzenspiel bekommt natürlich auch eine Superbewertung. Alles was **Lylat Wars** zu bieten hat ist genial. Zwar hat man es auf den ersten Blick schnell durchgespielt, doch dann tauchen die Feinheiten auf: Hat man wirklich alle Planeten erfolgreich besucht und wie sieht es mit den Medaillen aus? Also nichts wie ran an das Joypad.

jvn

Wasser marsch!

Daß es in England oft regnet, ist wohl jedem Kind bekannt. Vielleicht war das der Grund für Zedtwo, ihre *Tetris*-Version *Wetrix* mit Wasser zu gestalten. Wir stellten Ste Pickford (Foto) einige Fragen zum neuen Puzzlespiel.

NFV: Ste, ist es nicht eine schwere Aufgabe, dem Namen *Tetris* gerecht zu werden? Wie wollt Ihr die Fans des Urspiels glücklich machen?

Ste Pickford: Wir wollten sicherlich ein „*Tetris*-verwandtes“ Spielgefühl, aber trotzdem etwas neues schaffen. Die meisten *Tetris*-mäßigen Puzzles sind wirklich zu nah am Original, sie geben wenig mehr als Änderungen am Spielprinzip.

Unser Programm teilt keine Spielelemente mit *Tetris*, außer daß das Grundset an Steinen auf das Spielfeld fällt. Die Verbindung ist,



daß ähnliche Fähigkeiten gebraucht werden, um gut zu spielen. Auch auf die Gefahr hin, anmaßend zu klingen: Wir haben versucht, über die Gedankenprozesse und die Gefühle nachzudenken, die beim Spielen eines großartigen Puzzles aufkommen. Dann haben wir versucht, diese Erfahrungen mit unserem Spielprinzip wiederzuerschaffen und zu verbessern.

Wir wollten auch ein kreatives Element vorstellen; es gibt unendliche Möglichkeiten dafür, unterschiedliche Strukturen zu bauen und zu erhalten. Außerdem können verschiedene Strategien entdeckt werden, und das Programm ist so umfangreich, daß Spieler neue Techniken zum Ausreizen der Scores entwickeln können, die

nicht unbedingt von den Programmierern bedacht wurden.

Wie viele Leute arbeiten an dem Titel und wie lange werden sie es noch tun?

Die PC-Version wurde von zwei Leuten – John Pickford und mir – bereits fast fertiggestellt. Wir haben die Arbeit Anfang Januar begonnen und hoffen, Ende Oktober fertig zu sein. Die N64-Version hat auch ein 2-Mann-Team, bestehend aus Amir Latif und David „Bone“

Fortsetzung auf Seite 20 ►



jugend forscht '98

bewerbt **MaS**



Die Fachgebiete:

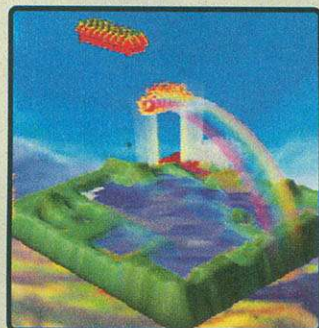
Biologie
Chemie
Geo- und Raumwissenschaften
Mathematik/Informatik
Physik
Technik
Arbeitswelt

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



Fortsetzung von Seite 18 ►

Gill. Sie haben mit der Vollzeit-Arbeit im Juni/Juli begonnen und sollten noch zu Weihnachten fertig werden.

Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, ein Tetris-Prinzip mit Wasser zu verbinden?

Wir haben das grundsätzliche Wasser-System als Teil einer Landschaftssoftware für ein anderes Spiel entwickelt. Es erschien wirklich interessant, so dachten wir, daß es sich gut für ein spannendes Puzzle eignen sollte. Wir spielten mit verschiedenen Ideen, inklusive dem *Incredible Machine* (PC)- oder *Lemmings*-Stil, vorgefertigten Puzzles, und schließlich hatten wir die Idee für ein „endloses“ Puzzle im *Tetris*-Stil.

Was ist – im Vergleich zu einem Autorennen oder Fußballmodul – der Hauptunterschied zu diesem 3-D-geometrischen Titel?

Wetrix hat wenige Grafiken, so wird keiner von unserer 3-D-Engine (Programm-routine) weggeblasen. Das bedeutet, daß wir nur auf dem Gameplay bauen können.

Euer Spiel entsteht für den PC und das N64. Welche Vorteile konnten beim N64 genutzt werden, die es beim PC nicht

gibt? Was sind aus Programmierer-Sicht die Unterschiede?

Wir haben viele der grafischen Vorzüge des N64 benutzt. Die Engine nutzt echtes 3-D mit Perspektiven und beweglicher Kamera, während die PC-Version isometrische 3-D und einen festgelegten Sichtpunkt benutzt. Es gibt viele neue Spezialeffekte und optische Tricks. Wir denken auch daran, die



ganze Präsentation des Spiels zu überarbeiten.

Wir haben mit einer NTSC-Version (US-Standard) gespielt. Wie sieht das mit der europäischen PAL-Version aus: Wird es Balken geben?

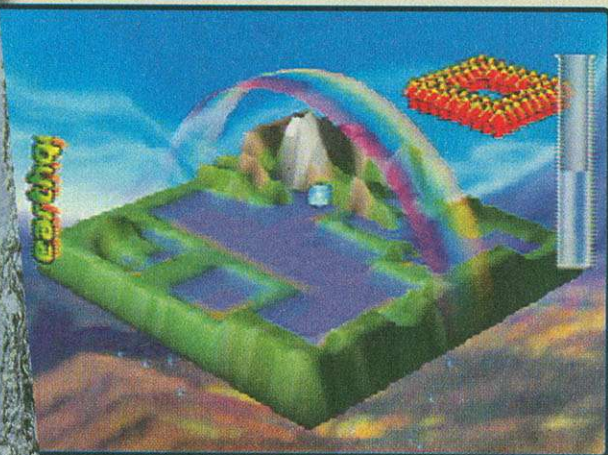
Die PAL-Version wird den ganzen Bildschirm nutzen und genauso schnell sein – sie ist also ziemlich identisch.

Was sollen denn die Leser noch über Wetrix wissen?

Es ist großartig – spielt es!

Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg. Wir spielen Wetrix auf jeden Fall!

og



Es gibt kein Ende in diesem Spiel, aber viele Strategien. Die beiden offensichtlichen (rivalisierenden) sind:

Spielen, um zu überleben

- Entwickelt einen großen See, indem Ihr Mauern um das Spielfeld zieht.
- Beachtet die Erdbeben-Anzeige genau und benutzt die großen „Downer“ vorsichtig.
- Verdampft das Wasser bei jeder Gelegenheit.

Spielen um Punkte

- Baut verschiedene Seen (einige kleine, ein großer).
- Macht die Löcher mit den „Downern“ größer und füllt sie später (das gibt einen großen Bonus).
- Wartet auf einen Regenbogen, bevor Ihr das Wasser verdampfen laßt (Punktzahl verzehnfacht sich).
- Laßt immer den größten See verdampfen.

Die Leute bei Zedtwo haben einige Erfahrungen im Programmieren. Hier sind ein paar (kommende) Highlights:

Wizard & Warriors 2 + 3 (NES)
Solar Jetman (NES)
Maximum Carnage (SNES)
Equinox (SNES)
Plok! (SNES)
Creator (N64, erscheint 1998)

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

TOPGEAR RALLY



Das Handelshaus Mitsui meldet sich nach langer Abwesenheit wieder in der Welt der Nintendo-Spiele zurück. Kemcos *Top Gear Rally* heißt das Produkt, das dem japanischen Unternehmen in Deutschland zu Ehre auf dem Nintendo 64-Bereich verhelfen soll.

Mitsui hat lange überlegt, welches Produkt sich für den N64-Einstand eignet. Kemcos *Top Gear Rally* macht unter den bisher erhältlichen Autorennen jedenfalls eine gute Figur: Vier (plus eine Bonus-) Strecken und fünf Wettervarianten sind wählbar, Spiegelstrecken und bessere Autos müssen erst erfahren werden. Mehr noch als bei *MRC – Multi Racing Championship* von Genki/Imagineer ist bei diesem Produkt Fingerspitzengefühl gefragt: Fahrfehler enden meist an der Wand, mit Drehern oder Überschlagen. Und sich daraus wieder zu befreien, kostet ab der dritten Saison mit Sicherheit mindestens einen Platz in der Gesamtwertung. Rennsaison ist auch das Stichwort: Mindestens zehn (in der ersten) oder 20 (in anderen Spielstärken) Punkte müssen erreicht werden, um weiterzukommen. Die Strecken sind dann stets in unterschiedlichen Wetterverhältnissen zu bezwingen: Regen, Schnee oder Nebel, Dunkelheit oder strahlender Sonnenschein.



START YOUR ENGINES!

Top Gear Rally verlangt, daß Ihr Euch in jeder Saison eines von zwei neuen Autos aussucht. Damit ändert sich auch regelmäßig die Steuerung. Während in der ersten Saison noch mit Vollgas durch die Kurven geheizt werden kann (habt Ihr es drauf?), ist danach etwas



mehr Taktik gefragt. Bremsen ist nicht unbedingt nötig, doch vom Gas solltet Ihr vor der Kurve schon gehen. Schliddern kostet nicht so viel Tempo wie eine Vollbremsung. Kommt Ihr ins Trudeln, müßt Ihr gegenlenken. Sonst hängt Euer Auto gleich abwechselnd an der linken und rechten Leitplanke.

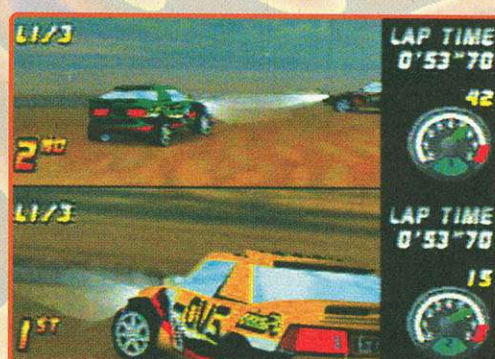
RUHM UND EHRE



Der Gewinner darf sich seine komplette Fahrt noch einmal von einer Kamera aufgenommen zeigen lassen und so seine Fehler analysieren – wenn er sie nicht sofort erkannt hat. Dem Sieger einer Saison winkt eine triumphale Siegerehrung mit Blitzlicht-Gewitter.

2-SPIELER-MODUS

Wenn zwei Fahrer gegeneinander antreten, können sie das leider nicht bei Sonnenschein. Der Bildschirmausschnitt ist etwas verkleinert, dafür aber auch durch nichts versperrt. Zeit und Tachometer werden an der Seite angezeigt. Ihr habt die Wahl zwischen 3rd-Person-Ansicht und Fahrervariante ohne Rückspiegel: Den Gegner könnt Ihr ja in seinem eigenen Ausschnitt beobachten.



WIE DAS WETTER SO SPIELT

Top Gear Rally bietet fünf Wettervarianten, auf die man sich einstellen muß. Bei Sonnenschein und Nacht darf geheizt werden, nur sollte man sich in den Kurven nicht auf das Gaspedal stellen: Finger weg von A! In der Dunkelheit kann es nur zu Orientierungsschwierigkeiten kommen, wenn man in einen finsternen Tunnel fährt. (Lösungsvorschlag: Stellt den Bildschirm heller ein, macht diese Änderung aber dann wieder rückgängig.) Bei Regen ist die Straße manchmal – und bei Schnee immer – rutschig. Da ist es dann besonders wichtig, gefühlvoll mit dem Gaspedal umzugehen. Nebel behindert (genau wie Regen und Schnee) hauptsächlich die Fernsicht: Abkürzungen (z. B. im Dschungel) sind

dann leichter zu verpassen. Im Dschungel hat der Schnee aber seine Vorteile: Ihr könnt fast ohne Geschwindigkeitsverlust über das Eis flitzen, das bei schönem Wetter geschmolzen ist.



MALEREIEN



Wer kreativ ist, kann sich jedes Fahrzeug selbst gestalten. Änderungen dürfen dann auf einem Controller Pak gesichert und überallhin mitgenommen werden. Neben Buchstaben stehen verschiedene Farbkombinationen zur Wahl. So gut wie Original-Wagen – befürchten wir – sehen Eigenkreationen aber kaum aus.

ARCADE-VERSION

In der Spielhallen-Variante geht es darum, unter Zeitdruck einen Gegner zu schlagen. Wer die Check Points nicht rechtzeitig erreicht, fliegt – egal wie er bislang war – raus. Die Fahrleistung sollte dementsprechend gut sein, wenn Ihr die Arcade-Version spielt, sonst habt Ihr nicht viel Freude daran.



ABKÜRZUNGEN



Wer sich mit dem Gedanken trägt, gewinnen zu wollen, kommt um Abkürzungen nicht herum. Bei *TPG* sind sie in der Regel gut sichtbar, lediglich an dieser Höhle im Dschungel fährt man gerne vorbei. Der Haken ist, daß man bei einigen nicht mit Vollgas fahren kann, weil die Aktion sonst an der Wand (Berg und Dschungel) oder an Bäumen und Kakteen (Wüste) endet.

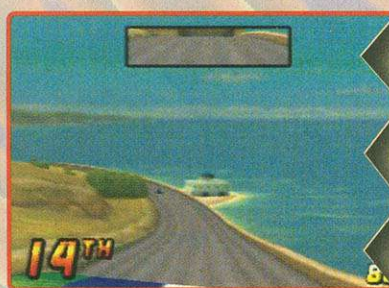
IS' HALT PECH!

Wer unfreiwillige Kunststücke vollführt, verliert in der Regel mehrere Sekunden. Überschlägt sich das Auto oder hängt es hilflos in der Grafik herum, wird es auf die Straße „teleportiert“. Das N64 weiß, wann es eingreifen muß. Hängt Ihr in einem Baum fest oder kann der Wagen sich aus der Schräglage befreien, greift es nicht ein. Hier muß der Rückwärtsgang eingelegt werden. Wenn Ihr dann wieder startet, kann es hilfreich sein, wenn ein Gegner von hinten „anschiebt“. So kommt Ihr schneller auf Touren; dem Wagen schadet das nicht merklich. Eingedellt wird er zwar, aber sonst passiert nichts. Ärgerlich ist es nur, wenn man schleudert: Da hilft nur, auf der Straße zu drehen: A + ↓.



WIE MAN WILL

Die Sichtweise kann über Sieg oder Niederlage entscheiden: Die meisten unserer Bilder sind in der 3rd Person-Perspektive geschossen, also von einem imaginären Auto hinter dem Euren. Das kann gut sein, wenn man die Übersicht (z. B. nach einer Karambolage) verloren hat. Wir bevorzugen die Fahrerperspektive, mit oder ohne Rückspiegel. Die ist lebenssechter!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Kemco/Midway
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Racing

Sound

Leise Musik im Hintergrund, die nicht nervt.

Grafik

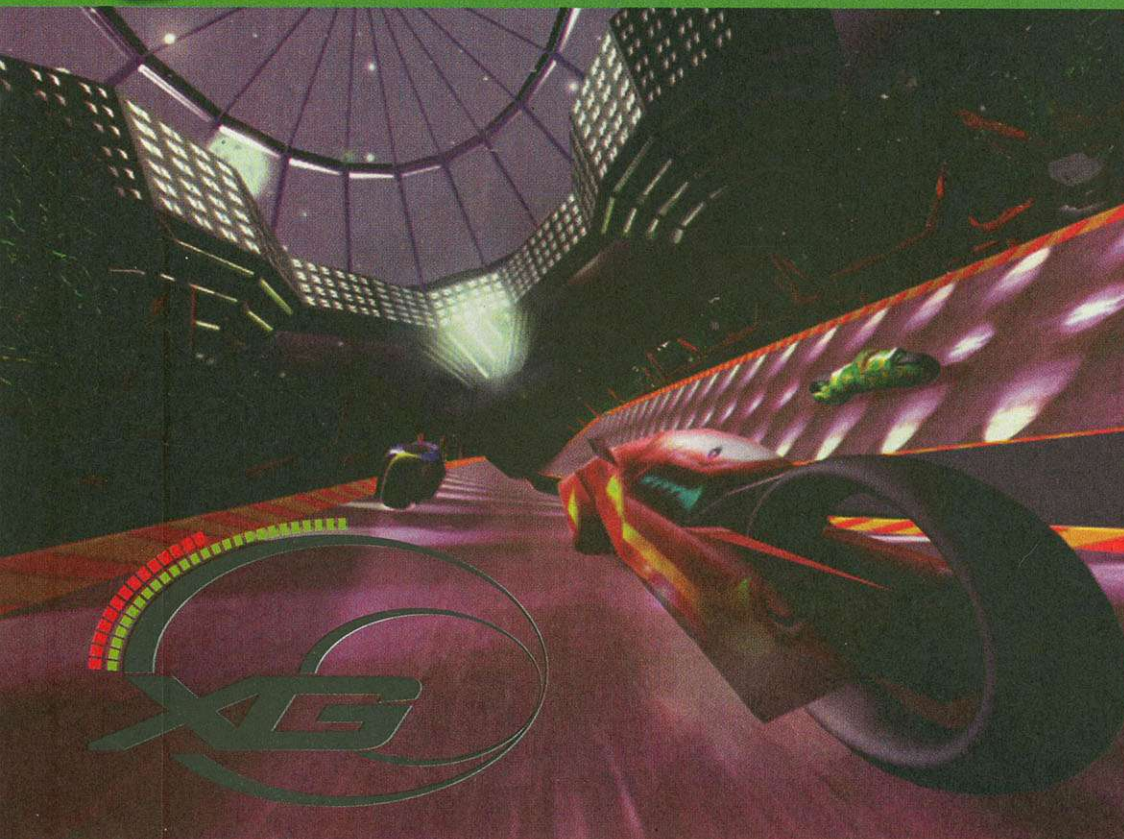
Im 1-Spieler-Modus kommt *Top Gear Rally* ohne Nebel aus! Die Umgebung ist in 98 % der Fälle da, wo man sie erwartet – sie baut sich nicht erst nachträglich (wie bei *Cruis'n USA*) auf. Dafür gibt es weniger Details als bei *MRC*. Im 2-Spieler-Modus ist leider nur noch „benebelte“ Grafik (Schnee, Nebel oder Regen) wählbar, die Geschwindigkeit läßt aber nicht nach.

Spielbarkeit

In der ersten Saison fragt man sich, warum die Autos nicht in die Pötte kommen – kaum daß man 110 Meilen erreichen kann. Aber spätestens in der dritten Saison gibt es die schnellen Wagen, die einfach nur so durch die Kurven flitzen. Genau das ist aber eine Herausforderung: Man muß sich in jeder Runde auf ein neues (schnelleres) Fahrzeug einstellen.

Fazit

Top Gear Rally bietet vier Haupt-Kurse (alle auch in der gespiegelten Version, wenn man gut genug fährt ...) und beispielhaft schnell aufbauende Grafik.* Die Steuerung (besonders durch die Zuteilung neuer Wagen in jeder Saison) ist sehr gewöhnungsbedürftig und verzeiht wenige Fehler. Steckt man Geduld in *Top Gear Rally*, ist dieses Spiel auf jeden Fall sein Geld wert!



Probes erstes Nintendo 64-Modul kommt mit High Speed auf Deutschland zu. Dabei handelt es sich um kein geringeres Spiel als um *Extreme G*, dem futuristischen Motorradrennen mit den heißen Bikes. Acclaim bringt es Ende Oktober in den Handel.

Spielvarianten

Training

Bevor Ihr Euch in ein Rennen stürzt, solltet Ihr erst einmal trainieren. Die Strecken sind ziemlich schnell und außerdem müßt Ihr noch Euer Lieblingsfahrzeug herausfinden. Testet die ersten Strecken aus und gewöhnt Euch an das ständige Auf und Ab.



Extreme Contest

Wenn Ihr Euch mit den Bikes vertraut gemacht habt, geht es gleich mit dem ersten Rennen los. Im Extreme Contest fahrt Ihr gegen mehrere computergesteuerte Gegner. Zuerst steht Euch der Atomic Cup zur Verfügung. Wenn Ihr den erfolgreich durchfahren habt, geht es zu den nächst schwierigeren Runden.



Shoot'em Up

Beim Shoot'em Up-Modus geht die Post ab. Kleine blaue Roboter fliegen vor Eurem Bike hin und her. Sie sind sehr flink. Ziel ist es, diese blauen Objekte zu jagen und abzuschießen. Wer bekommt die meisten Punkte?

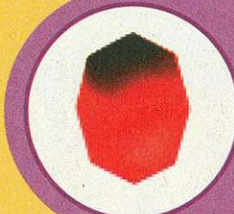


Flag-Match

Im Flag-Match geht es, wie der Name schon sagt, um Fahnen, die Ihr einsammeln müßt. Dabei tretet Ihr gegen einen Mitstreiter an. Ihr müßt Euch aber sehr beeilen, denn jede Fahne weht nur einmal. Wer am Schluß die meisten Flaggen einkassiert hat, ist der Gewinner.

Power Shield

Das Power Schild ist so stark, daß es jeden Fahrer, der mit Euch in Berührung kommt, für kurze Zeit lahmlegt.



Shield Recharge

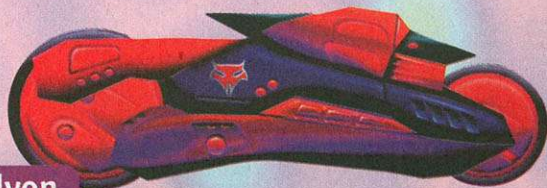
Holt Euch die roten Bälle, um Euren Energievorrat für den Schild aufzustocken. Denn Schutz kann man nie genug haben.



Mortar Rocket

Mortar Rocket ist eine gefährliche Waffe. Einmal abgefeuert, hagelt es Bomben und das legt vor Euch fahrende Gegner lahm.

Die Bikes auf einen Blick:



Apollyon

Waffe: Pulse Cannon

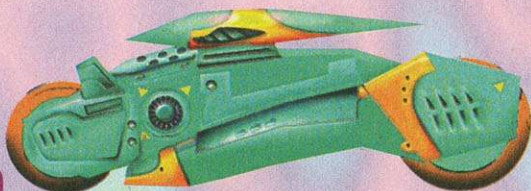
Der Apollyon wurde auf Verteidigung programmiert. Durch seine Masse liegt er auch gut auf der Straße. Sein Mangel liegt in der Beschleunigung. Die maximale Geschwindigkeit erreicht er nur zögernd auf langen, geraden Strecken.



Grimace

Waffe: Pulse Cannon

Beim Grimace wurde das Waffensystem zu Gunsten der Top-Beschleunigung vernachlässigt. Die Handhabung ist nur durchschnittlich, doch dafür verfügt das Bike über eine hohe Geschwindigkeit. Grimace ist das ideale Motorrad für kurvenreiche Strecken. Beschleunigt einfach aus den Kurven heraus.



Jolt

Waffe: Exel Cannon

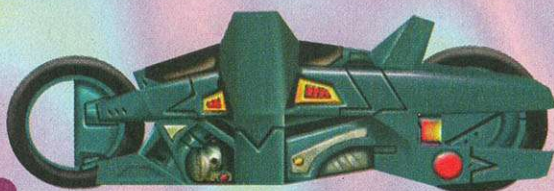
Der Jolt ist ein Renner. Dafür kommen leider seine Steuerung und sein Schild ein bißchen zu kurz. Und da er zusätzlich über ein sehr kleines Waffensystem verfügt, benötigt er jede Menge Pick-ups, um sich gegen die anderen Bikes behaupten zu können.



Kahn

Waffe: Laser Cannon

Kahn verfügt über ein relativ gutes Waffen- und Schildsystem. Seine Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit sind nicht von schlechten Eltern. Die Steuerung ist auch ganz passabel. Alles in allem: Kahn ist ein durchschnittliches Fahrzeug und besonders gut für Einsteiger geeignet.



Maim

Waffe: Exel Cannon

Maim ist auf Kämpfe ausgelegt. Er ist schnell auf Touren; hat einen hohen Schild und ein ausgezeichnetes Waffensystem. Leider verfügt er nur über eine mäßige Steuerung und eine schneckengleiche Höchstgeschwindigkeit.



Mooga

Waffe: Exel Cannon

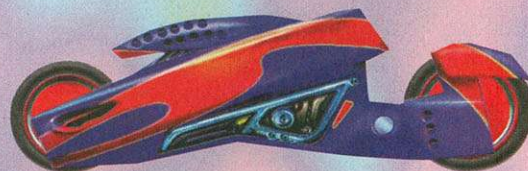
Dieses schwere Gerät ist besonders auf Verteidigung ausgelegt und sehr gut zu handhaben. Besonders in Kurven steuert sich Mooga butterweich. Leider ist die Beschleunigung sehr schlecht, doch die Höchstgeschwindigkeit läßt Euch bei langen geraden Strecken staunen.



Rana

Waffe: Pulse Cannon

Fortgeschrittene Fahrer sollten sich mal an Rana versuchen. Dadurch, daß es kaum über Waffensysteme verfügt, ist es unheimlich schnell auf Touren. Ausgestattet mit einer sehr hohen Geschwindigkeit, bricht man alle Rekorde. Zumindest, wenn man sich an die schwere Handhabung gewöhnt hat.



Raze

Waffe: Laser Cannon

Auch Raze ist ein besonders flottes Bike, daß ziemlich schnell die Höchstgeschwindigkeit erreicht. Dafür blieb das Waffensystem auf der Strecke. Und die Handhabung ist auch nicht ganz einfach.



Rear Firing Missile

Die Rear Firing Missile befreit Euch von Gegnern, die Euch im Nacken sitzen. Feuert sie nach hinten los und Ihr seid sicher.



Standard Missiles

Die Standard-Rakete geht nach vorne los. Um zu treffen müßt Ihr allerdings genau zielen, sonst fliegt sie ins Leere.



Multiple Needle Missiles

Wie der Faden an einer Nadel verhält sich die Multiple Needle Missile. Schießt Eurem Gegner eine ganze Salve Raketen nach.

A t o m i c - C u p

Race 1: Desert One

3 Turbo

Wenn Ihr Euch vorher für den linken Weg entschieden habt, kommt Ihr zweimal an „Flammensäulen“ vorbei. Fahrt durch sie hindurch und Ihr beschleunigt ganz von alleine.



4 Schlangenkurven

Auch auf die später kurvigeren Strecken werdet Ihr in Desert One vorbereitet. So müßt Ihr hier mehrere scharfe Kurven meistern. Versucht Euch immer in der Mitte der Fahrbahn zu halten, auch wenn es schwer fällt.



5 Sprung



Natürlich darf im ersten Rennen eine riesige Sprungschanze nicht fehlen. Haltet Euch vor dem großen Sprung in der Mitte der Fahrbahn. Sonst kann es passieren, daß Ihr die Landebahn verfehlt. Das kostet Euch dann schmerzhaft Sekunden.

2 Welcher Weg?

Hier werdet Ihr vor die Entscheidung gestellt, ob Ihr den rechten oder lieber den linken Weg nehmen sollt. Der rechte ist der Kürzere von beiden, dafür ist der linke Weg aber mit ein paar Besonderheiten gespickt.



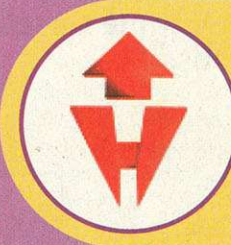
1 Schanzen

Stürzt Euch nicht auf die ersten Rampen. Denn wenn Ihr an ihnen in Schlangenlinien vorbeifahrt, könnt Ihr Euer erstes Pick-Up aufnehmen. Schießt Eure Gegner ab und fahrt an die Spitze.



T Turbo
P Pick-Up

Start



Homing Missile

Die Homing Missile trifft garantiert. Feuert sie ab und sie legt den nächsten Gegner lahm. Zieht schnell an ihm vorbei.



Morning Star

Der Morning Star ist eine gemeine Mine. Er sieht aus wie ein Stab mit einer Schnur. Nur, wer die Schnur berührt, explodiert.



Laser Limpet Mine

Auch die Laser Limpet Mine hat es in sich. Legt die Mine nach hinten aus und sie trifft das nächste Bike, das sie passiert.

Race 2: Desert Two

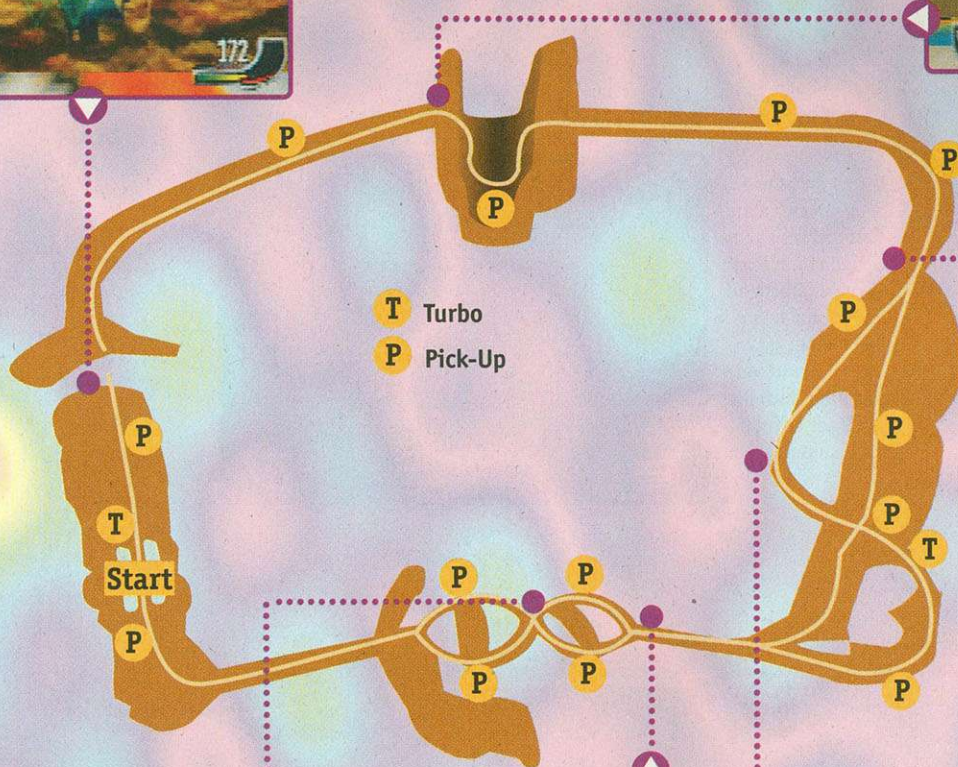
1 Turbo & Sprung



Am Start kommt Ihr durch einen Turbo, der Euch genug Schwung geben soll, um einen Wahnsinnsprung zu schaffen. Bremsst Ihr hinter dem Turbo ab, oder laßt Ihr Euch abschießen, segelt Ihr in den Abgrund und verliert 'ne Menge Zeit.

2 Berg- und Talbahn

In rasantem Tempo stürzt Ihr Euch die Fahrbahn hinab. Holt genug Schwung, um auf der anderen Seite wieder nach oben zu kommen. Auch hier gilt: Wer bremst, verliert!



3 Wegscheide

Wieder einmal steht Ihr vor der Entscheidung: rechts oder links lang? Diesmal ist der linke Weg der Kürzere. Dafür bietet der rechte ein paar Pick-Ups mehr und einen Turbo.



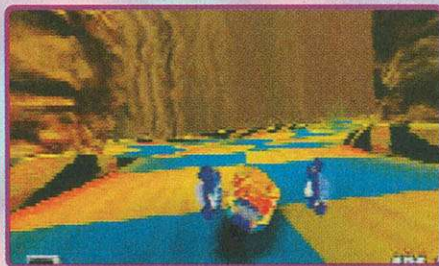
6 Vierersprung

Egal, welche Route Ihr vorher genommen habt, Ihr kommt an eine Kreuzung mit vier Sprungschanzen. Wenn hier zwei Bikes aus unterschiedlichen Richtungen gleichzeitig springen, kann es unter Umständen einen Zusammenstoß geben. Seid also vorsichtig!



5 2. Teilung

Bei der zweiten Weggabelung ist es egal, welchen Weg Ihr Euch aussucht. Beide Strecken sind gleich lang und bringen Euch an jeweils zwei Pick-Ups vorbei.



4 In die Röhre

Auf der rechten Strecke schaut Ihr zweimal in die Röhre. Da kann man prima Schrauben fahren. Achtet nur darauf, daß Ihr am Ende der ersten Röhre wieder auf dem Boden fahrt, sonst hebt Ihr unweigerlich ab.



Proximate Mine

Auch mit der Proximate Mine schüttelt Ihr Eure Verfolger ab. Legt sie aus und der nächste wird Euch schon in die Falle gehen.



Ion Side Cannons

Die Ion Side Cannons beschützt Euch für kurze Zeit vor Überholvorgängen anderer Fahrer.



Static Pulse

Schießt den Static Puls ab und legt damit den Kontroll-Bildschirm der anderen Bikes lahm. Außerdem kann er seine Waffe vergessen.

Race 3: City One

4 Gas Geben ▶

Die letzte Biegung vor dem Ziel hat es ganz schön in sich. Doch wer sich hier mit Volldampf in die Kurve legt, wird am Ende mit dem ersten Platz belohnt.



1 Sturzflug

Ihr könnt es kaum erwarten, in die Stadt zu kommen, und stürzt Euch dementsprechend gleich auf sie los. Nach einer rasanten Talfahrt verschlingt Euch die Stadt mit Haut und Haaren.



Start

3 Geteilt

Mitten in der Stadt wird plötzlich die Straße geteilt. Schaut, welchen Weg Eure Gegner einschlagen und nehmt einfach den anderen.



2 Looping

Den ersten Looping gilt es in der City One zu meistern. Doch mit genug Tempo ist auch dieser zu schaffen. Schießt auf Eure Gegner, um sie hier besonders empfindlich zu treffen.



Phosphor Flare



Mit einem gezielten Blitz blendet Ihr Eure Gegner. Sie bleiben wie benommen auf der Fahrbahn liegen und lassen Euch vorbeiziehen.



Flame Exhaust

Der Flame Exhaust sorgt für eine Menge Hitze auf der Rennbahn. Außerdem gibt er Euch einen netten Turboboost.



Tractor Beam

Der Tractor Beam sucht das nächste Fahrzeug und zieht es ein Stückchen zurück. So habt Ihr genug Zeit es zu überholen.

Race 4: Mines One

3 Teil 2



Ein zweites Mal teilt sich die Straße. Diesmal geht es um ein Pick-Up. Wenn kurz vor Euch ein anderes Bike fährt, solltet Ihr einen anderen Weg als dieses wählen, damit es Euch das Pick-Up nicht vor der Nase wegschnappt.

4 Abgedreht

Die Straße macht eine Schraube, und Ihr seid mittendrin. Versucht, Euer Bike so weit wie möglich in der Mitte zu halten. Am Rand werdet Ihr, wie Ihr auf dem Bild sehen könnt, etwas ausgebremst.



5 Sprung

Zu guter letzt, müßt Ihr nach einer Sprungschance wieder den richtigen Weg finden. Haltet Euer Bike gerade in der Luft, sonst gibt es eine unsanfte Landung.



2 Sprung

Wie bei allen Sprüngen, solltet Ihr auch diesmal vor dem Absprung in der Mitte der Fahrbahn fahren. Sonst knallt Ihr eventuell gegen eine Wand und landet in der tiefen Schlucht.



1 Geteiltes Leid

Auch auf dem ersten Minen-kurs teilt sich einfach die Straße. Schaut auf die vorderen Fahrzeuge und nehmt die andere Strecke. So können sie Euch keinen Ärger bescheren.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Probe
Vertrieb: Acclaim
Termin: Ende Oktober
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Paßwörter, unterstützt das Rumble Pak & das Controller Pak, deutscher Bildschirmtext.
Genre: Rennspiel

Erster Eindruck

So wie es aussieht, wird **Extreme G** bestimmt ein Renner, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Die Grafik ist sehr schnell, klar und überzeugend. Nur wer über die richtige Reaktion verfügt, wird die Strecken überstehen. Ein futuristisches Rennspektakel erster Sahne.

jvn

Wally Warp

Pflanzt den Warp, der Eure Gegner zurückschickt. Sie werden Euch verfluchen.

Invulnerability

Alle Angriffe gegen Euch sind sinnlos, denn Ihr seid unverwundbar.

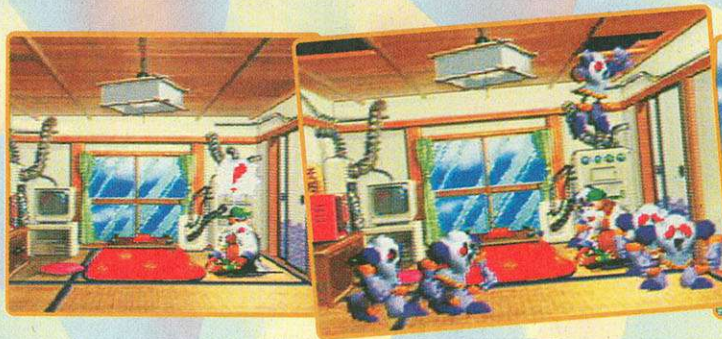
Invisibility

Keiner kann Euch mehr sehen. Überholt schnell Eure Gegner und zischt ab.



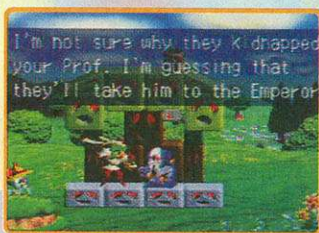
Mega Man bekommt weibliche Konkurrenz: Marina aus *Mischief Makers* für das Nintendo 64. Wie ihr Kumpane ist Marina ein menschenähnlicher Roboter mit einigen Extras in der Rüstung. Nur wird das Spiel nicht von Capcom, sondern von Enix herausgebracht.

Der Planet Clancer hat Probleme, deshalb riefen die Bewohner Professor Theo und seine Haushalts-Roboterin Marina zu Hilfe. Aber als sich Marina auf dem Planeten umschaute, wurde der Professor entführt. Nun macht sich die Roboterdame auf die Suche nach ihm und will nebenbei noch das Geheimnis des Planeten lüften.



Plauderei

„Schweigen ist Gold“ heißt es so schön. Doch in diesem Spiel kommt Ihr schneller voran, wenn Ihr mit allen Bewohnern plaudert*. Einige von ihnen helfen gerne weiter.



Bombig

Mit Bomben, die Ihr von Zeit zu Zeit findet, könnt Ihr rote Steine und Mauern sprengen. Doch seht Euch vor: Manche Bombe hat eine kurze Lunte, da müßt Ihr Euch beeilen.



Teleporter

In den einzelnen Stages sind leuchtende Sterne verteilt. Springt auf sie zu und haltet Euch an ihnen fest. Sie bringen Euch dann zu unentdeckten Teilen oder zum Ziel.



Zaubern

Achtet besonders auf „dampfende“ Steine. Bückt Euch über diese Steine und zaubert ein Item hervor. Manchmal gibt es „nur“ Diamanten und ab und zu eine Bombe.



Düsen im Sauseschritt

Mischief Makers nutzt alle Knöpfe auf dem Joypad aus. Die C-Knöpfe sind mit Turbos belegt. Drückt, wann immer Ihr schneller sein oder höher kommen wollt, die C-Knöpfe der gewünschten Richtung. Sofort jettet Ihr los. So kann sich Marina stundenlang in der Luft halten, ohne den Boden berühren zu müssen. Oder Ihr bekommt Schwung, um entfernte Gegenstände zu erreichen.



Wollt Ihr auf Plattformen kommen, springt Ihr am besten nach oben (↑ + A) und jettet mit C↑ höher.



Manchmal müßt Ihr schon durch die Luft jetten, um an Abseits gelegene Gegenstände zu gelangen.



Mit einer gekonnten Bodenrolle (↓ + C↓) könnt Ihr ungewollte Kollisionen vermeiden.

Die Clanballs

Rütteln

Wenn Ihr Euch an einem Clanball festhaltet, solltet Ihr ihn mal so richtig durchschütteln (C+). So manche hinterlassen Diamanten oder eröffnen neue Wege.



Mrs. Hint

Die gute Mrs. Hint erkennt Ihr an ihrer rosa Farbe und der Schleife im „Haar“. Haltet Euch an ihr fest, dann fragt sie Euch, ob Ihr vielleicht Interesse an ein paar nützlichen Tips hättet und verlangt zehn rote Diamanten dafür. Die solltet Ihr auf alle Fälle investieren und gut zuhören.



Then press again, in the direction you want to go. This I allow you to jump higher

Springen

Von den Clanballs aus könnt Ihr riesige Sätze machen. Dreht das Pad in die richtige Richtung und springt ab. Vergeßt dabei nicht, Euch beim nächsten wieder festzuhalten.



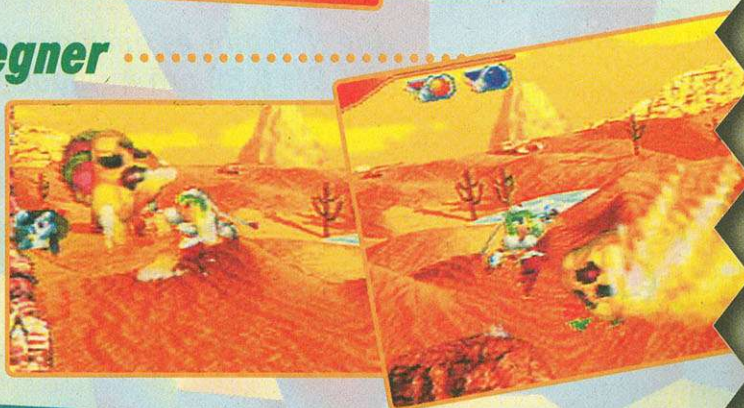
Drehen & Schieben

Es gibt noch eine Menge anderer Dinge, die Ihr mit den Clanballs anstellen könnt. Sie fahren z. B. für Euch auf einer Seilbahn oder drehen sich im Karussell. Manche könnt Ihr auch verlängern, so daß Ihr abgelegene Stellen erreicht.



Der erste Endgegner

Ein Wurm hat es auf den Gärtner der braven Einheimischen abgesehen. Doch zum Glück könnt Ihr eingreifen: Schnappt ihn Euch und werft ihn gegen die Mauer oder zu Boden. Wiederholt das so schnell wie möglich, bis der Wurm Feuer spuckt. Wenn Ihr hier schnell seid und ihn immer wieder nehmt und werft, kann Euch nichts passieren.



Diamanten

Rot



Rote Diamanten nimmt Ms. Hint als Bezahlung. Außerdem beschützen sie Euch vor dem gefürchteten „Game Over“.

Blau



Die blauen Diamanten bringen neue Energie. Habt Ihr genug davon, könnt Ihr zwei Energiecontainer aufladen.

Grün



Die grünen Diamanten funktionieren wie ihre blauen Artgenossen, nur daß sie Euch mit mehr Energie versorgen.

Gelb



In jeder Stage gibt es einen gelben Diamanten. Findet alle und es werden am Ende alle Geheimnisse des Spiels verraten.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Enix

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Dezember

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Batterie, englischer Bildschirmtext

Genre: Jump'n'Run

Sound

Das Hauptaugenmerk liegt bei **Mischief Makers** eindeutig auf den Soundeffekten. Die Musik hält sich unaufdringlich im Hintergrund. Aber auch mit einigen lustigen Sprachsamples darf gerechnet werden.

Grafik

Die Grafik ist wie klassische **Donkey Kong-Jump'n'Runs** in Pseudo-3-D angelegt, verfügt aber auch über einige schöne, echte 3-D-Effekte.

Spielbarkeit

Auf dem Joypad stehen neben dem Steuerkreuz auch alle acht Knöpfe (inkl. L- und R-Tasten) zur Verfügung. Dabei habt Ihr Euch schon nach den ersten Stages an die Vielzahl der Möglichkeiten gewöhnt und könnt ohne große Schwierigkeiten Marina zielgenau steuern. Die ersten Stages sind auch sehr einfach aufgebaut und verfügen über viele Übungssequenzen. Doch das ändert sich dann im Spielverlauf...

Fazit

Mischief Makers ist ein sehr schönes Jump'n'Run, daß viel Spaß garantiert. Besonders **Mega Man-Fans** werden auf Ihre Kosten kommen. Denn man muß nicht nur Roboterhaft flinke Finger haben, sondern auch eine Vielzahl von Puzzles lösen können. Da kann einem manchmal ganz schön die Birne rauchen! jvn



SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 20 Yoshi's Island • Pre-historic Man • Donkey Kong Land • Secret of Evermore



Heft 21 Secret of Evermore • Batman Forever • S. Bomberman 3 • Yoshi's Island



Heft 22 Breath of Fire 2 • Phantom • Mask • Tim in Tibet • Monster-Special • TNG



Heft 23 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet



Heft 24 Diddy's Kong Quest • Donald Duck • EWJ 2 • Tim in Tibet • Pinocchio



Heft 25 Breath of Fire 2 • Donald Duck • EWJ 2 • Pinocchio • Silicon Graphics



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 34 Lylat Wars • Turok • Hexen 64 • Blast Corps • MRC • Bomberman 64



Heft 35 Diddy Kong Racing • Lylat Wars • Bomberman 64 • Extreme G • Top Gear Rally

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:
Ab z e h n NFV-Ausgaben kostet ein Heft nur noch traumhafte

5 DM!

Und so könnt Ihr bestellen: Kopiert diese Seite oder schneidet sie aus. Kreuzt die gewünschten

Artikel an und legt Eurer Bestellung einen Verrechnungsscheck (Euroscheck) oder deutsche Brief-

marken in Höhe der Gesamtsumme zzgl. DM 6,50

für Porto und Verpackung bei. Schickt das Ganze in

einem ausreichend frankierten Umschlag* 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 betragen. Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert!
** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.



DER GROSSE SUPER MARIO WETTBEWERB!

Der Klempner Mario ist wohl der einzige Handwerker, den man sich gerne ins Haus holt. Verbreitet er doch immer gute Laune und macht jede Menge Spaß! Jetzt tanzt der kleine Held nicht nur durch die Videospielewelt, sondern auch durch den Rest des Kinderzimmers. Dabei bringt er Kinderhelme, T-Shirts, Gürtel, lustige Bälle sowie Quizbücher mit. Und diese tollen Dinge könnt Ihr hier gewinnen.

Ihr müßt nur folgende Frage beantworten –
echte Super Mario-Fans lösen
die bestimmt:

In welchem Nintendo-
Videospiel ist unser
Held das allererste
Mal mit dabei?



Und das gibt es zu gewinnen:

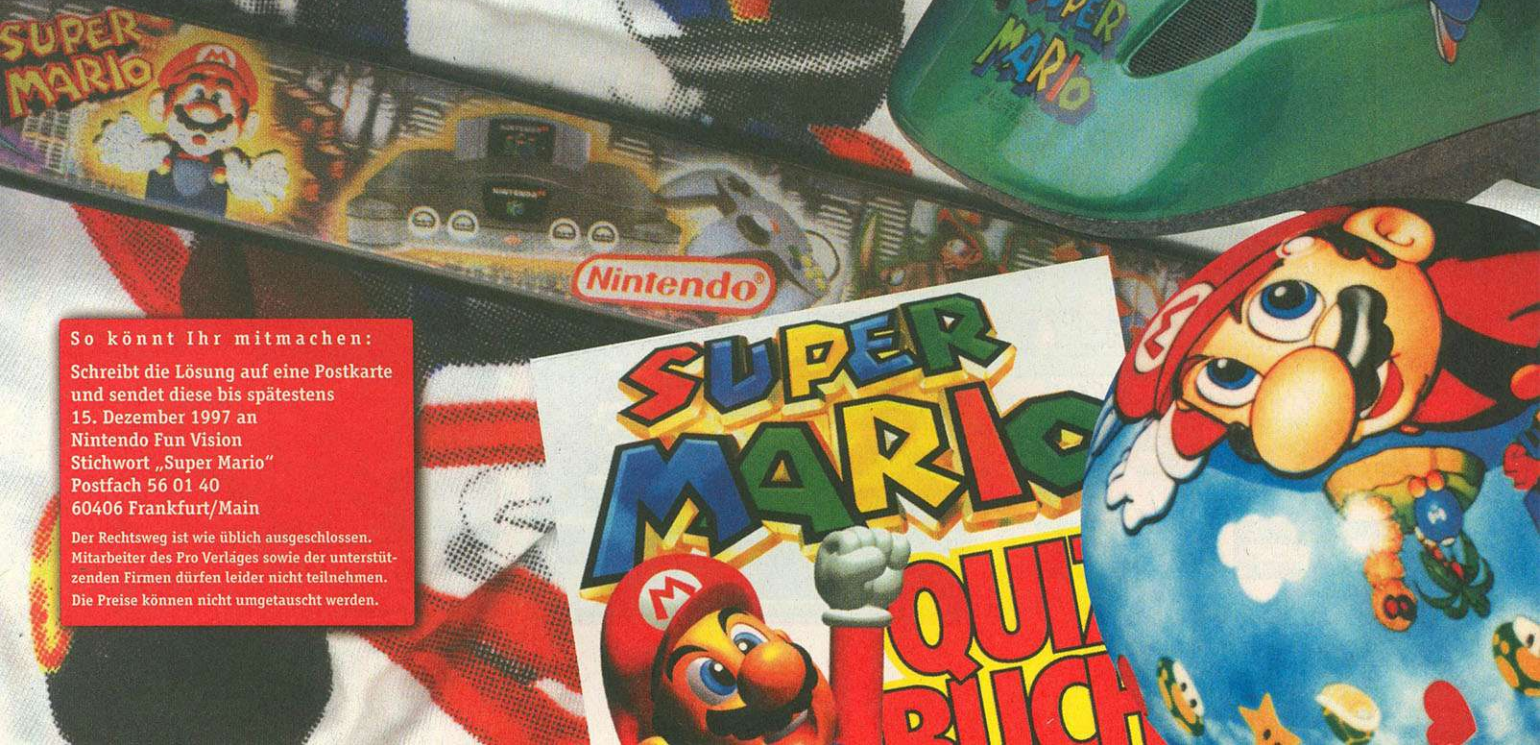
- 10 Fahrrad-Helme von ABUS
- 10 Super Mario T-Shirts
(gesponsert von Gatex)
- 10 chice Lifestyle-Gürtel
mit Super Mario und
seinen Freunden
(gesponsert von Quality Media)
- 20 Bälle
(gesponsert von der
John Handels GmbH)
- 5 Super Mario Quizbücher
(gesponsert vom Tessloff Verlag)

Mehr
Sicherheit
mit **ABUS**

So könnt Ihr mitmachen:

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte
und sendet diese bis spätestens
15. Dezember 1997 an
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Super Mario“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.
Mitarbeiter des Pro Verlages sowie der unterstüt-
zenden Firmen dürfen leider nicht teilnehmen.
Die Preise können nicht umgetauscht werden.



Chameleon

TWIST

Einen ungewöhnlichen Helden stellen uns Sunsoft und Laguna vor. Wer hätte gedacht, daß man mit einer Echse so viel anfangen kann. *Chameleon Twist* (auch als *Chameleon Kid* bekannt) erscheint im November und verspricht Zungenarbeit.



DIE CHARAKTERE

Das Chameleon Davy wird eines Tages vom mysteriösen Zauberhasen in dessen Welt gelockt. Dabei morpht Davy's Körper in eine menschenähnliche Figur, doch seine Zunge funktioniert wie eh und je: sie ist lang und klebrig ... Neben Davy treten noch Linda, Fred und Jack auf, die sich aber nur farblich von der Hauptfigur unterscheiden. Es ist einzig eine Frage des Geschmacks, welche Figur Ihr bevorzugt. Während des 1-Spieler-Abenteuers treffen sie auf Gegner wie Schokoladen-Männchen, Ameisen, fliegende Kekse und explosive Bombenköpfe. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, vom jeweiligen Chameleon gefressen und in die Gegend geschleudert zu werden. Ja, das wichtigste Instrument im Leben eines Chameleons ist die Zunge. (Obwohl einige Leute es als praktisch erachten, mit dem linken Auge nach hinten und mit dem rechten nach vorne schauen zu können – aber das spielt hier keine Rolle ...)



DER ÜBUNGSRAUM

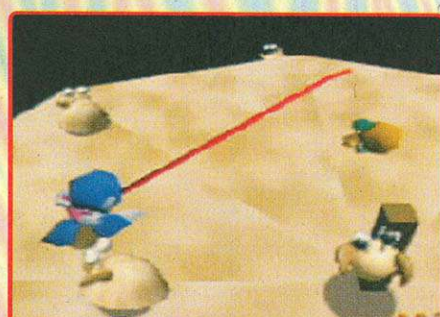
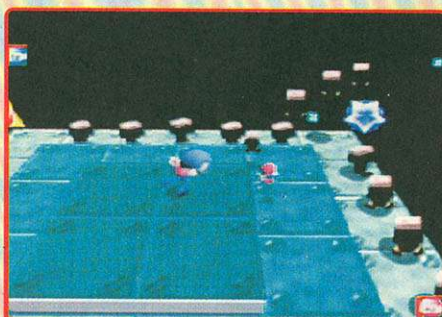
Mit seinen neuen Fähigkeiten umzugehen muß Davy erst einmal lernen. In fünf Lektionen bekommt er im Übungsraum die Vorzüge seiner neuen Erscheinung gezeigt. In den Disziplinen Maschinengewehr-Attacke, Zielübungen, dem Zungenhochsprung, den schnellen Bewegungen und dem flotten Umdrehen solltet Ihr erst mal ein paar Eigenrekorde brechen.



DER „BIS ZU 4 SPIELER“-MODUS

Neben dem Ausscheidungskampf gibt es auch einen zeitgebundenen „bis zu 4 Spieler“-Modus. Seid vorsichtig mit dem Einsammeln von Gegenständen: Manche machen Euch doppelt so schwer (gut), erhöhen die Angriffskraft (gut), verkleinern Euch (schlecht) oder zufällig einen der Charaktere

(schlecht für den, den es trifft – das könntet Ihr selbst sein!). Im Zeitmodus gewinnt derjenige, der am längsten auf der Plattform ausgehalten hat. Dabei ist es möglich, auf das Spielfeld zurückzukehren. Beim Battle-Modus gewinnt derjenige, der als einziger nicht von der Plattform gefallen ist.



WELT 1 – JUNGLELAND

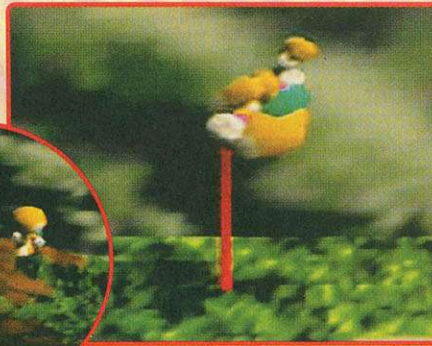
25 KRONEN

DER LANGE WEG

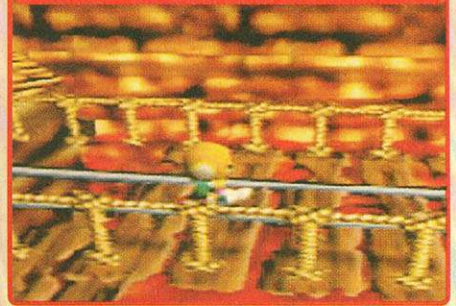
Zu Beginn macht Sunsof es einfach: Kaum Abgründe, wenige Gegner – genau richtig, um sich einzugewöhnen. Übt den Zungenhochsprung und das Rüberziehen auf andere Plattformen. Kommt Ihr ohne nasse Füße über den Teich? Eine der Kronen ist im Baumstumpf versteckt; man sieht sie zwar, muß sie aber richtig berühren. Gleich am Start liegen zwei weitere, eine davon aber von den Büschen verdeckt. Und hinter dem Wasserfall liegen noch zwei Kronen.



Ein Schatten zeigt, wo die Krone ist (Bild oben). Holt sie mit dem Zungenhochsprung und erkundet auch den Baumstumpf (Foto links).



RAUM 1



In diesem Raum müßt Ihr lediglich schnell über die Brücke laufen, die unter Euch wegstürzt. Sammelt die Herzen und freßt die Gegner. Das ist alles!

RAUM 2



Eine Zungenschwingübung, die mit dem richtigen Startplatz in weniger als zehn Sekunden zu schaffen sein sollte. Perfektioniert die Aktion!

RAUM 3



Hinter den Steinen springen Spinnen hervor. Werft die Tiere nach eben diesen Steinen, dann versiegt ihr Strom und vier Kronen tauchen auf.

RAUM 4

Sammelt die drei Gegner ein, bevor Ihr die bröckelige Brücke betretet. Auch die Herzen werden von einer sicheren Position aus geholt. Und mit dem hier gezeigten Zungensprung erreicht Ihr die Krone.

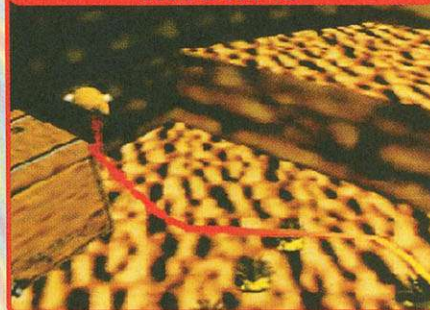


RAUM 5



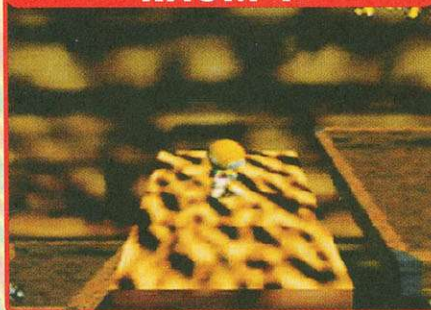
Werft die Spinnen nach den beiden Steinkolossen, die brauchen jeweils nur einen Treffer. Dann sind die beiden Kronen unbewacht.

RAUM 6



Wieder werden mit einem Zungenschwung die Krone und der Ausgang erreicht. Wer clever ist, muß sich nicht um die Viecher am Boden kümmern.

RAUM 7



Die gefährlichste Übung der Dschungelwelt, da Ihr Euren Sprung von den Loren gut berechnen müßt. Sonst führt der Weg in den bodenlosen Abgrund.

ENDBOSS

Der Endgegner wirft mit großen Felsbrocken um sich und ist ein ziemlich haariger Bursche. Doch Ihr glaubt gar nicht, wie einfach er zu besiegen ist. Mit den grünen Schmetterlingen, die sich als Munition geradezu anbieten, wird er einfach von der Plattform geschubst. Benutzt dazu die Maschinengewehr-Attacke, dann ist das eine Sache von Sekunden.



WELT 2 – ANTLAND

25 KRONEN

RAUM 1: Sammelt die Ameisen ein und schießt sie auf ihre Kameraden.

RAUM 2: Schnell durch!

RAUM 3A: Alles einsammeln!

RAUM 3

Die großen Ameisen brauchen einen Tref-fer mit ihren kleinen Kameraden. Die Tür öffnet sich, wenn alle großen beseitigt sind.

RAUM 4



Holt den großen Ameisengegner mit Schwung von den Füßen und erreicht im selben Augenblick den Ausgang.

RAUM 5: Die großen mit der Zunge zu Fall bringen und dann mit kleinen Ameisen beschießen.

RAUM 6: Einfach durchlaufen und alles einsammeln.

RAUM 7: Ihr müßt alle Ameisen fressen, dann bleibt die Wand stehen.

RAUM 8: Einfach durch die andere Tür.

RAUM 9: Freßt/Beschießt die Würmer und ab durch die Mitte.

RAUM 10: Schießt eine ganze Reihe von Ameisen ab. Dann schwingt Ihr mit der Zunge im weiten Bogen zu den Herzen und der Krone.

RAUM 11: Im weiten Bogen mit der Zunge schwingen.

RAUM 12: Räumt die Ameisenreihen ab. Vorsicht bei der Krone.

RAUM 13: Umgefallene Riesenameisen stehen nicht mehr auf. Laßt Euch also Zeit und seid vorsichtig.

RAUM 14: Feuert einfach auf die großen Ameisen.

RAUM 14A: Da brauchen wir einen Tip von Euch!

RAUM 15: Eine neue „Die Tür dreht sich“-Runde.

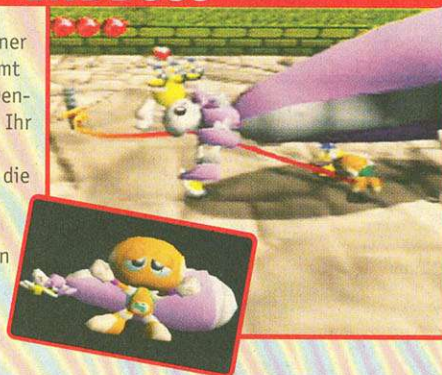
RAUM 16: Manövriert die Ameisen aus.

RAUM 17: Sobald Ihr auf die Fläche kommt, strömen Ameisen aus den Öffnungen. Seid vorsichtig!

RAUM 18: Sammelt die Herzen mit der Zunge und macht dann den „Zungenstand“ (Z-Taste!).

ENDBOSS

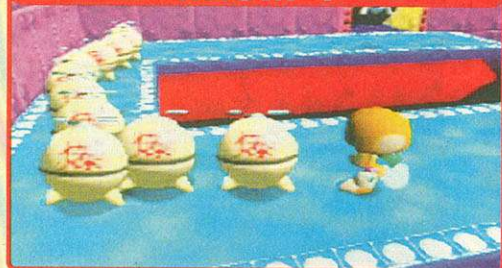
Nach dem einfachen Gegner in der ersten Runde kommt hier einer, der mehr zu Denken gibt. Sammelt, wenn Ihr ihn von den Beinen holt, gleichzeitig Munition für die Attacke. Paßt auf den Schwanz auf, den die Ameisenkönigin wie einen Baseballschläger durch die Gegend wirbelt.



WELT 3 – BOMBLAND

21 KRONEN

RAUM 1



Das ist definitiv zu nahe: Wenn die Bombenreihen explodieren, werdet Ihr in dieser Position selbst verletzt. Schleudert Eure Munition aus sicherer Entfernung.

RAUM 2: Werft eine Bombe nach dem Stein, der den Ausgang versperrt.

RAUM 3: Ballert alle Steine ab, denn darunter kommt eine Krone zum Vorschein.

RAUM 4



Jede Explosion der Bomben sorgt dafür, daß ein Teil der Lava erkalte und Ihr gefahrlos den Ausgang erreichen könnt.

RAUM 5: Schwierig: Holt mit Z die Krone.

RAUM 6: Ballert die Bombe in der Mitte ab.

RAUM 7: Schnell über die Brücke – sie zerbricht!

RAUM 8: Zwei Kronen: Holt sie mit der Zunge und bombt sie unter den Steinen hervor.

RAUM 9: Sorgt mit dem Schuß dafür, daß die Lava erkalte.

RAUM 10: Macht „Boom“!

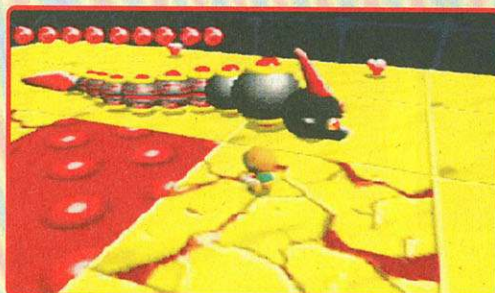
RAUM 11: Bombt die Flächen unter den Steinen frei.

RAUM 12: Eine weitere Brücke.

RAUM 13: Holt die Krone.

ENDBOSS

Dieser Gegner braucht Treffsicherheit. Schießt auf seinen Bauch, um ihn so zu verkleinern. Paßt auf, wenn die von ihm hinterlegten Bomben explodieren!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 140,- DM

Hersteller: Sunsoft/Japan System Supply

Vertrieb: Laguna

Termin: November

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Jump'n'Run

Sound

Typische Jump'n'Run-Effekte mit locker-flockiger Musik.

Grafik

Handwerklich sauber gestaltet, in allen Situationen gut erkennbar und im Super Mario-Stil gehalten – aber ohne große Sensationen. Die PAL-Version hat den berühmten Balken, aber kaum Geschwindigkeitsverlust.

Spielbarkeit

Genial einfach, wenn man die Grundprinzipien des Schwingens und Zungenspringens verstanden hat. Insgesamt ohne große Schwierigkeiten.

Fazit

In den ersten drei Runden möchte man Chameleon Twist das Prädikat „Für Anfänger“ verpassen – es scheint zu einfach zu sein. Doch später wird es haarig, und gerade auch der 4-Spieler-Modus kann an das Modul fesseln. Für Einsteiger besonders empfehlenswert, aber auch für fortgeschrittene Jump'n'Run-Freunde mehr als nur einen Blick wert. Die Jagd nach Bestzeiten und allen (gut versteckten) Kronen macht die Sache dann noch interessanter.

DER COMIC- KULT!

HEEE,
HACKFRESSE --
HIER HÄNGT DER
HAMMER!!!

**JETZT
JEDEN MONAT
NEU!**

**EXPLOSIVE
PREMIEREN-
SONDERAUSGABE!
MIT 4 LOBO-FRÄGG-KARTEN!**

Dino
COMICS

LOBO #1 • AB 29. OKTOBER IM HANDEL!



LOBO and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1997. All rights reserved.

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! Ich erhalte das ZAZOO, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist. Unbedingt Rechnung abwarten!



BALD NOCH MEHR MOTIVE!

NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

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

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 den ZAZOO, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV 35



Schickt 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:

(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.

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

Blast Corps

Kugeltrubel

Ihr habt 30 Sekunden, um die Kugeln zum Platzen zu bringen. Stellt Euch auf die Endpunkte ihrer Bahnen und wartet, oder versucht es mit den Füßen voran im Sturzflug.

Salinenfeuer

Schwer, weil die Wellen manchmal unberechenbar sind. Ihr müßt auf den Lampen landen. Findet bei einem zweiten Besuch den Signalgeber ganz im Nordwesten.

Stampf Spektakel

Wieder eines von den Leveln, in denen fliegende Inseln über dem Wasser schweben. Seid vorsichtig und findet den Signalgeber in der Burg.

Katakomben

Ein weiteres Pac Man-Level. Ändert regelmäßig die Ansicht.

Shuttle Frei

Vorsicht Falle! Dies ist eine ganz einfache Runde, wenn man sofort den Bulldozer gegen den Thunderfist tauscht. Mit dem TNT sprengt Ihr den Weg zum Roboter frei. Jetzt schnell umsteigen, der Rest ist Pippifatz.

Mond

Vier Minuten muß man erreichen, um Gold zu kassieren. Nutzt die Bodenunebenheiten als Sprungschancen und ändert die Flugrichtung, als ob Ihr fahren würdet. Das Schleudern zu beherrschen ist hier oberstes Gebot.

Merkur

Der Buggy schafft die Runde in unter 30 Sekunden (Gold-Zeit), wenn Ihr von den Hügeln wegbleibt und die Innenbahn benutzt. Der Bulldozer braucht unter 22 Sekunden. Ändert regelmäßig die Ansicht (G→).

Venus

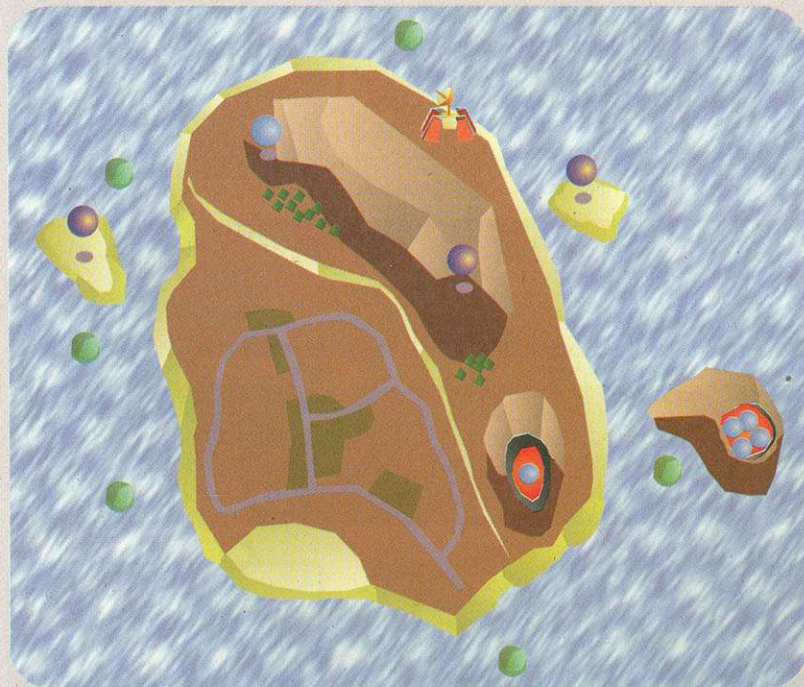
Was die Schwerkraft hier mit Euch treibt, ist mörderisch. Nehmt das nächst-erreichbare Hindernis zuerst in Angriff.

Mars

Schwieriger, da Ihr die Flughöhe berechnen müßt und Berührungen mit den Baggern ein Leben kosten. Nehmt Euch zuerst die hohen Bälle vor: Beschleunigt voll und springt mit Hilfe der Kühlen auf die nötige Höhe. Kümert Euch dann um die mittleren und zum Schluß um die niedrigen Kugeln.

Pluto

Der Abschluß: Meidet die Hügel, denn ein Sprung kostet Energie.

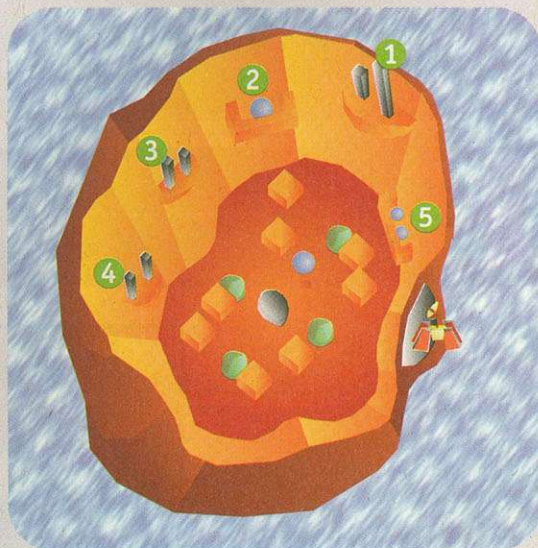


Echseninsel

Eine schwere Runde. Denkt daran, daß Ihr das Wasser nicht berühren dürft. Beginnt mit den Vulkanen und laßt Euch dann langsam auf den schwebenden Inseln nieder.

Magma Pool

Die Reifeprüfung. Wer hier überlebt, kann spielen. Beginnt oben mit den beiden Lampen und arbeitet Euch dann langsam nach unten vor. JEDE Berührung mit der Lava kostet ein Leben, also seid sehr vorsichtig, wenn Ihr die eingeschlossenen Bälle zerbröselt. Die fliegenden Inseln sind dann ein Pappenstil. Der Signalgeber befindet sich außerhalb des Vulkans.



Lylat Wars

4-3: Zoness

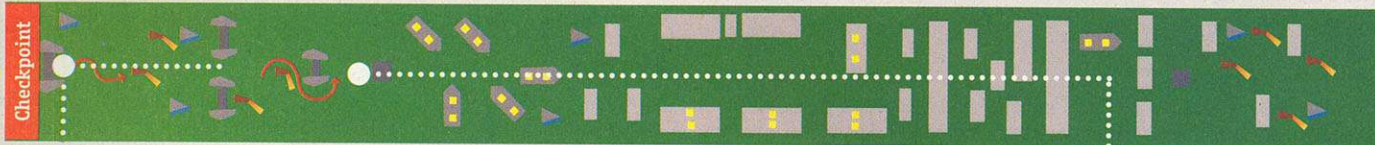
1 Leuchten

Um weiter auf der schweren Strecke zu bleiben, müßt Ihr alle Leuchtbojen ausschießen. Dabei helfen nicht nur Eure Kampfgefährten, sondern auch eine freundliche Pilotin namens Cat.



2 Bombervogel

Hier bekommt Ihr es zum ersten Mal mit einem Bombervogel zu tun. Holt ihn aus der Luft, bevor er seine blaue Bombe fallen läßt. Falls Ihr den komischen Vogel verfehlt, müßt Ihr der Explosion ausweichen.



3 Toröffner

Tore versperren Euch den Weg. Schießt die Drehräder an der Seite nach oben, um sie zu öffnen. Hinter ihnen befinden sich so manche Items und hinter einem ist sogar eine Leuchtboje versteckt.



4 Wunschbox

Nach dem Checkpoint seht Ihr verschiedene Boxen. Manche hängen an einem Kran und andere sind schon auf einem Schiff untergebracht. Beschießt sie und holt Euch die nützlichen Gegenstände.



5-1: Titania

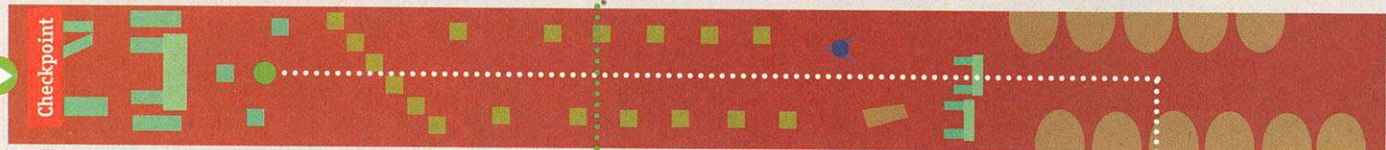
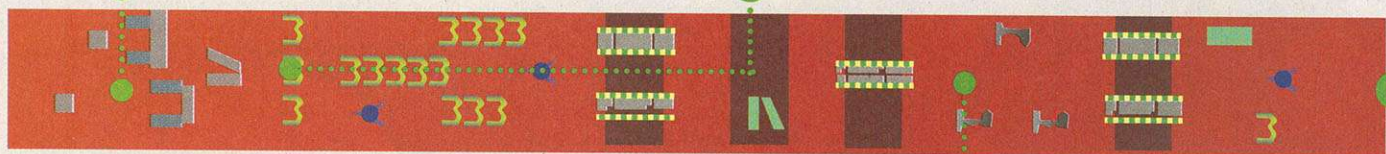
1 Landminen

Der Wüstenplanet, über den Ihr mit Eurem Panzer fährt, ist mit Landminen übersät. Ihr erkennt sie an der grünen Farbe mit dem roten Kreuz. Meidet den Kontakt, wenn Euch Euer Leben lieb ist.



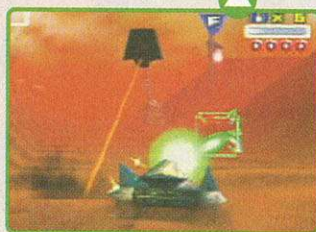
2 Riesenkrabbe

Die ersten großen Gegner auf diesem Planeten sind riesige Krabben, die auf Euch schießen. Schießt so schnell wie Ihr könnt mit dem einfachen Laser zurück. Nach ein paar Treffern brechen sie zusammen.



3 Lasertürme

Hinter der zweiten Brücke befinden sich drei Geschütze, die mit Dauerlaser auf Euch zielen. Visiert sie an und kommt Ihnen mit gut gezielten Laserschüssen zuvor.



4 Gebt Gas!

Die Steinsäulen sind nicht gerade stabil gebaut. Sie stürzen sofort ein, wenn Ihr in deren Nähe kommt. Um dennoch gute Items zu erhalten, müßt Ihr Euch schon etwas beeilen.



Lylat Wars

5-2: MacBeth

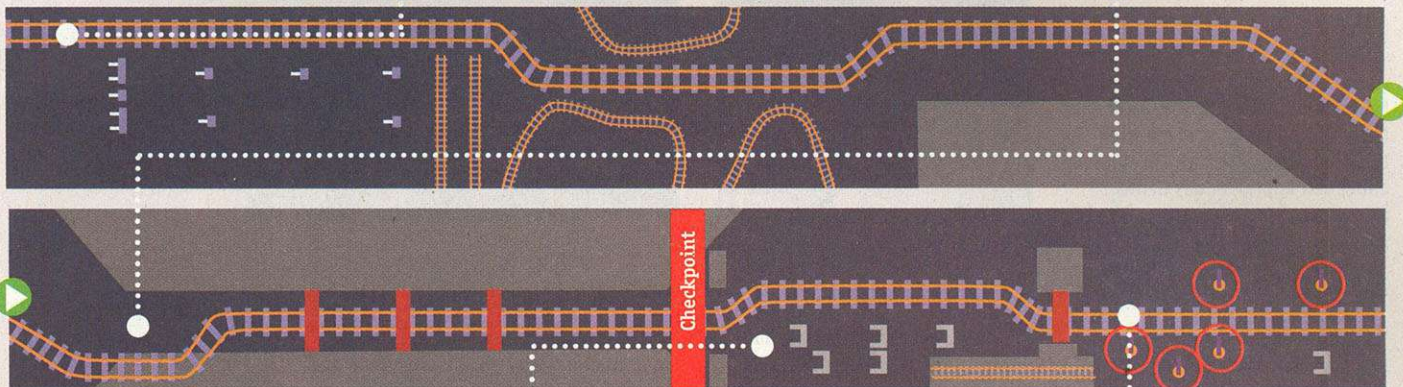
1 Der Zug

Gleich am Anfang fährt links neben Euch ein Zug entlang. Wenn Ihr später weniger Steine in Eurem Weg haben wollt, solltet Ihr die einzelnen Waggon abschießen. Das dauert zwar etwas, lohnt sich aber.



2 Im Tunnel

Im Tunnel ist die Hölle los. Ihr müßt nämlich nicht nur dafür sorgen, daß der Zug Waggon verliert. Nein, es fahren auch jede Menge Eisenstäbe aus der Wand heraus, über die Ihr düsen müßt.



3 Schnell durch

Hinter dem Checkpoint sind schon einige Garagen sichtbar. Wenn Ihr durch sie hindurch fahrt, müßt Ihr Eure Geschwindigkeit genau dosieren, um nicht an die Garagentore zu knallen.



4 Setzt Signale

Damit Ihr nicht gegen den Boss von MacBeth antreten braucht – und um die schwere Route zu nehmen – müßt Ihr jetzt Signale setzen. Schießt alle sieben Signale an und verstellt am Ende die Weiche.



Mario Kart 64

Noch 'ne Abkürzung

In „D. K.'s Jungle Parkway“ hat Florian Ullman aus Hannover noch eine Abkürzung gefunden. Fahrt vom Ziel aus zurück in die Höhle, dreht Euch dann um und rast bei der Ausfahrt der Höhle direkt auf die linke Mauerspitze zu. Springt frühzeitig ab und Ihr fallt direkt in einen See. Wenn Ihr dann aus dem Wasser gefischt und am Anfang der Höhle (kurz hinter der Hängebrücke) abgesetzt werdet, hat der Trick geklappt. Rast durch das Ziel und die erste Runde ist geschafft. Danach dreht Ihr Euch wieder und fahrt zurück in die Höhle. Dort beginnt die Operation wieder von vorne.



Tetrisphere (USA/Europ. Ausland)

Verschiedene Spezial-Namen

Die folgenden Namen sind eine Zusammenarbeit von Jan Lauer aus Frankfurt und der NFV-Redaktion. Drückt als erstes im Eingabebildschirm für die Namen die L-Taste sowie die Knöpfe C↓ und C↑ gleichzeitig. Jetzt verwandeln sich die Zahlen in Symbole und es sollte Euch leichtfallen, folgende Namen einzugeben (die Symbole sind in Klammern angegeben):

CREDITS
LINES
VORTEX

Es werden die Credits angezeigt.
Öffnet ein verstecktes Spiel.

Nachdem Ihr den Namen erfolgreich eingegeben habt, müßt Ihr die Reset-Taste des N64 drücken und halten. Nach einigen Sekunden kommt eine nette Animation, die endet, wenn Ihr die Reset-Taste wieder loslaßt. Ein neuer cooler Sound ist anwählbar (Magic Flute). Zugriff auf alle Levels.

G(A)MEBOY
(S)(U)(R)(H)(T)

Abkürzungen:

(A) = Außerirdischer, (S) = Saturn, (U) = UFO,
(R) = Rakete, (H) = Herz, (T) = Totenschädel

Multi Racing Championship

Turbostart

Jan Lauer aus Frankfurt schickte uns auch diesen Turbostarter. Drückt, wenn der Sprecher „One“ sagt, auf das Gaspedal und schon habt Ihr einen Blitzstart hingelegt. Das wird auch bei der PAL-Version von MRC funktionieren.

GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 1, Mission 1: Arkangelsk – 1. Teil: Damm

Die Missionen:

1. Installiert das Modem (mittel, schwer)
2. Neutralisiert alle Alarmmelder (schwer)
3. Fangt das Data-Backup ab (schwer)
4. Bungee Jumping (alle Stufen)

1 Gezielt schießen

Die erste Übung, die Ihr beherrschen müßt, ist das gezielte Schießen. Besonders im „00 Agent“-Modus ist das wichtig. Versteckt Euch also halb hinter dem Felsen und zielt auf die Wache. Ihr müßt dabei den Kopf oder das Genick anvisieren.



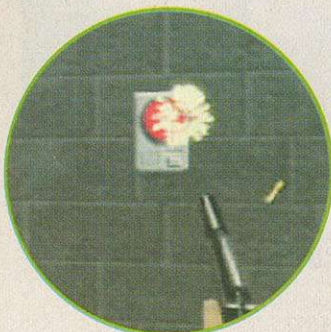
2 Der Sniper

Geht auf den Turm und holt das Sniper-Gewehr. Legt es an und zielt in den Tunnel. Dort seht Ihr zwei Wachen. Zoomt sie ran und stellt sie auf Eis. So erledigt Ihr Gegner auf große Distanz.



3 Alarm deaktivieren

Schießt auf die roten Alarmglocken, um sie für immer zum Schweigen zu bringen. Erst wenn Ihr alle Glocken zerschossen habt, ist die Mission beendet.



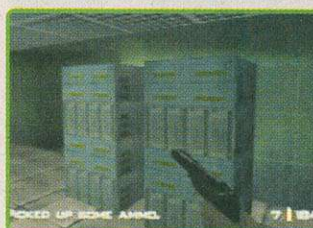
4 Das Modem

Hinter der Hütte ist ein Videobildschirm hinter den Kisten. Holt das Modem heraus und zielt auf den Bildschirm. So installiert Ihr das Modem korrekt.



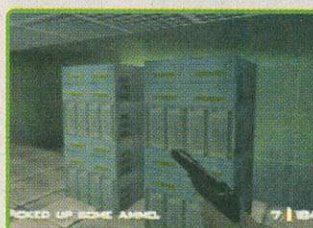
5 Im Keller

Im Keller wimmelt es nur so von Wachen. Am besten hilft hier eine Kombination aus Sniper und PP7. Versteckt Euch hinter einer Wand, zielt mit der Sniper und lukt um die Ecke. So erreicht Ihr die Wachen am Ende des Ganges. Zückt dann die PP7 und stellt sicher, daß niemand Hilfe holen kann.



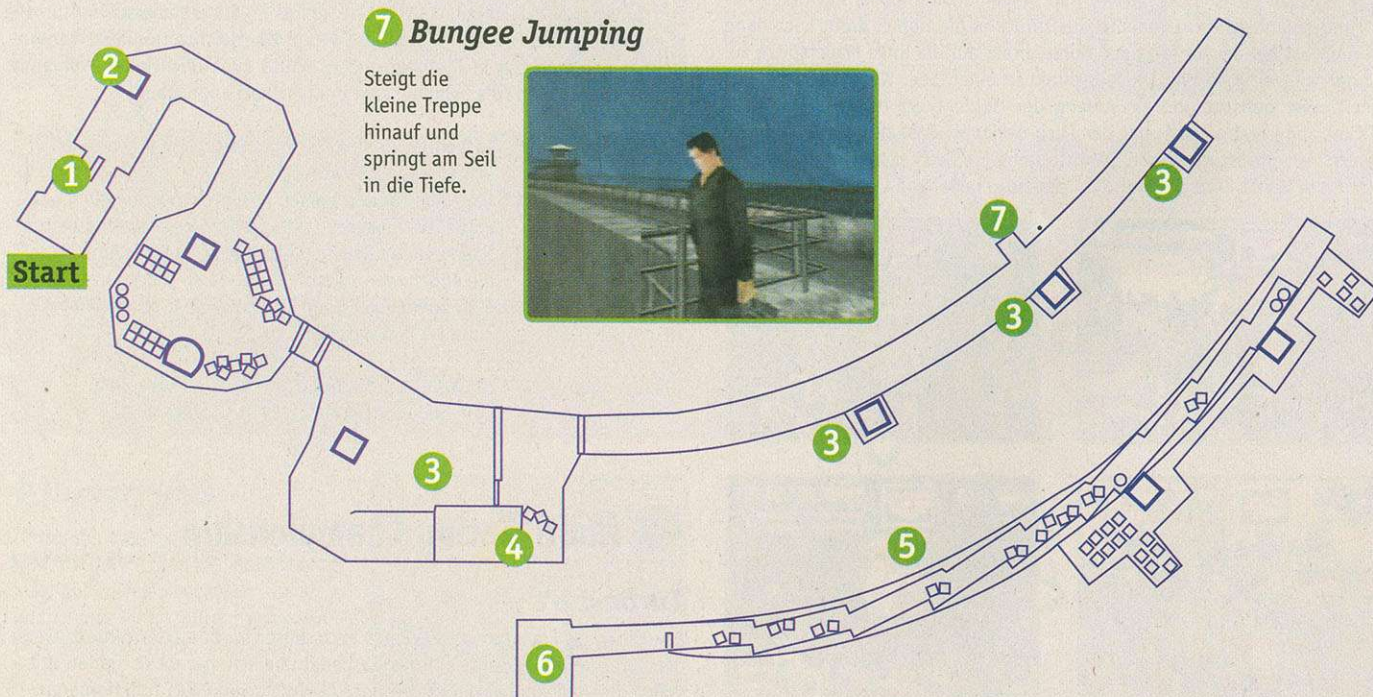
6 Download

Im Computerraum befinden sich noch einige Wachen. Beseitigt sie, ohne die Computer zu beschädigen. Geht dann auf die Computer zu und fangt das Daten-Backup ab.



7 Bungee Jumping

Steigt die kleine Treppe hinauf und springt am Seil in die Tiefe.



GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 2, Mission 1: Arkangelsk – 2. Teil: Facility

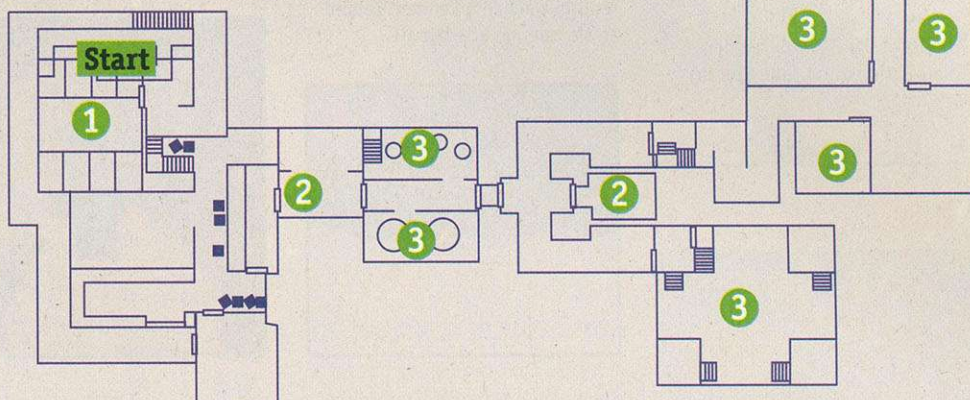
1 Stille Örtlichkeiten

Am Anfang schleicht Ihr durch den engen Ventilationsschacht. Haltet Euch links und paßt auf, daß Ihr nicht gleich durch das erste Loch fällt. Zielt durch das Loch auf die Wache und verpaßt bearbeitet ihr Genick.



Die Missionen:

1. Verschafft Euch Einlaß zum Labor (alle Stufen)
2. Kontaktiert Doppel-Agent Dr. Doak (alle Stufen)
3. Rendezvous mit 006 (alle Stufen)
4. Sprengt alle Tanks im Abfüllraum (alle Stufen)
5. Verschont die Wissenschaftler (alle Stufen)



2 Sicherheitstüren

Um weiterzukommen, müßt Ihr an zwei Stellen drei Sicherheitstore öffnen. Aktiviert die Türen einfach per Computer und beeilt Euch dann, durch sie hindurchzuschlüpfen.



3 Dr. Doak

Der Doppelagent Dr. Doak soll gewarnt werden. Nur schwirrt er dauernd durch das gesamte Gebäude. Es ist nicht sicher, wo er sich zur Zeit aufhält. Doch wir haben seine Lieblingsorte eingezeichnet.



4 Gute Freunde?

Im Abfüllraum trifft Ihr auf Agent 006. Er verspricht Euch Rücken- deckung bei Eurem letzten Auftrag.



5 Die Tanks

Jetzt müßt Ihr nur noch die Zeit- bomben an die Tanks heften und sie aus sicherer Entfernung zünden. Dann könnt Ihr Euch auf den Heim- weg machen.



Level 3, Mission 1: Arkangelsk – 3. Teil: Runway

Die Missionen:

1. Findet den Zündschlüssel für das Flugzeug (alle Stufen)
2. Beseitigt die Raketenabschußanlage (mittel, schwer)
3. Beseitigt die schweren Geschütze (schwer)
4. Flüchtet mit dem Flugzeug (alle Stufen)

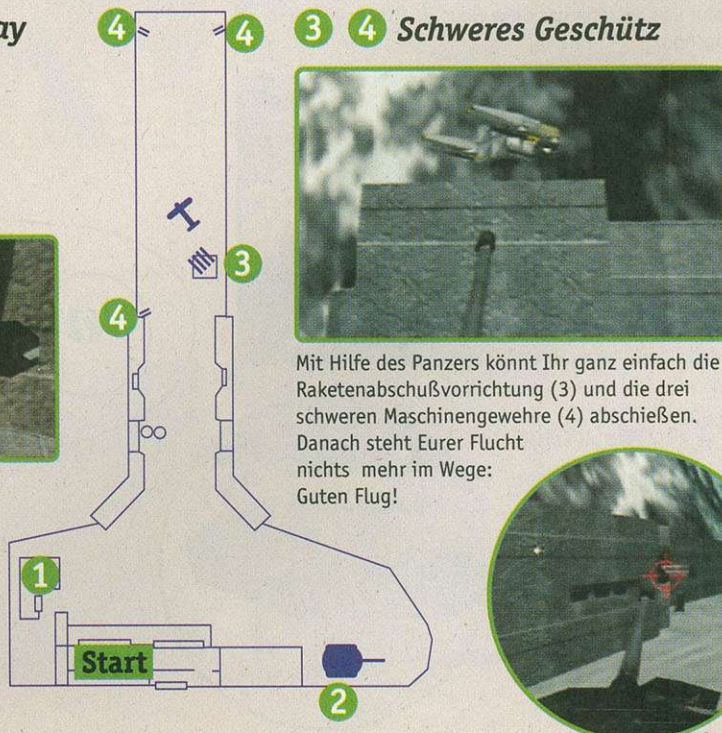
1 Zündschlüssel

Um von Arkangelsk zu entkommen, braucht Ihr den Zündschlüssel des Flug- zeugs. Betretet das Haus und nehmt eine Granate zur Hand. Schaut kurz bei den Wachen vorbei und bewerft diese. Danach ist der Schlüssel einfach zu erreichen.



2 Panzerknacker

In der hintersten Ecke steht ein al- ter Panzer herum. Steigt ein, er er- weist Euch noch gute Dienste.



3 4 Schweres Geschütz



Mit Hilfe des Panzers könnt Ihr ganz einfach die Raketenabschußvorrichtung (3) und die drei schweren Maschinengewehre (4) abschießen. Danach steht Eurer Flucht nichts mehr im Wege: Guten Flug!



GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 4, Mission 2: Severnaya – 1. Teil: Surface

Die Missionen:

1. Schaltet die Satellitenübertragung aus (alle Stufen)
2. Findet den Tresor-Schlüssel (mittel, schwer)
3. Stehlt die Gebäudepläne (mittel, schwer)
4. Betretet die Basis durch den Ventilationsturm (alle Stufen)

1 Wachtürme

Gleich am Anfang kommt Ihr an zwei Wachtürmen vorbei. Besteigt den linken und schaut Euch durch das Rohr des Snipers um. Ihr müßt drei Wachen erkennen. Zoomt an sie ran und erledigt sie.



2 Granatenstark

Wenn Ihr die drei Wachen beseitigt habt, könnt Ihr ohne Gefahr das Haus erforschen. Nehmt die beiden Kisten mit den Granaten an Euch.



3 Der Türöffner

In diesem Gebäude befindet sich neben zwei herkömmlichen Wachen auch ein Hauptmann. Erledigt die drei und nehmt den Haustürschlüssel mit. Zusätzlich findet Ihr hier einen Granatenwerfer.



4 Der Safeschlüssel

Mit dem Haustürschlüssel geht es zurück zum verschlossenen Gebäude. Öffnet nun die Tür und holt Euch den Safeschlüssel.



5 Keine Kommunikation

Die große Radarschüssel ist Euch sicherlich nicht entgangen. Betretet sie und findet den Computer. Hier könnt Ihr die Anlage herunterfahren.



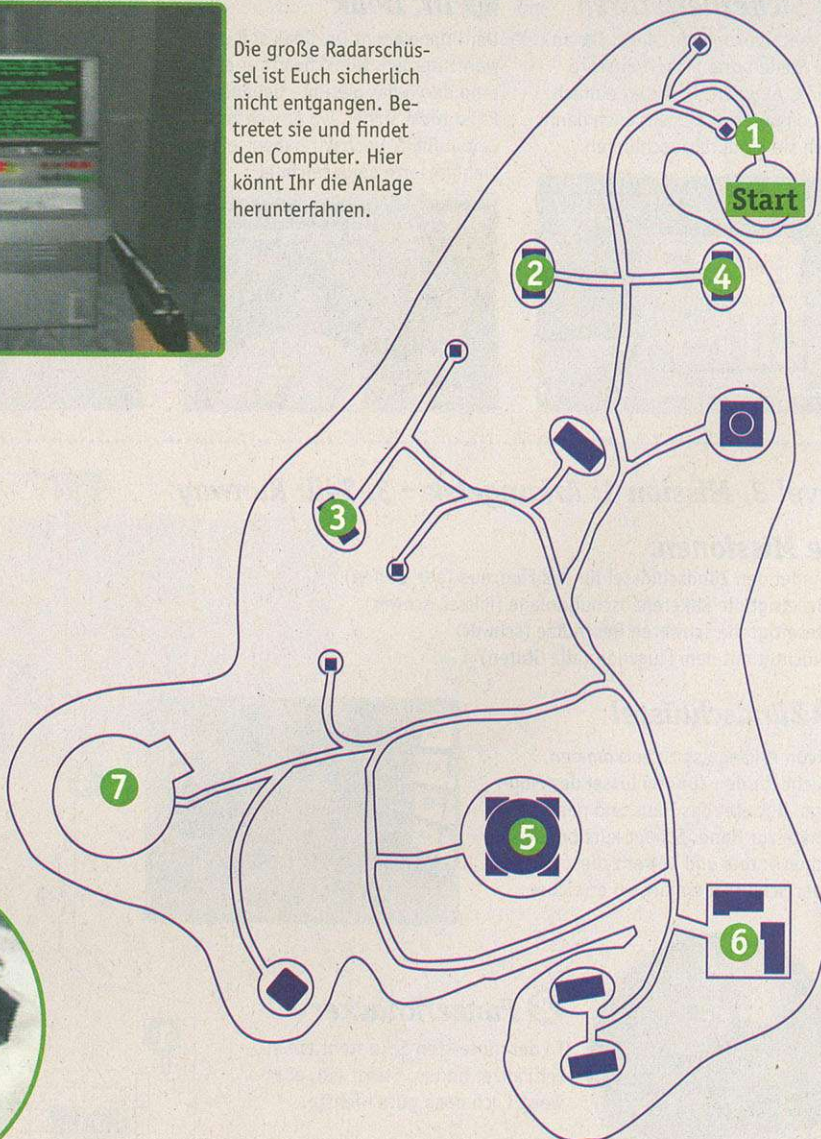
6 Nichts ist sicher

Der Safe ist jetzt nur noch Formsache. Geht durch den Zaun und betretet das linke Haus. In ihm steht die Blechbox.



7 Turmspringen

Jetzt braucht Ihr nur noch den Ventilationsturm zu besteigen, die vier Schlösser zu knacken und in den Bunker einzudringen.



GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 5, Mission 2: Severnaya – 2. Teil: Bunker

Die Missionen:

1. Beseitigt alle Alarmsysteme (mittel, schwer)
2. Kopiert die GoldenEye-CD und hinterläßt das Original (alle Stufen)
3. Fotografiert den Hauptbildschirm (alle Stufen)
4. Laßt den Programmierer den Computer aktivieren (schwer)
5. Ladet alle Dateien vom Computer herunter (schwer)

1 Die Alarmanlage

Wenn Ihr am Anfang die Tür öffnet, solltet Ihr schon mit dem Zielen beginnen. Die beiden Wachen dürfen nicht den Alarmknopf erreichen. Schaut dann aus dem Türfenster und zielt auf die Kamera. Schaltet danach alle Überwachungssysteme jenseits des großen Raumes aus. Und denkt später an die Kamera im großen Raum.



2 Wachen minimieren

Sucht zuerst die Ebene vor dem großen Raum ab und legt dort die Wachen auf Eis. Geht erst dann in den großen Raum.



3 Computer sichern

Geht jetzt in den Computerraum und erledigt dort die drei Wachen. Dann habt Ihr später ein leichteres Spiel, wenn Ihr Boris mitbringt.



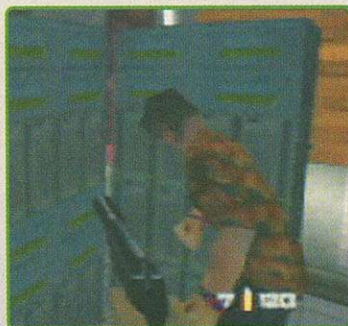
4 Goldauge

Auf dem Tisch im großen Raum liegt eine CD, der Schlüssel zum GoldenEye. Nehmt sie an Euch und kopiert sie mit dem Key Analyser. Werft sie dann einfach weg.



5 Euer Spezi Boris

Im größten Raum findet Ihr den Programmierer Boris. Bedroht und bringt ihn zum Computerraum. Dort aktiviert er den Großrechner. (Laßt Boris nicht aus den Augen, bis Ihr im Computerraum seid. Sonst flüchtet er.) Danach könnt Ihr mit dem „Data Thief“ Daten herunterladen.



6 Nette Fotos

Zum Abschluß macht Ihr noch schnell ein Foto vom Hauptbildschirm im großen Raum.



Lucky Luke

Die Paßwörter

Markus Reiter aus Würzburg schickte uns seine Paßwörter.

Easy Mode: 1.) 4-3-1-0 2.) 6-8-1-5 3.) 5-3-7-1
4.) 7-1-4-9 5.) 1-8-3-9

Hard Mode: 1.) 1-9-5-7 2.) 0-6-3-9 3.) 4-5-2-6

Alle Angaben in Tausendern, Ihr müßt Euch also je drei Nullen dazudenken.

GoldenEye (US/Europa)

Cheat Optionen

Um Cheatcodes zu bekommen, müßt Ihr in verschiedenen Missionen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gewisse Zeiten erfüllen. Schafft Ihr es, sind sie dann im Cheat-Menü auswählbar. Und hier kommen die Zeiten:

Level	Schwierigkeit	Zeit	Cheat
1. Dam	Secret Agent	2:40	Paintball Modus
2. Facility	00 Agent	2:05	Unverwundbar
3. Runway	Agent	5:00	(Großkopf) DK-Modus
4. Surface	Secret Agent	3:30	Zwei Granatenwerfer
5. Bunker	00 Agent	4:00	Zwei Raketenwerfer
6. Silo	Agent	3:00	Turbo Modus
7. Frigate	Secret Agent	4:30	Kein Radar bei Mehrspielern
8. Surface 2	00 Agent	4:15	Kleiner Bond
9. Bunker 2	Agent	1:30	Zwei Wurfmesser
10. Statue	Secret Agent	3:15	Schnelle Animation
11. Archives	00 Agent	1:20	Unsichtbar
12. Streets	Agent	1:45	Gegner-Raketen
13. Depot	Secret Agent	1:30	Langsame Animation
14. Train	00 Agent	5:25	Silberne PP7
15. Jungle	Agent	3:45	Zwei Jagdmesser
16. Control	Secret Agent	10:00	Unendlich Munition
17. Caverns	00 Agent	9:30	Zwei RC-P90
18. Cradle	Agent	2:15	Goldene PP7
19. Aztec	Secret Agent	9:00	Zwei Laser
20. Egyptian	00 Agent	6:00	Alle Waffen



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 03 / 33 44 44 (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!

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Jan Lauer aus Frankfurt und Markus Reiter aus Würzburg. Das Fun Vision-Spaßpaket (mit allem, was Nintendo-Spielern Spaß macht) für den Bombentip der Ausgabe geht an: Florian Ullman aus Hannover. Herzlichen Glückwunsch!

Alle Eure Fragen

- Karin Leiter aus Berlin sucht noch ein paar Abkürzungen zu Mario Kart 64 (N64) und zwar für die Moo Moo Farm, Frappe Snowland und Choco Mt.
- Thorsten Kappauf aus Friedberg benötigt alle Paßwörter für Lucky Luke (GB). Wer kann sie uns schicken?
- Frank Stingl aus Weiden sucht verzweifelt nach Tastenkombinationen für unendlich Leben, Energie, etc. für Lylat Wars (N64). Wer hat welche?

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 N64-, Super Nintendo- oder Game Boy-Spiel (nach unserer Wahl, aber auf jeden Fall ein top-aktuelles Spiel) springen. Also ran an die Konsole, Tips suchen und ab an die:

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES-, Super Nintendo- oder N64-Spiele geht, muß es eine PAL-Version sein.

Ready to
Rumble



LYLATWARS

Action nicht nur
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den über-
mächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor
dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars. Ein
virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für
1 bis 4 Spieler.
Exklusiv für Nintendo 64.

Mit deutschem Bildschirmtext

RUMBLE PAK

Nintendo

The New Dimension of Fun

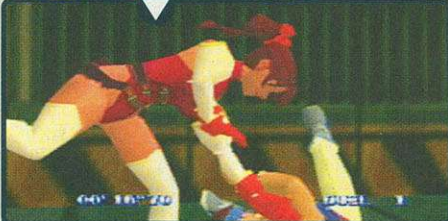


TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.

So langsam füllt sich die Erscheinungsliste! Mitsui (*Top Gear Rally*) und Laguna (MRC) spielen endlich mit, BMG Interactive (*Silicon Valley*) und Virgin (*Freak Boy*) stehen in den Startlöchern. Doch was macht Konami?

Bislang muß man noch auf Eigenprodukte des japanischen Softwareherstellers warten. Zwar vertreibt Konami in Deutschland *Lamborghini 64* von Titus und – die Fanfaren erklingen – wahrscheinlich im Februar oder März Imagineers *Quest 64* (alias *Holy Magic Century Eltale*), eigene Produkte sind aber noch nicht ganz fertig.

Doch auch die Programmierer-Teams in Osaka und Kobe sind in der Zwischenzeit nicht untätig. Das Abenteuerspiel *Ganbare Goemon 5* wird gerade „eingeeinglischt“ und kommt voraussichtlich im Februar oder März nach Deutschland. Noch im Januar soll *Nagano Olympic Winter Games '98* fertig sein. Und für Freunde ordentlicher Prügeleien ist *G.A.S.P. – Fighters NEXTream* interessant.



Das wird Judo- und Karatekas eingebrüllt: Fallen, ohne sich dabei zu verletzen.



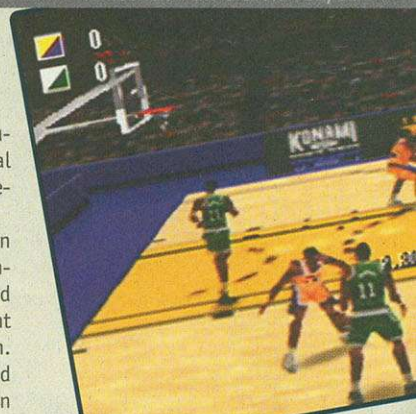
Der Pfosten wird transparent, damit Ihr nichts verpaßt.

Brot und Spiele

G.A.S.P. (Arbeitstitel!) soll im Januar/Februar erstmals echte Martial Arts-Action mit wirklichkeitsgetreuen Angriffsmethoden bieten.

Grafisch interessant ist auf jeden Fall die Tatsache, daß Gegenstände, die zwischen Kämpfer und „Kamera“ stehen, nicht die Sicht versperren oder gar verschwinden. Sie werden einfach transparent und geben so stets den gewünschten Ausblick auf das, was wichtig ist. Ihr dürft zusätzlich eigene Charaktere schaffen, indem Ihr Gesichter, Haartrachten und Fähigkeiten bestimmt. Per Controller Pak dürfen solche Helden dann gegen die von Freunden antreten.

Leider waren bei unserer Preview-Version von G.A.S.P. nur vier der Anime-typischen Figuren wählbar und zwei Hintergründe (Schnee und Plattform) fertig. Jedoch machte uns die Rumble Pak-kompatible Kloperei schon viel Spaß. Sie ist Anfang nächsten Jahres in unseren Gefilden zu erwarten.

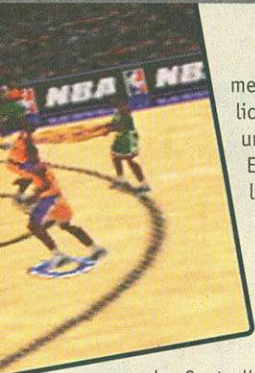


Jam-Session

NBA Pro '98 wird ein offizielles NBA-Produkt. 350 echte Spieler mit 29 Teams (abgesehen von Michael Jordan ...) werden eingebunden, wenn es eine Partie 5-zu-5-Basketball gibt. Die Motion-Capture-Grafiken sollen 500 verschiedene Animationen und – wie bei ISS 64 – einen Kommentator bieten, der in Echtzeit erklärt, was abgeht. Sechs Kamerawinkel fangen die Action im-



Gamers N



mer bestmöglich ein und umfangreiche Einstellmöglichkeiten garantieren das freie Verändern der Charaktere. *NBA Pro '98* unterstützt

das Controller- und Rumble Pak und wird vier Leuten gleichzeitig Spaß bieten. Das Produkt könnte noch im Frühjahr 1998 erscheinen.



Himmelsboten

Mit großer Aufmerksamkeit sieht die Öffentlichkeit dem Sci-Fi-Abenteuer *Hybrid Heaven* entgegen. Es mixt Rollenspiel-Elemente mit zahlreichen spannenden Auseinandersetzungen. Statt des *Breath of Fire*-typischen Wechsels zu einem Kampfbildschirm wird lediglich mit einem Kameraschwenk die Perspektive geändert. Dann kommt es zur Schlacht nach dem Motto „jeder macht einen Zug“. Dabei stehen Euch neben körperlichen Angriffen auch Gewehre und Pistolen zur Verfügung. Unterwegs lernt man auch spezielle „Techniken“, die einsetzbar sind.

Die Story: Auf einer Weltraumstation finden Gen-Experimente zur Schaffung des perfekten Soldaten statt. Doch wie das bei Frankenstein-Geschichten so ist, geht mal wieder etwas schief. Nun scharft der „Soldat“ eine Armee um sich, die auf Euch Jagd macht. Laut Regisseur Yasuo Daikai werden die Gegner dann mit der Zeit immer gruseliger und deformierter, bis man gar nicht mehr erkennen kann, wie sie vor ihrer Mutation aussahen.



Bilder aus dem *Hybrid Heaven*-Promo-Video.



Nagano Olympic Winter Games '98

„Ich möchte, daß die Leute die Geschwindigkeit und Power der Olympischen Disziplinen in diesem Spiel spüren. Die Tasten wirklich schnell zu drücken war früher das wichtigste bei solchen Spielen – aber dieser Titel hat eine Menge neuer Elemente.“ So spricht Nagae-san von Konami Computer Entertainment (KCE). Im alpinen Abfahrtslauf müßt Ihr durch rhythmische Bewegungen des Analog-Sticks die Geschwindigkeit erhöhen. Beim Ski-Springen drückt Ihr dafür eine Taste wiederholt.

Bis Weihnachten müssen die Programmierungen an *Nagano Olympic Winter Games '98* fertig sein, soll das Produkt doch im Januar erscheinen. Die zwölf wichtigsten Disziplinen dürfen nachgespielt werden, wenn man den Olympischen Modus ausprobiert. Im Meisterschafts-Kampf muß man sieben Ausscheidungen überstehen. Erstmals ist Snowboarding dabei, was sich natürlich auch im Spiel mit 22 verschiedenen Manövern niederschlägt.



Über eine Benutzung des Rumble Paks ist noch nichts bekannt, doch das Controller Pak wird unterstützt. Vier Leute dürfen gleichzeitig an die Pads, das Produkt ist auch in Deutschland für den Januar geplant.



Bei den sportlichen Leistungen der G.A.S.P.-Kämpfer werden einige WWF- und WCW-Legenden blaß.

EXTreams



Es gibt kein Videospielsystem, auf dem die Bombermänner nicht erfolgreich gespielt haben – auf dem SNES sogar in vier Teilen! Endlich ist der Party-Renner auch für Nintendos beste Konsole zu haben: **Bomberman 64!**



Die Legende kehrt zurück!

Der Planet der Bombermänner dümpelt leise und ungestört durch einen äußeren Bezirk der Galaxis. Alles könnte so schön sein, doch da taucht ein Raumschiff auf, das ohne Warnung damit beginnt, Städte dem Erdboden gleichzumachen. Das kann unser Held natürlich nicht auf sich sitzen lassen und stürzt sich kopfüber in den Story-Modus dieses Spiels. Dazu müssen vier Welten nacheinander überstanden werden. Wir zeigen Euch die ersten beiden und stellen zwei weitere kurz vor. Außerdem bekommt Ihr Tips zum Battle-Modus. Also los, die Lunte ist kurz!



Diese vier Herren haben üble Dinge im Sinn!



Und solcher Art sind ihre Überraschungen: Eine Stadt wird einfach dem Erdboden gleichgemacht

Der Bomben-Lehrgang

Wer *Super Bomberman* schon vom NES (als *Dynablasters*) oder SNES kennt, weiß, wie er zu bomben hat. In diesem Spiel gibt es drei Sorten an Knallkörpern, die ihre eigenen Vorzüge und Stärken haben. Alle drei Varianten lassen sich aufladen (siehe unten). Versucht erst den Fernzünder zu bekommen (blau), bevor Ihr zu roten Bomben greift. Dann könnt Ihr diese nämlich aus der Ferne explodieren lassen.

Schwarz



Die Standard-Waffe: klein, schwach, schwarz.

Rot



Sie beseitigt starke Gegner mit einem Schlag. Große Reichweite.

Großer Spaß



Aufgeladene Bomben (A-Taste wiederholt drücken) sind viel stärker.

Großer Wurf



Blaue Bomben lassen sich sekunden-genau zur Explosion bringen.

Großer Turm



Aufeinander gestapelt sind Fernzünder-Bomben eine gute Alternative.

STORYMODUS • • • • • 1. WELT

Level 1

Zum Eingewöhnen spendiert Hudson Soft einen wirklich einfachen Auftrag. Lauft durch die grünen Lichter und holt den Edelstein im zweiten Stockwerk. Dies ist die Gelegenheit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Mit den gelben C-Tasten könnt Ihr die Sichtweise ändern, was auch regelmäßig getan werden sollte. Sonst entgehen Euch einige der interessanten Gegenstände und gefährliche Gegner.

In den Töpfen ...



... stecken gleich zu Beginn gute Items oder Edelsteine (schwerer Modus). Sprengt sie weg!

Wie man den Ausgang öffnet.



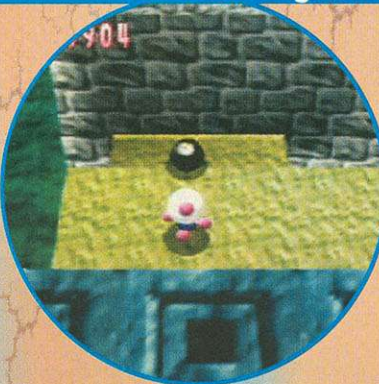
Sucht diese strahlenden Lichtquellen, die gut versteckt sind. Vier davon müssen aktiviert werden, denn ...



... jede bringt einen dieser grünen Bälle zum Platzen. Dann ist der Edelstein erreichbar und das Level gelöst.

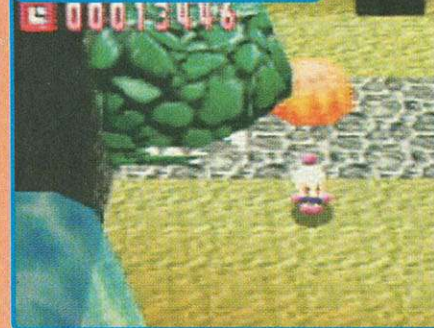
Bowling à la Bomberman

Oder sollten wir eher Fußball sagen? Tretet die Bomben durch dieses kleine Loch in das Innere des Käfigs.



Dann explodieren die Säulen, die den Deckel oben halten. Jetzt erreicht Ihr über die Treppe das grüne Licht.

Das Tor



Plaziert eine Bombe vor dem Maul des Drachen, dann öffnet er es und Ihr gelangt in den zweiten Stock.

Treppe hoch



Problemlos zu erreichen: Steigt einfach die Treppe hoch, schon seid Ihr am Licht.

Das bewachte Licht



Vorsicht vor dem Gegner, der in der Nähe des Lichtes herumspaziert. Wenn er Euch berührt, müßt Ihr den Analog-Stick im 360°-Kreis bewegen, dann ist die Betäubung schneller überwunden.

Mittelboss 1

Dieser erste Mittelboss ist leicht zu besiegen – schließlich wird er danach zu Eurem Verbündeten. Lockt ihn einfach in eine Falle, indem Ihr um ihn herum Bomben legt. Er braucht nicht viele Explosionen, bevor er besiegt ist.



Time Trial



Sind alle vier Lichter ausgeschaltet, braucht Ihr nur noch den Edelstein zu berühren. Das erste Level ist geschafft!

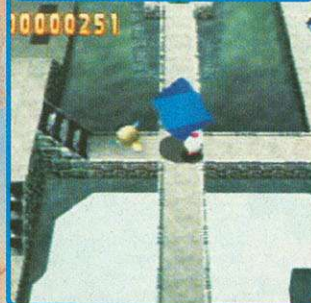
STORYMODUS • • • • • 1. WELT

Level 2

In diesem Level müßt Ihr Euch mit einem diebischen Vogel herum-schlagen, der den großen Edelstein dauernd entführt. Vorsicht vor dem Wasser (toller Spiegel-Effekt!), an einigen Stellen könnt Ihr dort hineinfallen und ein Leben aushauchen. Ziel der Übung ist es, im zweiten und ersten Stock (so die Reihenfolge) die Edelsteine zu holen und dann den Teleporter zu finden.



Diebstahl!



Zu früh gefreut, die diebische Elster schlägt zu.

Blaues Wunder



Im leichten Modus findet Ihr hier den Zeitzünder für die blauen Bomben.



Unten eine Bombe gelegt und ferngezündet, dann könnt Ihr den Aufzug benutzen.

Aufzug 1+2

Der Aufzug funktioniert nur einwandfrei, wenn Ihr Fernzünder-Bomben habt. Mit den schwarzen Knallkörpern verletzt Ihr Euch nur selbst, egal wie schnell Ihr seid. Stellt Euch vor das Loch und kickt eine blaue Bombe hinein. Dann geht es auf das Symbol, und – Boom!

Zum Level 3



Der erste Einsatz für die aufgeladenen Super-Bomben. Mit den kleinen könnt Ihr hier nichts ausrichten.



Wenn die Decke und die Tür eingestürzt sind, könnt Ihr das blaue Teleporter-Feld betreten. Los geht's!

Level 4

Auf dem oberen Teil des Turms gibt es viele Aufzüge; Zum großen Edelstein müßt Ihr Euch rechts halten, denn links und vorne geht es in Sackgassen. Dennoch ist es keine dumme Idee, einmal die Umgebung zu erkunden ...

Geheimraum



Denn so findet man den Geheimraum am hinteren Teil des Levels. Merkt Euch die Methode: Stellt Euch vor eine Wand, zoomt so nahe wie möglich an die Figur und wechselt mit C← und C→ die Ansicht. So könnt Ihr Geheimgänge am schnellsten entdecken.

Ganz oben



Auf der Turmspitze wartet der Edelstein zum letzten Mal. Seid Ihr bereit für den Endgegner?



Endboss 1

Siegfried der Drachentöter ist mal wieder nicht da, wenn man ihn braucht. Also müßt Ihr alleine ran. Bleibt ständig in Bewegung und sorgt dafür, daß getragene Bomben nicht in einen Feuerstrahl geraten – sie explodieren dann in Eurer Hand. Auch eine Schwinke kann den Wurfbogen der Bombe unterbrechen, und wer dann Z drückt, fliegt selbst in die Luft. Versucht den Körper des Drachen zu treffen.



Vorsicht vor dem Flammenhauch, sonst röstet die Bombe Euch auch.

Geschnappt



Wer zu lange auf dem Fleck stehen bleibt, wird zum Drachenfutter. Also: laufen, laufen, laufen!

STORYMODUS • • • • • 2. WELT

Level 1

In dieser Runde stellen sich neue Gegner vor: Kanonen, bewaffnete Soldaten, schwebende Quallen und wandelnde Fische. Ohne aufgeladene Bomben kommt Ihr nicht weiter und die rote Variante der Knallkörper ist erstmals anwählbar. Außerdem müssen mehrere Schleusen geöffnet werden: Los geht's!

Brücken runter



Durch mehrfaches Drücken der A-Taste wird die Bombe aufgepumpt, die die Brücke herunterläßt.

Kanonen-Brüder?



Auch die Verteidigungsanlagen lassen sich mit aufgeladenen Explosionskörpern ausschalten. Fast alle ...

Hausbesetzer



Wenn Ihr den Gegnern einen Bombenturm vor das Hauptquartier baut, bekommt Ihr gefahrlos viele Items.

Wasser marsch



Über die kleine Treppe kommt Ihr zum Schalter, der das Wehr schließt.

Jetzt aber schnell



Laßt das Item für die roten Knallkörper nicht entkommen, sonst bekommt Ihr die letzte Tür nicht auf.

Nicht zu nahe ran



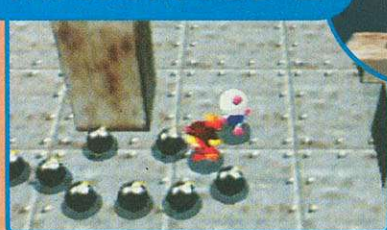
Die Methode kennt Ihr ja mittlerweile. Paßt auf den größeren Flammenschweif der roten Bombe auf.

Macht hoch das Tor



... die Tür macht weit. Mit einer roten, geladenen Bombe kein Problem. Drückt drinnen den Schalter.

Mittelboss 2



Baut eine schöne Mauer, in der er sich selbst fängt. Denkt an die Kettenreaktion – bei einer Reihe zieht die erste Bombe ihre Kumpels mit.



Die Masche hier ist dieselbe wie beim ersten Mittelboss, nur müßt Ihr besser aufpassen. Der Gegner legt nämlich nicht nur selber Bomben, er wirft auch mit Feuerbällen. Habt Ihr dann eine schwarze Kugel in der Hand, macht es mehr als nur kurz bumm ...

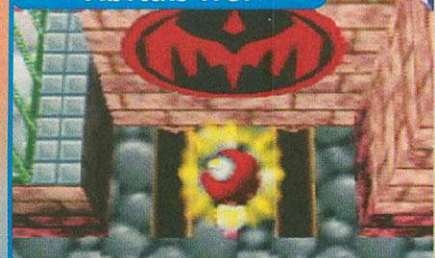
Level 2

Noch ein Wehr ...

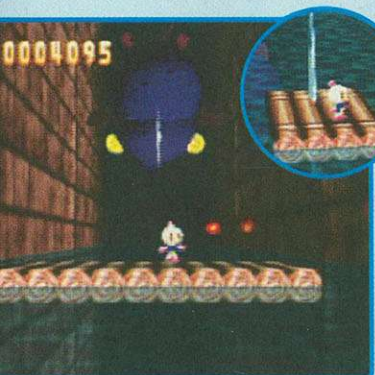


... das geschlossen werden muß, wenn Ihr zum Ziel kommen wollt.

Abfluß frei



Rote, geladene Kugeln verschieben die Mauer. Ihr braucht drei Stück davon, dann ist der Weg frei.



Erst verkleinert er das Floß, dann kommt eine Flutwelle. Aufgepaßt!



Gebt ihm keine Chance zum Angriff: Bombt, sobald er auftaucht.

Der Anglerfisch hat verschiedene Angriffsvarianten. Zum einen versucht er, Euch mit dem Morgenstern zu plätten. Am gefährlichsten ist aber seine Messer/Flutwelle-Kombination. Wenn er sie startet, müßt Ihr Euch ganz nach links stellen und erst im letzten Moment nach rechts ausweichen. Dann schneidet er maximal zwei Stücke vom Floß. Jetzt kommt die Flutwelle, gegen die Ihr anlaufen müßt. Haltet durch, es sieht schwerer aus, als es ist.

Endboss 2

Wenn er mit dem Schwanz schlägt, betäuben Euch die Wassertropfen.

STORYMODUS • • • • • 3. WELT

Level 1

Hitzewallungen gefällig? Im Lava-Level erschweren Feuerbälle und Scheinstatuen das Vorwärtskommen. Berechnet Eure Schritte, wenn Ihr die Leitern überquert, sonst bekommt Ihr heiße Socken. Außerdem fallen – „Volcano“ läßt grüßen – Feuerbälle auf den Boden.



Blaue Bomben
Besucht diese kleine Insel, denn unter dem Stein verbergen sich die blauen Bomben!



Scheinstatuen
Gefährliche Feuerspucker sind diese Scheinstatuen. Paßt auf, daß sie Euch nicht rösten.



Schalterstunden
Diese beiden Schalter müssen per Bombenleiter umgelegt werden.

STORYMODUS • • • • • 4. WELT

In Eis und Schnee herrscht rauer Wind, der Euch in die Ecke bläst. Außerdem solltet Ihr vor den Snowboard-Fahrern weglaufen, denn sie sind gemeingefährlich.



In der Höhle

In einem Geheimraum findet Ihr Schneebumen. So schön sie sind, darunter verstecken sich viele Extras. Boom!

Lawinenhunde gesucht

In diesem Level müßt Ihr eine Lawine auslösen. (Liebe Kinder: Macht das in Wirklichkeit bitte nicht nach!)



Jetzt die Beine in die Hand nehmen und warten, bis der ganze Schnee abgerutscht ist.

Holz vor der Hütt'n



Die Snowboard-Fahrer (wir haben darunter auch den lieben Jörg gesehen!) sollten nicht berührt werden.

BATTLE • • • • •

Ist der Story-Modus geknackt, gibt es immer noch das, wofür Bomberman berühmt ist: den Kampf Mann gegen Mann (oder Frau). In diesem Spiel gibt es dafür fünf verschiedene Arenen. Die Strategien, die wir vorschlagen, gelten für den Kampf gegen Computer-Gegner. Bei Menschen müßt Ihr selbst herausbekommen, wie Ihr am besten vorgeht – die reagieren immer anders. Achtet darauf, daß „beseitigte“ Gegner als Geist wieder auftauchen und dann unverwundbar sind.



Zwei Leute auf dem Siegerpodest? Ja, das ist möglich, wenn Ihr im Team spielt.

„Skål!“

Nein, nicht „Skål“ (skandinavisch für „Prost“) sondern „Skull“ (englisch für Schädel) heißt das Wort, das bei Bomberman Angstzustände auslöst. Wenn Ihr einen davon einsammelt, passiert in der Regel etwas furchtbares. Ihr könntet kleiner (dafür aber auch schneller) werden, größer (und laaaangsaam), stärkere Bomben bekommen (das ist gut!) oder gar keine mehr legen können. Perfekt ist aber, daß Ihr mit einer harmlosen Berührung die üblen Dinge weitergeben könnt.



Grüner Rasen



Sammelt in Ruhe die Gegenstände ein, die in Eurer Nähe liegen. Kümmert Euch dann um die Gegner, von denen in der Zwischenzeit mindestens einer schon verschwunden ist.



Ölplattform?

Oben bleiben, solange bis nur noch ein Gegner da ist. Oder runter, um die Gegenstände einzusammeln, während die Konkurrenz sich prügelt. Entscheidet selbst.

BATTLE

Geh'n wie ein Ägypter



Oder waren es doch Maya oder Azteken? Auch hier wieder die Variante: Oben abwarten oder unten Items sammeln.

Pool?



Hier heißt es, bleiben wo man ist, Bomben in die Mitte werfen und sich dann dem Überlebenden stellen. Das hat oft geklappt.

Zimmer aufräumen



Wieder eines von den Leveln, in denen man unten das Zeug holen oder oben abwarten kann. Entscheidet Euch, was besser paßt.

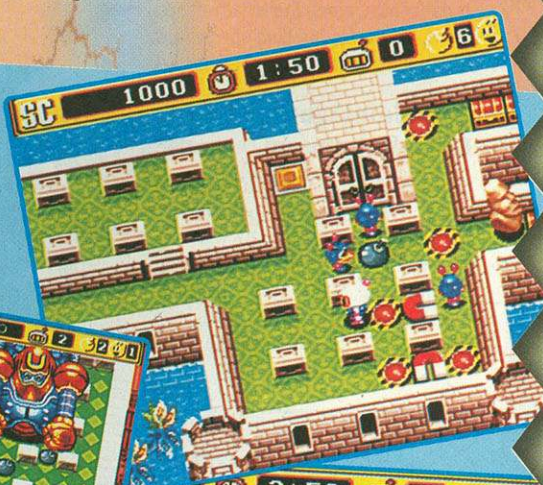
Im Tal des Todes



Gefährlich, gefährlich, denn man sieht viele Bomben nicht. Merkt Euch, wo sie liegen, und beseitigt die Gegner schnellstmöglich.

History

Bomberman ist schon seit den guten alten (?) SNES-Zeiten ein Held mit Charisma. Unsere Bilder hier stammen aus Teil 3 der Saga, während Ihr am Foto unten links ungefähr erkennen könnt, wie alles grafisch in den NES-Tagen (als *Dynablasters*) begann. Übrigens gab es auf dem Game Boy zwei Knallkörper-Module, eines davon mit Wario als Held. Egal welches der SNES-Spiele Ihr im Schrank stehen habt – mit einem 4-Spieler-Adapter machen sie tierisch Spaß.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Hudson Soft

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Oktober

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Batterie, englischer Text

Genre: Action



Sound

Es gibt jede Menge lustige und spannende Techno-Sounds und knuddelige Sound-Effekte („Ready?“)

Grafik

Das berühmte Konzept wurde konsequent in die dritte Dimension versetzt, die Möglichkeiten des Systems ausgeschöpft. Stellenweise sind die Figuren aber etwas zu klein, da die Action in einiger Entfernung spielt.

Spielbarkeit

Orientierungsprobleme kann es eigentlich nur im 4-Spieler-Modus geben, da hier alle an dieselbe Ansicht gebunden sind. Steht eine Figur unter einer Brücke, ist sie praktisch unsichtbar. Diese „problematische“ ist aber die beste Lösung. Denn bei einem 4-Spieler-Modus, in dem auf geteiltem Bildschirm vier Leute gleichzeitig ihre Ansicht wechseln, würde einem ja schlecht ...

Die Mario-mäßige Steuerung funktioniert auf jeden Fall problemlos. Und im Story-Modus waren gar keine Probleme feststellbar.

Fazit

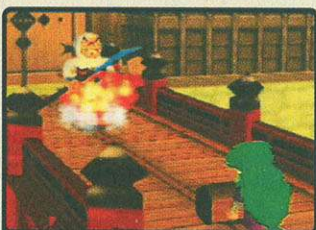
Eines der besten 4-Spieler-Modul hat den Schritt in die dritte Dimension ziemlich unbeschadet überstanden und setzt wieder einmal Standards in Sachen Spielspaß. **Super Bomberman 64** verdient sich als NTSC-Version seinen Gold-Funny mit Bravour. Die PAL-Version werden wir uns im nächsten Heft genau anschauen: Wir können es kaum erwarten!

Von Drachen und

Konamis *Ganbare Goemon 5 – Neo Momoyama bakufu no odori* ist in Japan bereits erhältlich. Wir haben uns mit einem sehr dicken Wörterbuch zwei Wochen lang eingeschlossen und dem Modul die ersten Geheimnisse entlockt. Lest auf diesen beiden Seiten, was Euch erwartet – wenn Ihr Euch traut!

Ein Ufo taucht über Edo (alter Name Tokios) auf und beschießt die Pagode mit seltsamen Strahlen. Danach ist ganz Japan von Monstern verseucht. *Goemon* („Go-e-mon“) und Ebisumaru („Ebis-maru“) machen sich also auf Monsterjagd.

Damit beginnt ein Abenteuer, das komplett in mittelalterlicher japanischer Umgebung spielt. Außer, daß in den Häusern nicht traditionell die Schuhe ausgezogen werden, ist an ziemlich alles gedacht worden: Passanten, Taschendiebe, Wächter, Verkäuferinnen mit Piepstimme ... Ihr steuert eine Gruppe von maximal vier Charakteren – die Meerjungfrau Yae und Sasuke der Ninja stoßen erst später zur Trup-



Mit dem Faßwurf-Spiel erlangt Ihr Zutritt in das chinesische Dorf.

pe. Jeder Held erwirbt sich im Laufe des Spiels eine ihm eigene Fähigkeit: *Goemon* wird stärker, Ebisumaru kann sich in einen Zwerg und Yae in die japanische Version einer Meerjungfrau (*ningyo*) verwandeln, während Sasuke dank eines Raketenantriebs eine Stelle erreichen kann, an der es bis kurz vor Schluß des Spiels nicht weitergeht.

Soundeinlagen und Gruselstimmung

Goemon bietet neben mindestens zwei J-Pop-Songs* leise Lacher aus dem Off, wie sie bei Sitcoms im Fernsehen gefürchtet sind. Die Lieder beweisen, daß sich das N64 in Sachen

Musik und Sprache nicht hinter CD-gestützten Systemen verstecken muß, wenn man die Programmierer machen läßt. Die Hintergrund-Musik ist insgesamt japanisch angehaucht, die Effekte sind mit kurzen Sprachsamples (japanische Version) angereichert.

Die Geisterwelt Japans ist umfangreich (in jedem Gebrauchsgegenstand kann ein *mononoke*, ein Poltergeist, stecken) und ihre Gestalten sind großzügig in *Goemon* gestreut. In dunklen Gemäuern und im Schnee tauchen beispielsweise *ittanmomen* auf, die extrem lan-



gen, deutschen Bettlaken-Gespentstern gleichen. Der japanisch/chinesische Drache (*ryu*) hat im Vergleich zu seinen europäischen Artgenossen keine Flügel, fliegt aber trotzdem ausgezeichnet.

Wie das Abenteuer abläuft

Zu Beginn des Spiels erkunden Ebisumaru und *Goemon* die Stadt, um



Meerjungfrauen

Informationen zu erhalten. Dort erfahren sie vom Waffenschmied auf dem Gipfel des *fuji-san* (japanischer Name des Mount Fuji), der eine spezielle Peitsche herstellt. Nur mit dieser können in der Pagode die Abgründe überwunden werden.

Der weitere Weg führt in den Hafen und dort durch einen dunklen Gang, an dessen Ende Ihr einen Kampf mit dem Goemon Impact-Roboter bestehen müßt. Nach



Der Goemon Impact-Roboter macht ganze Städte zu Kleinholz.

einem J-Pop-Song und einem Hindernislauf aus der 3rd-Person-Perspektive („von hinten“) wechselt Ihr ins Cockpit des Roboters. Nun folgt ein Kampf mit einem *kabuki*-Roboter (*kabuki* ist eine traditionelle Form des Theaters, in der alle Rollen von Männern gespielt werden). Mit der Peitsche holt Ihr den Gegner heran und verpaßt ihm Ohrfeigen – dann ist die Aktion recht einfach.

Im weiteren Verlauf des Spiels besucht Ihr dann noch ein U-Boot, in dem die gesammelten

Köstlichkeiten der japanischen Küche vorgestellt werden (mit *sushi*-Monstern, *miso*-Töpfen und *shabu-shabu*-Kochplatten). Das Momoyama-Schloß ist ein gefährlicher Ort, denn neben leeren *samurai*-Rüstungen (Ritter-Rüstungen)



Nur eine Meerjungfrau kann einen Wasserfall nach oben schwimmen.



Ein Bad im *onsen* (heiße Quelle) bringt Lebensgeister zurück.

müssen auch glühende Plattformen überwunden werden.

Über Nacht bleiben

Bei *Ganbare Goemon* kann man nicht einfach dort abspeichern, wo man gerade ist. Ihr sucht Euch zu Beginn der Partie einen von drei möglichen



Die Fischerin in Zwergengröße verrät Euch das Geheimnis ihres Erfolges, nachdem Ihr ein paar *koi* (Prachtkarpfen) gefangen habt.



Speicherplätzen aus, den Ihr dann bei besonderen Situationen (z. B. vor dem Betreten des Momoyama-Schlusses) automatisch überschreiben lassen könnt. Erreicht Ihr im Rahmen der Euch gegebenen Zeit keinen solchen Speicherpunkt, besucht Ihr einfach eines der traditionellen Hotels (*ryokan*). Der Portier trägt dann alles ins *nikki* (Tagebuch) ein, und das bisher erreichte ist gesichert.

Störfaktor Sprache?

Um *Goemon* jetzt schon gebührend zelebrieren zu können, muß man Japanisch beherrschen – oder sich zumindest gut mit den Gegebenheiten im Lande auskennen. Das Original ist spielbar, da alle wichtigen Wörter gelb hinterlegt sind, aber als Otto-Normalspieler sollte man doch lieber auf die übersetzte Version warten. (Hoffentlich reichen die Zeit und der Platz für einige Erklärungen im Handbuch, dann kann dieses Produkt einiges für die Völkerverständigung zwischen Japan und Europa tun.) Bei uns in Deutschland erscheint *Ganbare Goemon* auf englisch. Es kommt wahrscheinlich im Februar für rund 180 Mark – und zwar ungekürzt!

og



Samurai-Rüstungen ohne Inhalt: ist das gruselig!



Ogottogott – er guckt! Schnell verstecken, sonst bebt die Welt!



Diesen *maneki neko* (Glücks kater) findet nur die Meerjungfrau.

Diddy Kong Racing

Gib' dem Affen Zucker

Mit *Diddy Kong Racing* scheint Nintendo und Rare ein großer Wurf gelungen zu sein. Nicht nur die Videospielwelt erwartet sein Erscheinen voller Spannung. Wir haben noch einmal einen näheren Blick auf das Spiel geworfen.

Diddy Kong Racing ist nicht einfach eine Variante von *Mario Kart 64*, wie viele Leute meinen. Nein, es ist die konsequente Neu- und Weiterentwicklung eines Spieles, das an die spannenden Abläufe aus *Super Mario 64* und die rasanten Manöver aus *Mario Kart 64* zwar erinnert, diese aber keineswegs kopiert, sondern vielmehr erweitert. Und Ihr benötigt dafür eine ganz eigene Spielstrategie.



Neues Spiel, neue Figuren

Daß *DKR* ein völlig neues Spiel ist, zeigt schon die Neueinführung einiger Charaktere. Zu den bisher bekannten Akteuren – wie dem Namensgeber Diddy Kong, dem Bären Banjo und dem Eichhorn Conker* – gesellen sich fünf neue Freunde hinzu. Die frischen Helden sind unter anderem der Alligator Krash, der Tiger Timber und die Maus Pipsy. Zudem werden noch der Dachs Bumper und die Schildkröte TipTip neu in die Nin-



tendo-Welt hineingebo- ren. Dazu kommen noch zwei geheime Fahrer, die aber so geheim sind, daß bislang gerade mal die Namen bekannt sind: Drumstick, der flotte Hahn, und TT, so etwas wie ein rasender Wecker. Wie man an diese beiden herankommt, liegt noch völlig im Unklaren – genauso wie nähere Informationen über die neuen Charaktere. Nintendo hält sich hier noch bedeckt. Da werden wir wohl bis zum Januar-Heft warten müssen.

Wer macht das Rennen?

Jede Figur wartet mit ganz individuellen (Fahr- bzw. Flug-)Eigenschaften auf, ähnlich wie es schon von *Mario Kart* her bekannt ist. Nur hier sollen diese Eigenschaften noch sensibler auf den Umgang mit dem Joypad reagieren. So gibt es, wie im richtigen Leben, schwerere oder auch leichtere Charaktere, die sich dann auch entsprechend schwer oder einfach aus dem Weg schubsen lassen. Und dann spielt es natürlich auch noch eine Rolle, mit welchem Gefährt man gerade unterwegs ist. Je nachdem, ob das Auto, der Hoovercraft oder das Flugzeug ausgewählt ist, vari-



iert die Manövrierfähigkeit. Durch Rares neue Real Time Dynamic Animation (RDA; „dynamische Animationen in Echtzeit“), wegen der *DKR* auch so lange von der Öffentlichkeit ferngehalten wurde, erscheinen Umgebungen, Licht-Reflexe und Schatten detailreicher als bei bisher erschienenen Spielen.

Affe auf Expedition

Diddy Kong Racing ist aber kein Rennspiel der bekannten Art. Hier zählen nicht nur Rundenzeiten oder Siege, sondern sie sind ein Teil des ganzen, viel komplexeren Spielverlaufs. Zunächst geht Ihr im Adventure-Modus auf Erkundungstour. Hier habt Ihr dann Zutritt zu drei verschiedenen Welten. Bei jeder Route müssen zwei goldene Luftballons gesammelt werden, um mit ihnen möglichst viele neue Bereiche des Spiel zu öffnen. So bekommt Ihr weitere Strecken und natürlich auch mehr Zugriff auf Bal-



lons, die wiederum mehr Routen freilegen. Der erste Ballon wird verliehen, wenn man als Sieger die Ziellinie überquert. Der zweite, wenn alle silbernen „Nintendo“-Münzen auf der Strecke eingesammelt wurden und die eigene Figur



Wunsch erfüllt. Außerdem soll es auf dem 128 Megabit-Modul noch jede Menge Neues zu sehen geben, aber auch Bewährtes. Wie beispielsweise die Boom-Tubes, die Extra-Turbos verleihen – das hat man doch schon mal gehört! Und Abkürzungen gibt es auch wieder einige zu entdecken.

Vier gewinnt

Mit dem Adventure- und dem Renn-Modus alleine ist es aber noch nicht genug. Im Battle-Modus gilt es unter anderem, Eier einzusammeln



noch dazu das Rennen gewonnen hat. Wurden alle Ballone einer Welt erreicht, muß man gegen einen Endgegner antreten. Die Ballons innerhalb einer Strecke sind mit verschiedenen Items bestückt, ähnlich den Fragezeichen bei Mario Kart. Es gibt Magnete, Raketen, Ölpfützen, Zielraketen, Turbos, aber auch Unverwundbarkeits-Items.



Taj der Elefanten-Fakir

Im Adventure-Modus kann unterwegs das Fahrzeug noch gewechselt werden, was im Rennmodus nicht möglich ist. Um den Wechsel vorzunehmen, wird an einem Taj-Symbol gestoppt und die Hupe betätigt. Jetzt taucht der blaue Elefant Taj auf, der dem Fahrer fast jeden



und sicher in das eigene Nest zu legen. Dabei könnt Ihr den anderen Mitspielern Eier abjagen oder einfach aus dem Nest klauen. Naja, so einfach ist das dann doch nicht: Immerhin müßt Ihr einen gelungenen Sturzflug zum gegnerischen



Nest hinlegen und dann noch steil nach oben fliegen, um nicht gegen irgendeine Mauer zu krachen. Im Time Trial kann dann für die jeweiligen Strecken trainiert werden.

Diddy Kong Racing unterstützt gleichzeitig das Rumble Pak und das Controller Pak (auf dem die Daten für die Geisterfahrer gespeichert werden können). Und bis zu vier Spieler können auf dem geteilten Bildschirm miteinander um die Wette rasen. Natürlich gibt es bei DKR deutschen Bildschirmtext. Ab November soll es dann auch in Deutschland losgehen.

NFV-ABONNENTEN VERDIENEN MEHR!

FUNTASTISCHE PRÄMIEN

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



4

Toshinden
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 35,-

3

Hugo
(GB) von Laguna
Zuzahlung DM 40,-

2

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

1

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

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) 5008011

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.



NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

NFV 35

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

Datum/2. Unterschrift

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

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

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

+++ Nachrichten

In diesem Monat gibt es so viele Informationen, daß wir ihrer auf den INside-Seiten allein wieder nicht Herr werden können. Darum hier auf diesen beiden Seiten die neusten Nachrichten aus Japan, Europa und Amerika.

Ende November findet in Chi-ba bei Tokio (Japan) die jährliche Hausmesse von Nintendo statt. Diesmal „Nintendo World '97“ genannt, und nicht mehr „Shoshinkai“, erwartet die Welt dort die Präsentation des 64DD und des Spiels *Legend of Zelda 64*. Bis dahin gibt es aber noch einige Neuigkeiten, die Ihr hier findet!

Super Robot Spirits

Banpresto entwickelt das Robot-Prügelspiel *Super Robot Spirits* für das Rumble Pak. Das ganze basiert auf der japanischen Anime-Saga *Gundam* und soll noch zum Jahresende in Japan erscheinen. Sechs gigantische Roboter treten darin in Wettkämpfen und einem Story-Modus gegeneinander an. Einer der Charaktere wird den „Drunken Fist“-

Stil kämpfen, der aus dem Jacky Chan-Film „Drunken Master 2“ bekannt ist – also wie ein Betrunkener. Zur Referenz für „realistische“ Kampfszenen wurde chinesisches Kung Fu verwendet. Natürlich gibt es auch Spezialattacken und Gegenangriffe. Im Trainingsmodus können Luft-, Special- und Verteidigungstechniken geübt werden. Pläne für ein Erscheinen in Deutschland sind noch nicht bekannt und könnten an der mangelnden Popularität der *Gundam*-Serie in Europa scheitern.

Snowbo Kids

Kurz vor Redaktionsschluss flatterten noch einige Infos zu *Snowbo Kids* (siehe INside) auf den Tisch: Es wird Time

Trails, Zweikämpfe und Geschicklichkeitsaufgaben geben. Die mindestens fünf Rennbahnen sind auf Schneebergen, Wiesen und in Wüsten angesiedelt.

64 Ōsumō

Bottum-Ups Sumō-Wrestling-Spiel bietet japanischen Spielern die Möglichkeit, ihren eigenen Kämpfer auszubilden. Auf dem dreijährigen Weg zum Großmeister (*yokozuna*) kann man dabei zwischen dem *anko*-Typ (dick und kräftig) und dem *suppo*-Typ (dünn, aber viele Muskeln) wählen. Trainiert wird mit vier Mini-Spielen [*chanko*-Wettessen (ein fetter Eintopf), Angeln, „Sterne beim Mittagsschlaf fangen“ und Trampolin-Springen]; von denen man nicht meint, daß sie zur Ringer-Ausbildung gehören.

Nachdem vor einiger Zeit auch in Deutschland Sumō-Meisterschaften stattfanden, könnte sich vielleicht doch ein mutiger Vertrieb an dieses Spiel trauen. Wir glauben aber irgendwie nicht daran ...

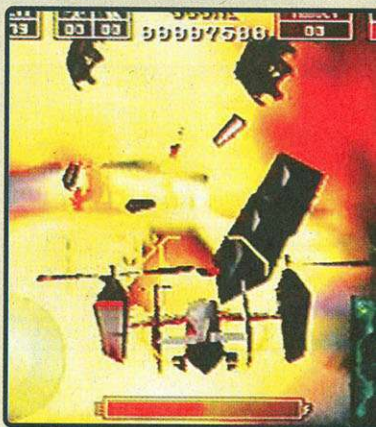
Legend of Zelda 64

Auch dieses Spiel wird Rumble Pak-kompatibel. Spielentwickler Shigeru Miyamoto sagte dazu in einem Interview: „Es gibt versteckte Gegenstände, und wenn man in deren Nähe steht, kann man es »rumblen« fühlen.“ Für Leute ohne Rüttler wird es aber auch ein kleines Signal auf dem Bildschirm geben. Es ist außerdem geplant, daß der Spieler den Kamerawinkel frei bestimmen kann. Es gibt einen Bumerang, den

der Held nur als Kind benutzen kann – dementsprechend scheint es so zu sein, daß er während des Spielverlaufs altert! Als Erwachsener benutzt er Pfeil und Bogen. Außerdem wird er reiten können!

Wild Choppers

Seit der Shoshinkai im letzten Jahr hört man endlich wieder etwas von *Wild Choppers*, dem Hubi-Kampfmodul von Seta. Still war es darum ge-



worden, verschoben wurde es mehrfach. Aber jetzt: Ubi Soft in Frankreich hat sich des Abenteuers angenommen, und will das Spiel im nächsten Jahr mit leichten Änderungen herausbringen. Neben stra-



aus aller Welt +++



+++ Preissturz bei N64-Modulen +++

Auf Seite 65 in den Leserbriefen sind wir noch nicht ganz so optimistisch eingestellt – ob das zu Weihnachten noch was wird mit der Preissenkung? Aber heute flatterte die Meldung auf den Tisch: „mit sofortiger Wirkung (werden) unsere bisherige unverbindliche Preisempfehlung (UPE) für diese Titel von DM 129,00 auf DM 99,00 (gesenkt)“. Das greift schon für *Bomberman 64*, *Mischief Makers* und *Diddy Kong Racing*. Und plötzlich kommt Bewegung in die Preisspirale. Konami senkt *NBA Pro '98* (ehemals *NBA In the Zone*) und *Automobili Lamborghini* auf 149,-, *Nagano* auf 159,- und *Goemon* (europäische, englischsprachige Version) auf 169,-. Mit-

sui vertreibt *Top Gear Rally* für 149,95 und auch andere Firmen schließen sich an. GTI und Acclaim können noch nicht sagen, welche Spiele günstiger werden, aber – ein Zitat von GTI – „es kommt etwas. Es freuen sich alle darüber: wir auch.“ Nun, wie auch auf Seite 65 geschrieben: Die Senkung gilt ab dem 15. Oktober. Ältere Titel bleiben auf dem höheren Preisniveau, wenigstens bis eine Nachlieferung bei Nintendo bestellt wird, oder der Einzelhandel sie eigenständig senkt. Wie sich alles entwickelt, erfährt Ihr in der nächsten Fun Vision – oder bereits früher auf <http://www.funvision.com>.

und Ausweich-Attacken, detaillierte dreidimensionale Arenen mit Fallen und der Möglichkeit zum Ausnutzen von Bodenunebenheiten. Das 64 Megabit-Modul soll noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

Kurz notiert

- *Sim Copter* soll für das 64DD erscheinen. Das Diskettenlaufwerk für das N64 wird nach aktuellem Stand im Frühsommer 1998 in Japan ausgeliefert und sollte 1999 auch nach Deutschland kommen.
- Kemcos *Blade & Barrel* heißt jetzt *Knife Edge*.
- Die Internet-Seite „N64.com“ schreibt, daß Mindscape USA die Vertriebsrechte von Hudsons Roboterprügelei *Legion X* (nunmehr *Last Legion UX* genannt) erworben haben soll. Diese Information war zu Redaktionsschluß leider nicht mehr nachprüfbar, jedoch steht dagegen eine Ausgabe des Geschäftsführers von Mindscape Deutschland. Er sagte auf der ECTS in London, daß Mindscape auf absehbare Zeit kein N64 vertreiben wird. In Deutschland jedenfalls. Wir bleiben dran. og



die Unsterblichkeit und unendliche Macht verspricht. Doch wie alles Schöne – der Gebrauch davon macht süchtig. Jetzt kämpfen die mächtigsten Krieger aller Ecken der Welt darum, es zu besitzen.

Mace präsentiert sich als Kampfspiel mit Waffenbenutzung und Gestalten aus 1001 Nacht, dem Mittelalter und aus Asien. Es gibt Combos



teigischen Elementen legt Seta das Hauptaugenmerk auf die Action. In acht Leveln müssen Aufgaben erfüllt und Menschen gerettet werden. Ein Interview zum Spiel findet Ihr in NFV 4+5/97.

Mace – The Dark Ages

Endlich gibt es N64-Bilder von Midways *Mace – The Dark Ages*. Die Prügelei wird in Deutschland von GT Interactive vertrieben. Im Jahre 1300 schuf der Zauberer Asmodeus das „Mace of Tanus“, eine Waffe,



Gumpei Yokoi tödlich verunglückt

Gumpei Yokoi, der Erfinder des Game Boys, Game Boy Pockets und Mit-Entwickler des NES, ist tot. Der 56jährige starb am 4.10.1997 an den Folgen eines Verkehrsunfalls in der Nähe von Kyoto (Japan). Yokoi hatte Nintendo vor etwa einem Jahr verlassen, um seine eigene Firma „Koto Company“ zu gründen.

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-Abonnement 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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 35



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.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

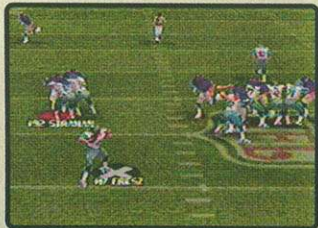
Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.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

Datum/2. Unterschrift

The egg is back

Mit NFL Quarterback Club '98 will Acclaim an alte 32-Bit-Erfolge in dieser Sportart anknüpfen. Spieleentwickler Iguana hat in die programmiertechnische Trickkiste gegriffen und das bisher wohl beste NFL-Spiel zur (Videospiele-) Welt gebracht.

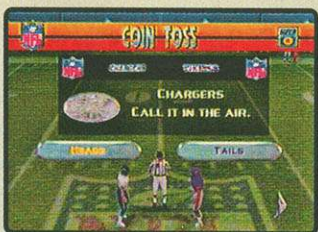
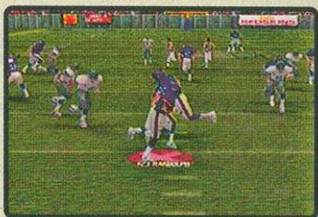
Auch wenn die Massen der Football-Fans in Deutschland sich noch in Grenzen halten, mit *NFL Quarterback Club '98* werden es bestimmt mehr. Denn schon die grafische Auflösung des wohl ersten Football-Spiels für das Nintendo 64 ist es wert, dieses Modul zu spielen. Iguana Entertainment, die schon *Turok: Dinosaur Hunter* zum Erfolg verhelfen, haben mit dem in diesem Produkt erstmals angewandten High Resolution-Modus neue Maßstäbe in Sachen Grafik gesetzt: Die hochauflösende Bildendarstellung



Brett Favre, zeichnet für die Qualität des Moduls mit seinem Namen.

30 Teams der Liga treten mit über 1500 Spielern in 3-D gerenderten Stadien gegeneinander an. Und wem das noch immer nicht genug Akteure sind, der kann sich noch selber welche designen. Ebenso wie Spieler ver- und gekauft werden dürfen. Da lacht das Herz des Freizeit-Managers!

Auch Verletzungen der Team-Mitglieder oder Strafen beeinflussen das Geschehen auf dem Feld. Und den Kommentar dazu liefert ein bei



(amerikanischen) Fans hoch angesehener Fachmann, Marv Albert. Ausgiebige Team- und Spiele-Statistiken gehören bei einem Produkt dieser Sparte fast schon zur selbstverständlichen Ausstattung. So richtig Spaß macht es dann, zu viert zu spielen und den Gegner mal ordentlich zu tackeln.

... es sei denn, es wird besser!

Damit noch nicht genug der technischen Features: Es ist zum Beispiel möglich, bis zu 50 historische Matches nachzuspielen, Informationen über die Wetterbedingungen abzufragen oder über weitere Ergebnisse des Spieltages.

NFL Quarterback Club '98 soll in Amerika noch dieses Jahr erscheinen und nicht nur für die Football-Fans, sondern auch für andere Software-Entwickler zu einer Herausforderung werden.

jr



(erstmal mit 640 x 480 Bildpunkten!) soll die Fans schier zum Staunen bringen. Exträ dafür lud Acclaim Adrian Murell von den New York Jets ein. Das N64 erlaubt „die realistischsten und detailgetreuesten Darstellungen, die es bislang zu sehen gab.“ Der Joystick gewährleistet „eine noch nie dagewesene, exakte Kontrolle des Balles“. Doch damit nicht genug: „Der Spieler spürt die Aktion sogar in seinen Händen“, denn *NFL QBC '98* unterstützt das Rumble Pak.

Never change a winning team ...

Mit reichlich Lizenzen der verschiedenen US-amerikanischen Football-Verbänden ausgestattet, verspricht *NFL QBC '98* (wie auch schon die SNES-Vorgänger von Acclaim) wieder großen Bezug zur Realität. Sogar der zweimalige MVP (engl.: Most Valuable Player = wertvollster/bester Spieler) der Liga,

LESERCHARTS

nintendo 64

1

Mario Kart 64

(2)

2

Super Mario 64

(1)

3

Wave Race 64

(4)

4

Turok – Dinosaur Hunter (3)

5

Shadows of the Empire Star Wars (5)



super nintendo

1

Zelda III
A Link to the Past

(4)

2

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3 (1)

3

Super Mario Kart (-)

4

Lufia
Rise of the Sinistrals (5)

5

Terranigma (-)



game boy

1

Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Wario Land
Super Mario Land 3 (3)

3

Donkey Kong Land 2 (2)

4

Matthias Sammer Soccer (-)

5

Mole Mania (4)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Super Mario 64

(2)

2

Mario Kart 64

(1)

3

Blast Corps

(-)

4

Int. Superstar Soccer 64 (3)

5

Wave Race 64 (4)



super nintendo

1

Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Lufia
Rise of the Sinistrals (2)

3

Yoshi's Island
Super Mario World 2 (3)

4

Super Mario Kart (5)

5

König der Löwen (-)



game boy

1

Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Kirby's Dream Land (?)

3

Donkey Kong Land 2 (4)

4

König der Löwen (-)

5

Das Dschungelbuch (-)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Diddy Kong Racing (N64)

2

Bomberman 64 (N64)

3

Lylat Wars (N64)

4

Extreme G (N64)

5

Chameleon Twist (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 Spie-
len 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.

Die Diskussion bezüglich der Paragraph 18-Änderung ist abgeebbt – wahrscheinlich solange, bis wieder ein Spiel auf dem Markt ist, das alle haben wollen. Nun, ganz blutleer ist diese Leserbrief-Seite dennoch nicht. Eines noch: Da es diesmal mehr Kleinanzeigen gab, als auf eine Seite passen, haben wir den Rahmen etwas erweitert. Im nächsten Heft sind wir darauf vorbereitet: Also schnell schreiben, dann könnt Ihr Eure Sachen vielleicht noch vor Weihnachten verkaufen!



Besinnung bringen. Doch die ersten Bilder und Szenen von *WWF Warzone* (so der Titel von *Acclaims* Spiel, siehe *Last Minute*) sind auch vielversprechend. Kurz gesagt: Solange keine Testmuster ihren Weg nach Frankfurt gefunden haben, werden wir uns hüten, das eine oder andere Produkt zu favorisieren. Du wirst Dich noch bis nächstes Jahr gedulden müssen.

Große Enttäuschung

Ich heiße Richard und bin echt wütend über Euch. In der letzten Ausgabe (Nr. 32) schrieb ich einen Tip an Euch. Der war für *Mario Kart 64*. Er lautete: Wenn man auf einer Bananenschale ausrutscht und dann ca. eine Sekunde auf das Gas drückt, dann rutscht man nicht weg. Doch heute sah ich in Ausgabe 33 auf Seite 62 unter der Rubrik *Game Guide* für *Mario Kart*

Fortsetzung auf Seite 66 ►

Grünes Blut

In der Spieleanleitung von *Turok* steht, daß man zwischen rotem, grünem Blut und gar keinem Blut hin und her schalten kann. Bei meinem *Turok* geht das allerdings nicht. Braucht man dafür einen speziellen Code?

Sebastian Schmitt, Engelstadt

Roboter bluten nicht – bei der deutschen Version kann man nicht hin und her schalten. Das ist ein Druckfehler in der Anleitung.

Preissenkung?

Ich habe im Internet gelesen, daß Nintendo die Preise für Videospiele senkt. Was ist da dran?

Frank Pauli, per Internet

Nintendo senkte zum 15. Oktober 1997 seine Preise für Lizenznehmer (3rd Parties) um 20 bis 25 Prozent. „Das Geschäft boomt. Die neuen Preise sind nicht nur Ausdruck unserer führenden Marktstellung. Sie sind auch Ausdruck unseres Dankes an die Videospieler. Denn sie haben dafür gesorgt, daß sich unsere Nintendo 64-Konsole schneller verkauft als jedes andere Videospielgerät zuvor.“ So Shigeru Ota, der Geschäftsführer von Nintendo of Europe, in einer Pressemitteilung. Doch langsam: Mit der Senkung wird in erster Linie der starke Dollarkurs ausgeglichen, denn Cartridges werden in Dollar bezahlt. Konami sagt zum Beispiel, daß es „in diesem Jahr keine Preisreduzierung mehr geben wird“, andere deutsche Vertriebe sind der gleichen Meinung. GTI dagegen teilt mit, daß – wenn auch nicht mehr 1997 – die Senkung „auf jeden Fall an den Handel weitergegeben wird“.

In Amerika ist die Stimmung positiver. Leonard Garcia (Vic Tokai): „Ich rief bei Nintendo an und sagte »Gott segne Euch«! Die Senkung bereitet die Zukunft vor und macht das Entwickeln für N64 viel attraktiver für 3rd Parties.“ Kemcos Produkt-Manager Oliver Miyashita wird zitiert: „Wenn man das ausrechnet, sind die Spiele nur noch fünf bis zehn Dollar teurer als die meisten PSX-Spiele, und das ist gut.“ Und Bill Gardner von Capcom sagte: „Jetzt ist für jeden die Möglichkeit gegeben, Geld zu machen und mehr Spiele für das System zu bringen. Das sind tolle Nachrichten.“

Abnutzung

Ich habe auch gelesen, daß man bei <indiziert> den Analogstick (für Special Moves) benutzen muß. Geht er dadurch kaputt, wenn man ihn länger benutzt?

Benjamin Spen, Türkheim

Irgendwann nutzt sich jede mechanische Einrichtung einmal ab. Wie lange der Analog-Stick vom Nintendo 64 hält, darüber gibt es noch keine Daten. In der Redaktion benutzen wir unser ältestes Pad seit dem Erscheinen der japanischen Konsole vor über einem Jahr, und es läuft immer noch einwandfrei.

WCW/NWO/WWF

Ich bin ein Wrestling-Fan und will natürlich so früh wie es geht ein Wrestling-Spiel in meine Finger bekommen. Da voraussichtlich *WCW Vs. NWO* früher als *WWF '98* erscheint, möchte ich von Euch wissen, ob ich mir *WCW Vs. NWO* bedenkenlos zulegen kann oder

ob ich lieber doch auf *WWF '98* warten soll.

Oliver Biba, Hamminkeln

Jochen kam mit glühenden Augen vom THQ-Stand auf der E³ und stammelte etwas von „is ja doll“ – wir konnten ihn kaum wieder zur

JAPANISCH 33 FÜR ANFÄNGER

	▶		▶		▶	Sonne
	▶		▶		▶	Mond
	▶		▶		▶	Fluß
	▶		▶		▶	Baum
	▶		▶		▶	Ausruhen
	▶		▶		▶	Wald

Im Gegensatz zum westlichen Alphabet ist das Kanji ein Symbol. Kanji wurde von den Chinesen entwickelt, darum gibt es zwei Arten von Aussprache: on (chinesisch) und kun (japanisch). Der Mond hat beispielsweise die Aussprache *getsu* bzw. *gatsu* (on) und *tsuka* (kun). Wir haben Euch ein paar Grund-Kanjis zusammengestellt. Die ersten vier könnt Ihr sicher problemlos erkennen. Das Zeichen für „Ausruhen“ setzt sich aus einer Variante von „Mensch“ (der darunter liegt) und „Baum“ (der Schatten spendet) zusammen. Und der Wald besteht einfach aus zwei (oder drei) Bäumen.

Fortsetzung von Seite 65 ►

64 meinen Tip. Warum steht er nicht in der Tiptime?

Richard Burkhart, Offenbach

Der Bananentricks-Meister der Fun Vision-Redaktion ist unser Anzeigen- und Abo-Experte Jörg. Er hatte das Bremsen (nicht Gasgeben!) nach dem Bananenkontakt zuerst perfektioniert und sein Wissen – lange bevor Heft 32 auf dem Markt war – an die anderen Redakteure weitergegeben. Übrigens bist Du nicht der einzige, der uns den Tip zugeschickt hat – aber Jörg war in diesem Fall leider schneller.

Zu spät?

Findet Ihr nicht, daß Euer Heft jeden Monat erscheinen sollte? Bei sechs Ausgaben im Jahr hinkt Ihr mit Euren Infos immer etwas hinterher. In der August/September-Ausgabe bringt Ihr erst die fünfte Levelkarte zu *Turok* und die letzten Kurse für *Super Mario 64*, und fürs nächste Heft kündigt Ihr u. a. einen Test für *Hexen 64* an, und dabei haben alle anderen Zeitschriften längst ihre Berichte über dieses Spiel abgeschlossen und *Hexen* ausführlich getestet.

Horst Schiff, Schwäbisch Gmünd

Die zweimonatige Erscheinungsweise hat in Sachen Guides den Nachteil, daß diese sich länger hinziehen. Wir sehen dieses Problem auch und werden das Material in Zukunft straffen. So weit hinter anderen Magazinen sind wir mit den Nachrichten aber in der Regel gar nicht zurück. Fun Vision hatte z. B. eine Woche Vorsprung auf den ersten ECTS/TGS-Bericht. Damit Ihr in der Weihnachtszeit und bei den Messen in Zukunft nichts verpaßt, ändert sich ab dem nächsten Heft der Erscheinungstermin. Die Fun Vision kommt dann in jedem geraden Monat heraus. Damit sind die Berichte zu allen künftigen wichtigen Messen (Nintendo World, ECTS, E³ und TGS) auf dem neuesten

Stand. Außerdem werden ab sofort sieben Hefte im Jahr erscheinen, damit in der Info-reichen Weihnachtszeit nichts verpaßt wird.

Release Schedule

Was kommt dieses Jahr denn noch auf den Markt?

Ein Dutzend Leser

Alle Mann (und Frau!) aufgepaßt, hier gibt es eine kurze Liste für 1997. Alle Daten wie beim Lotto – ohne Gewähr! Wir nennen Titel und Vertrieb.

seit Oktober:

Lylat Wars	Nintendo
F1 Pole Position	UBI Soft

November

Autom. Lamborghini	Konami
Bomberman 64	Nintendo
ClayFighter 63 1/3	Acclaim
Dark Rift	ABC
Extreme G	Acclaim
Mace – Dark Ages	GTI
Multi Racing Champ.	Laguna
San Francisco Rush	GTI

Dezember

Diddy Kong Racing	Nintendo
Mischief Makers	Nintendo
Wetrix	Laguna

Im Oktober erscheinen auch *Donkey Kong Land 3* (GB) und im November *James Bond 007* (GB) und *Harvest Moon* (SNES).

Kontaktanzeigen

● Wir suchen Mitglieder für unseren Nintendo-Club. Alle zwei Monate bekommt Ihr megastarke Club-Hefte zugeschickt. Fordert kostenlos Unterlagen an bei: Elmar Hilsenbeck, Uhland Straße 2, 89 143 Blaubeuren.

Kurz gesagt:

● Von *Secret of Mana* ist keine Fortsetzung für Deutschland geplant. *Seiken Densetsu 3* erschien nur in Japan mit japanischen Texten. Auch ein *Secret of Evermore 2* ist nicht geplant.

● Eine „Rumble Pistole“ wird – wie die von InterAct in Amerika – höchstwahrscheinlich nicht nach Deutschland kommen. Nintendo nahm schon das Super Scope für das SNES nicht, weil seine Ähnlichkeit mit einer Waffe (Bazooka) zu groß war. Die bei einem (offiziell nie erschienenen) Konami-Spiel beigelegten Lichtpistolen sind sogar indiziert.

● Die maximale Größe (im Sinne von Speicherkapazität) eines Nintendo 64-Moduls ist noch nicht erreicht – im Grunde gibt es auch keine. Zur Zeit liegt die maximale Größe (im Sinne von bezahlbarer Schmerzgrenze) aber bei 256 Megabit (*Legend of Zelda 64*). Kaum jemand will 200,- oder 300,- Mark für ein Spiel ausgeben, wie es beim (nur als Import erhältlichen) Neo Geo von SNK der Fall ist.

● Kleiner Tip für Praktikumsbewerbungen: Die Redaktion sitzt in Frankfurt/Nieder-Eschbach. Zukünftige Praktikanten sollten wissen, wie sie alleine hierher kommen. Außerdem erwarten wir eine komplette Bewerbung mit Foto, Lebenslauf und letztem Zeugnis. Und bitte: Nicht per Fax. Fotos sind darauf nicht erkennbar und oft gibt es Übertragungsfehler – wäre doch schade, wenn Ihr so einen Praktikumsplatz verspielt ...

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Alle Briefe werden berücksichtigt. Wenn ein ausreichend frankierter und an Euch adressierter Rückumschlag beigelegt ist, werden die Fragen auch beantwortet. Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

► **Verkaufe** SNES mit einem Pad, Stereo-A/V-Kabel und Scart-Adapter (120,-), *Super Mario Kart* (40,-), *DKC 1 + 3* (je 70,-), *Super Game Boy* (50,-), ASCII-Pad (30,-) sowie diverse Zeitschriften (Liste auf Anfrage). **Tausche** *Super Mario 64* gegen *Blast Corps*, *Turok-Dinosaur Hunter* oder *ISS 64*. Alle Preise VHB, alles Top-Zustand (Spiele mit Anleitung und Verpackung). Alexander Weis, Dorfstraße 11, 39579 Neuendorf am Speck, Tel. 03 93 20 / 337, Mo. – Sa. ab 16.30 Uhr. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Pads (120,-) *Super Mario World II* (45,-), *Super Gameboy*, *Mystic Quest*, *Zelda III* (je 40,-), *Mario All Stars*, *Indiana Jones G. A.*, *Super Mario World*, *Plok*, *Act Raiser II*, (je 35,-), *Mario Paint*, *Bubsy*, *Tiny Toons: Buster Busts Loose*, *Super Ghouls'n'Ghosts* (je 30,-), zusammen für 450,- (auch SNES). **Tausche** evtl. gegen N64-Spiel. Samuel Kuhn, Tel. 07 404 / 70 05. ●

► **Verkaufe** für N64 PAL-Version von *Blast Corps* (70,-), *Wave Race* (60,-), *Controller* (je 35,-). Alles gebraucht und gut erhalten! Uwe Heimbach, Telefon 0231 / 453812, Fax 02 31 / 45 76 32, Mobil 0172 / 60 05 374. ●

► **Verkaufe** für das SNES *Super Star Soccer* (25,- bis 30,-), **Tausche** *Turok* gegen *International Superstar Soccer* (Nintendo 64). E. Dobmeier, Lindenweg 23, 92 536 Pfreimd, Tel. + Fax 09 606 / 8477. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele: *Sim City 2000* (80,-), *Putty Squad* (30,-), *Earthworm Jim 2* (45,-), *Kirby's Dream Course* (45,-), *The Brainies* (30,-). **Verkaufe** für den Game Boy *Monster Max* (25,-), *Lemmings 1* (25,-), *Jimmy Connors Tennis* (30,-). Spiele alle mit Anleitung und Verpackung! Versand erfolgt zzgl. Nachnahmegebühr. Manuela Menges, Tel. 06 11 / 87 568. ●

► **Verkaufe** SNES mit Pad (90,-) und folgende Spiele: *Yoshi's Island* (50,-), *SoM* (40,-), *NBA Jam T. E.* (30,-), *Jurassic Park* (20,-), *Mystical Ninja* (20,-). Infos bei Dominik Singer, Tel. 02 104 / 46 797. ●

GEWINNER

Wir haben wieder viele Gewinner aus dem Hut gezogen! Herzlichen Glückwunsch!

Zuerst kommen wir zu der Top 5 aus dem letzten Heft. Da gibt es noch drei glückliche, die ein Spiel gewonnen haben. Ihre Namen lauten: Andreas Hauf, Bremen (*Turok N64*); Sabine Friedrich, Darmstadt (*Mario Kart 64 N64*) und Wolfgang Breiter, Koblenz (*Lucky Luke* SNES). Bei der Top 5-Auswertung für dieses Heft

gewannen Dennis Roth, Würzburg (*ISS 64 N64*); Michael Meyer, Aschaffenburg (*Turok N64*) und Renate Klein aus Duisburg (*Tetris 2 GB*). Das CD-ROM-Spiel aus der *Star Trek: The First Contact*-Verlosung geht an Stefan Nußbauer, Bellenberg. Und je ein Buch bekommen: Andreas Klemtz, Osnabrück; Jasmine

Bohne, Bünde; Jessica Kelm, Bremen; Sascha Hoock, Oberhausen und Withold Broll, Neuhausen. Jetzt kommen wir zum *Sammer Soccer*-Wettbewerb. Der erste Preis geht an: Jens Oliver Marko Weber, Herne. Den 2. Preis bekommt: Thomas Schmidtke, Birkenau. Der 3. Preis geht an Martin Lich, Griesheim. Und je ein

Sammer Soccer Game Boy-Spiel bekommen: Andreas Goldmann, Unna; Annika Framke, Köln; Daniela Allerlei, Clenze; Danny Stoll, Rheinfelden; Olaf Möller, Bielefeld; Samuel Stein, Langenbrand und Stefan Klatt, Düsseldorf. Die Gewinner der Viva-Dance-CD haben Ihre Preise bereits erhalten!

► **Verkaufe** für das SNES Lufia, Terranigma (je 90,-), Breath of Fire, Illusion of Time, ISS Deluxe, Secret of Evermore, Donkey Kong Country 1 + 2 (je 80,-), Super Metroid, Shadowrun, Sim City (je 60,-), Zelda III, Super Mario World, Castlevania IV, Another World, Lemmings 2 (je 50,-), F-Zero, Jurassic Park (je 40,-), Super Soccer (30,-) und Tetris 2 (70,-). **Verkaufe** für N64 Super Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race (70,-), Turok & Shadows of the Empire (je 90,-). Komplette 1.600,-. Pierre Hurtmanns, Senefelder Straße 17, 41066 Mönchengladbach. Tel 02 161 / 665 632. ●

► **Verkaufe** Super Nintendo mit zwei Pads (140,-) sowie ein ASCII-Pad (40,-). **Verkaufe** SNES-Spiele: ISS Deluxe (70,-), Terranigma (50,-) Mega Man X, Donkey Kong Country 2, Illusion of Time, Secret of Evermore (je 45,-), Batman Returns und König der Löwen (je 35,-), Super Empire Strikes Back, Goof Troop, Die Schlümpfe, Indiana Jones G. A. (je 40,-) sowie King of Dragons (30,-). Alle Spiele in einwandfreiem Zustand, einige sogar unbenutzt. **Verkaufe** Mario Kart 64, Super Mario 64 und Wave Race 64 für je 70,- oder **tausche** gegen Shadows of the Empire. Ferdinand & Maximilian Albrecht, Tel. 089 / 644 927. ●

► **Verkaufe** Super Probotector, Unirally, Theme Park, Flashback, True Lies, Lord of the Rings, Indiana Jones G. A., R-Type, Justice League - Task Force, Battletoads in Battlemaniacs, Rise of the Robots, Secret of Mana, Super Bomberman 2 & Young Merlin für je 40,-, zwei Pro Pads für je 15,-, ein 4-Spieler-Adapter für 25,- und ein Super Game Boy für 40,-. **Suche** Might & Magic II oder Shadowrun für je 40,- oder **tausche** gegen eines meiner Spiele. Franco Dirck, Tel. 03 50 28 / 81 178 nach 16.00 Uhr. Krippenberg Nr. 94, 01 814 Reinhardtsdorf. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Joypads und den Spielen Shaq Fu, Turtles Tournament Fighters, Venom & Spider-Man: Separation Anxiety. Alles zusammen für 300,-. Paul Kaufmann, Wiesenstraße 1, 55 491 Niederweiler, Tel. 06 543 / 94 59. ●

► **Verkaufe** FIFA '97 (85,-), Maximum Carnage, Asterix & Obelix, Donald in Maui Mallard (je 80,-), Mega Man 7 (70,-), Earthworm Jim 2 (60,-), Tiny Toons: Buster Busts Loose, Street Fighter II (je 30,-) und F-Zero (20,-) oder **tausche** gegen andere Spiele. Valentin Schneider, 07 633 / 15 09 17 ab 19.00 Uhr. ●

► **Verkaufe oder tausche** folgende SNES-Spiele: ClayFighter 2, Zero the Kamikaze Squirrel, Ren & Stimpy, Plok, Samurai Showdown, King of Monsters, Aero the AcroBat, Battle-

toads, Troddlers, Super Slap Shot, Art of Fighting, Batman Returns und Warlock. **Suche** Wing Commander 2, Super Bomberman 3, Super Street Fighter 2, Mechwarrior 3050, Pinball Dreams, Judge Dredd, Dr. Franken, Aaaa! Real Monsters u. a. **Tausche** auch Game Boy-Spiele. Telefon (ab 20 Uhr) und Fax: 09 11 / 86 41 59. Peter Kaiser, Euckenweg 19, 90 471 Nürnberg. ●

► **Verkaufe** einen normalen SNES-Controller (20,-) und SNES-Spiele: Test Drive 2 - The Duel (20,-), Super Mario Paint (mit Zubehör, 35,-), Street Fighter 2 (15,-), Nigel Mansell's World Championship (25,-), Super Mario World (10,-). Lohwasser, Fuhlrotter Str. 40, 40 699 Erk-rath, Telefon 02 104 / 461 63. ●

► **Suche** gebraucht für N64 Mario Kart 64, Wayne Gretzky Hockey sowie farbigen Controller. Für SNES: Lucky Luke, Toy Story, Bomberman 3, Micro Machines 1 + 2. Für Game Boy: FIFA '96, Aladdin, Dschungelbuch, Earthworm Jim, Toy Story, John Madden '95, Spy Vs. Spy, Bomberman und Wave Race. Otto Mangold, Quäkerstraße 10, 13403 Berlin, Tel + Fax 030 / 41 28 173. ●

► **Verkaufe** (nur Schweiz!) SNES-Spiele Lemmings, Mario is Missing, Yoshi's Cookie, Sim City, F-Zero, Illusion of Time, Secret of Evermore, Terranigma sowie Super Game Boy für je nur 40 sFr (mit Verpackung inkl. Spielanleitung bzw. Spielebe-rater). Schreibt an Florian Pischel, Groffeldstraße 4, CH-9470 Buchs. ●

► **Verkaufe** diverse Game Boy-Spiele (z. B. Donkey Kong, Speedy Gonzales, Mickey Mouse ...) für je 20,- bis 30,-. Helena Stadler, Telefon 02 28 / 34 05 22. ●

► **Verkaufe** zum Teil noch unbenutzte SNES-Module (inkl. Packung und Anleitung): Batman Forever, Dirt Trax FX (je 69,-), FIFA Soccer, Tim in Tibet (je 79,-), Toy Story, Donkey Kong Country II, Earthworm Jim II (je 89,-), Kirby's Dream Course (85,-), Turtles in Time (55,-), Spielebe-rater Yoshi's Island (19,-) sowie Infrarot-Joypad (49,-). **Verkaufe** Game Boy-Module: Bugs Bunny 2, Shadow Warrior, Rescue Blö-bette (je 15,-), Gauntlet II (25,-) oder **tausche** gegen (nur mit Verpackung und Anleitung): Mario Kart 64, Super Mario 64, Turok, Shadows of the Empire (alle N64), Schlümpfe II, Mario Paint, Winter Olympics, König der Löwen, Olympic Summer Games, Super Return of the Jedi, Secret of Mana, Terranigma, Lufia, Breath of Fire, Parodius, Casper (alle SNES), Donkey Kong Land 1 + 2, Spy Vs. Spy, Battlearena Toshinden, Zelda, Kirby's Dream Land, Matthias Sammer Soccer oder Casper (alle Game Boy). Thomas Stellweg, Feldstraße

106, 85716 Lohhof. Tel 089 / 374 88 155 oder 0171 / 42 80 853. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Pads und Super Game Boy, Super Mario World, F-Zero, ISSD und Super Dropzone für VB 370,-. Johannes Goering, Tel. 0221 / 700 56 65. ●

► **Verkaufe** Turok - Dinosaur Hunter (N64) für 90,- oder **tausche** es gegen Super Mario 64 oder Wave Race 64. **Verkaufe** auch alle meine SNES-Spiele: Tim in Tibet (75,-), Unirally, Zelda III (mit Spielebe-rater) und Sparkster (je 60,-), Super Dropzone & Act Raiser 2 (je 55,-), World League Basketball (20,-), FIFA Soccer '96 + Primal Rage (je 65,-), FIFA '97 (80,-), Street Racer (40,-), Super Tennis (35,-), Alien 3 (45,-) sowie Yoshi's Island (75,-). Gerhard Knall, Warnsbachtal 3, 51 597 Morsbach, Tel. 022 94 / 900 213 (Mo. - Fr., 14 bis 20 Uhr) ●

► **Verkaufe** N64, neuwertig, mit drei Spielen (Wave Race 64, Super Mario 64 und Turok - D. H.), Controller Pak und ein Controller. Alles PAL, original verpackt. NP: 810,-, **verkaufe** es für satte 500,-. Florian Steenblock, Tel. 05 223 / 44 633. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Pads, 18 Spielen (u. a. Terranigma, SMW 2, DKC 2 + 3, Zelda III, Secret of Mana ...) für VHB 600,- (NP 2.400,-). Tel. 07 235 / 980 280, Alexander. Bitte nur Montag bis Freitag zwischen 15 und 19 Uhr anrufen. ●

► **Suche** Super Brawl Wrestling und Donkey Kong Country II (beide SNES). Mirko Kasparek, Graudenzer Straße 34, 90 491 Nürnberg, Tel. 09 11 / 51 68 72. ●

► **Verkaufe** Donkey Kong Country, Sim City, Mega Man X, Turtles: Tournament Fighters (je 45,-), Worms (65,-), Mario Paint, Turtles in Time, Zelda III - A Link to the Past, Tetris & Dr. Mario (je 40,-) sowie Mickey Mouse (35,-). Marcel Fischer, An den Hünen 26, 41 066 Mönchenglad-bach, Tel. 02 161 / 65 82 52. ●

► **Verkaufe** Star Wars: Shadows of the Empire (N64, 90,-) sowie für SNES Yoshi's Island, Mickey Mania und Theme Park (je 45,-). Steffen Gallert, Tel. 07 031 / 65 58 64. ●

► **Verkaufe** Super Mario & Mechwarrior mit Packung & Anleitung. Tel. 07 158 / 69 100, Withold Broll. ●

► **Verkaufe** King Arthur's World (35,-), Mario is Missing (25,-), Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose (inkl. aller Paßwörter), Zelda III - A Link to the Past (je 50,-; alle SNES), Dropzone (20,-), Super Mario Land 1 und Metroid II - Return of Samus (je 30,-; alle Game Boy) oder alles mit einem zusätzlichen Spiel für 220,-. Schreibt an Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63 067 Offenbach,

Telefon 069 / 884 877 (Mo. bis Fr. von 17.30 bis 20 Uhr, Sa. + So. oder an Feiertagen von 9 bis 20 Uhr). ●

► **Verkaufe** mein SNES mit zwei Pads, Super Game Boy und sieben Spielen (wie z. B. Super Mario Kart, Sim City 2000, Zelda III und Super Star Wars) für sagenhafte 520,-. **Verkaufe** auch folgende Game Boy-Spiele: Micro Machines, Turtles - Fall of the Foot-Clan, Tennis, Die Schlümpfe, Super Return of the Jedi, Humans, Toy Story und WWF-Superstars für je 25,- bis 30,-. PS: Wer **schenkt** mir Turok - Dinosaur Hunter? Dominic, Telefon 07 333 / 61 85 ab 18.30. ●

► **Suche** Worms für das SNES, am besten günstig. Emanuel Esser, Arnsweg 4, 47 802 Krefeld, Telefon 02 151 / 56 33 94. ●

► **Verkaufe** für Nintendo 64: Turok - Dinosaur Hunter, Star Wars: Shadows of the Empire (je 149,-), Wave Race & Super Mario 64 (je 99,-). Alle Preise inkl. Porto! Alles Original-Module mit Anleitung und Verpackung. Lieferung nur gegen Vorauszahlung oder per Nachnahme möglich. Oliver Kampen, Dahlienweg 21, 52 222 Solberg. ●

► **Verkaufe** komplett das SNES-More Fun-Set (90,-), Final Fight 2, Super Ghouls'n Ghosts (alle ohne Anleitung), SMW 1, F-Zero, Super Soccer, Sim City (je 35,-), Super Bomberman, Micro Machines 2, Tetris 2 (je 35,-), alle SNES, zusammen für 432,-, sowie die GB-Spiele Lemmings 2, Super R. C. Pro Am (je 15,-, zusammen für 25,-). Ebenso **verkaufe** ich über 50 CD's (Liste auf Anfrage!). Schreibt an Thorsten Thiel, Schillerstraße 30, 89 231 Neu-Ulm. ●

► **Suche** Soundtrack-CD's von SNES-Games oder Kassetten. Zahle per Nachnahme. **Verkaufe** auch SNES- und Game Boy-Spiele. Bitte schriftliche Liste anfordern: Sebastian Fricke, Danziger Straße 3, 37 431 Bad Lautenberg. ●

► **Verkaufe** Boogerman (SNES) für 40,-, Turtles 1 + 2, Kirby's Dream Land, Star Saver, Wario Land, Daffy Duck, Spiderman 2. Jan Diedenhöfer, Am Brühl 5, 35 633 Lahna. ●

► **ACHTUNG:** Ab sofort müssen Postkarten mit 1,- und Briefe mit 1,10 frankiert werden! ●

► **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. ●

Lizenz zum Töten

Rares erstes Spiel für Erwachsene: GoldenEye



Der berühmteste Geheim-agent der Welt gibt sich die Ehre, einem Spiel für das Nintendo 64 Pate zu stehen. Und das muß man sagen: Die Programmierer von Rare haben ganze Arbeit geleistet. Aber wahrscheinlich hat ihnen Q vom Secret Service dabei unter die Arme gegriffen. Denn die zwanzig Level in GoldenEye orientieren sich so nahe wie möglich am Zelluloid-Vorbild. Dabei steuert Ihr den englischen Gentleman im 3-D-Ego-Shooter-Stil. So findet sich James Bond (im Film erstmals von Pierce



Brosnan dargestellt) in Arkangelsk wieder, wo er den bekanntlich gefährlichsten Stunt der Bond-Geschichte hinlegen muß: Bungee Jumping vom hohen Staudamm. Dann trifft er seinen alten Kollegen Alec Trevelyan, alias 006, und sprengt mit ihm das Chemielabor in die Luft. Leider kommt der dabei ums Leben und James muß um sein eigenes zittern.

Erst kam der Kinofilm, dann gab es ihn auf Video – und jetzt könnt Ihr selbst in den ersten Pierce-Brosnan-007-Streifen eingreifen. Dazu kommt noch, daß *GoldenEye* für das N64 vom britischen Elite-Team Rare (*Donkey Kong Country*) programmiert wurde.

Doch mit einem kleinen Sportflugzeug gelingt auch ihm die Flucht. Dann geht es erst so richtig los: Der Schlüssel für das *GoldenEye*, ein orbitales Waffensystem, wurde gestohlen. Ein gewisser Janus soll dafür verantwortlich sein. James Bond wird beauftragt, Janus die Zugriffs-CD für das *GoldenEye* abzunehmen und den Verbrecher ein für alle Mal auszuschalten. (Schließlich – wofür hat er denn die Lizenz zum Töten!)

Frauen und andere Gegenspieler

Auch Q und seine praktischen Erfindungen spielen für den Agenten eine lebenswichtige Rolle. Die übliche PPK mit Schalldämpfer, Plastiksprengstoff, ferngezündete Minen, Mini-Kameras sowie die Armbanduhr mit Laser und andere Spielerei-



en sollen Bond das Leben erleichtern. Die Hauptgegner heißen



Ourumov und Janus – alias Alec Trevelyan, alias Agent 006. Auch Frauen dürfen nicht fehlen: da hätten wir zum einen Natalya, die Ihr entweder befreien oder beschützen müßt, und Xenia, die wilde Amazone, die Euch in doppelter Sicht am liebsten umlegen möchte. Außerdem hilft im Statuenpark ein alter Widersacher: Valentin Zukovsky, seines Zeichens KGB-Agent. Doch in Rußland sieht es nun politisch anders aus, da der „kalte Krieg“ beigelegt wurde.



Agent oder 00-Agent?

Jedes der einzelnen Level stellt dem Spieler verschiedene Aufgaben, die er erfüllen muß. Dabei sind im leichten (dem Agenten-) Modus weniger Aufgaben zu erfüllen,



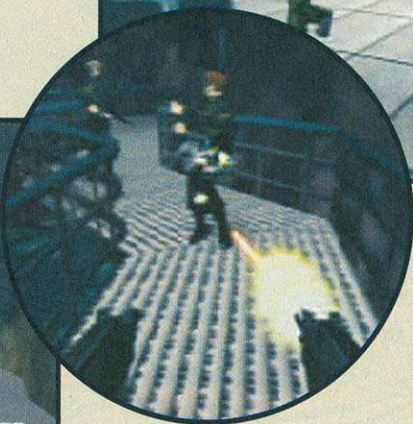
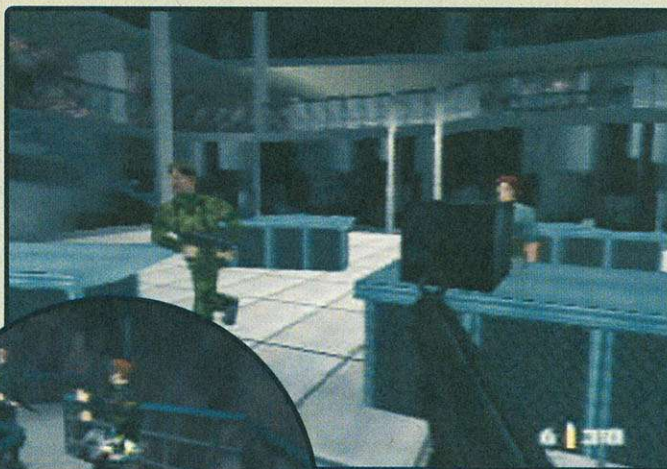
als sie sich Doppelnull-Agenten stellen. Und das ist aber nicht das einzige, was die Schwierigkeitsstufen unterscheidet. Auch die Intelligenz der Gegner steigt und als 00-



ten enEye



Agent muß man gezielt schießen, damit sich ein Gegner hinlegt. Am Anfang stehen drei Schwierigkeitsstufen (Agent, Secret Agent, 00-Agent) und 18 Level zur Verfügung. Habt Ihr die Grundlevel als 00-Agent geschafft, bekommt Ihr Zu-



griff auf zwei weitere Level. Habt Ihr diese dann wiederum als 00-Agent erfolgreich überlebt, öffnet sich eine neue Dimension in der Schwierigkeit: Der gefürchtete 007-Modus.

Auch gibt es für *GoldenEye* zahlreiche Cheats. Das Problem liegt nur in der Zeit. Um an einen solchen Cheat heranzukommen müßt, Ihr in den einzelnen Levels in einer bestimmten Schwierigkeitsstufe eine gewisse Zeit erreichen. Und schon darf im Cheat-Menü ein Code ausgewählt werden (Liste siehe Tiptime ab Seite 42).

Mehr-Pack

Als Bonbon gibt es auch einen Mehrspieler-Modus, in dem Ihr mit bis zu vier Spionen gleichzeitig auf die Jagd gehen könnt. Die verschiedensten Modi stehen Euch hier zur Verfügung. Da gibt es den „You only live twice“-Modus, in dem Ihr mit zwei Leben alle gegeneinander

das andere Team. Dabei steigt Ihr in bereits bekannte Gebiete aus dem Spiel und neue Umgebungen.

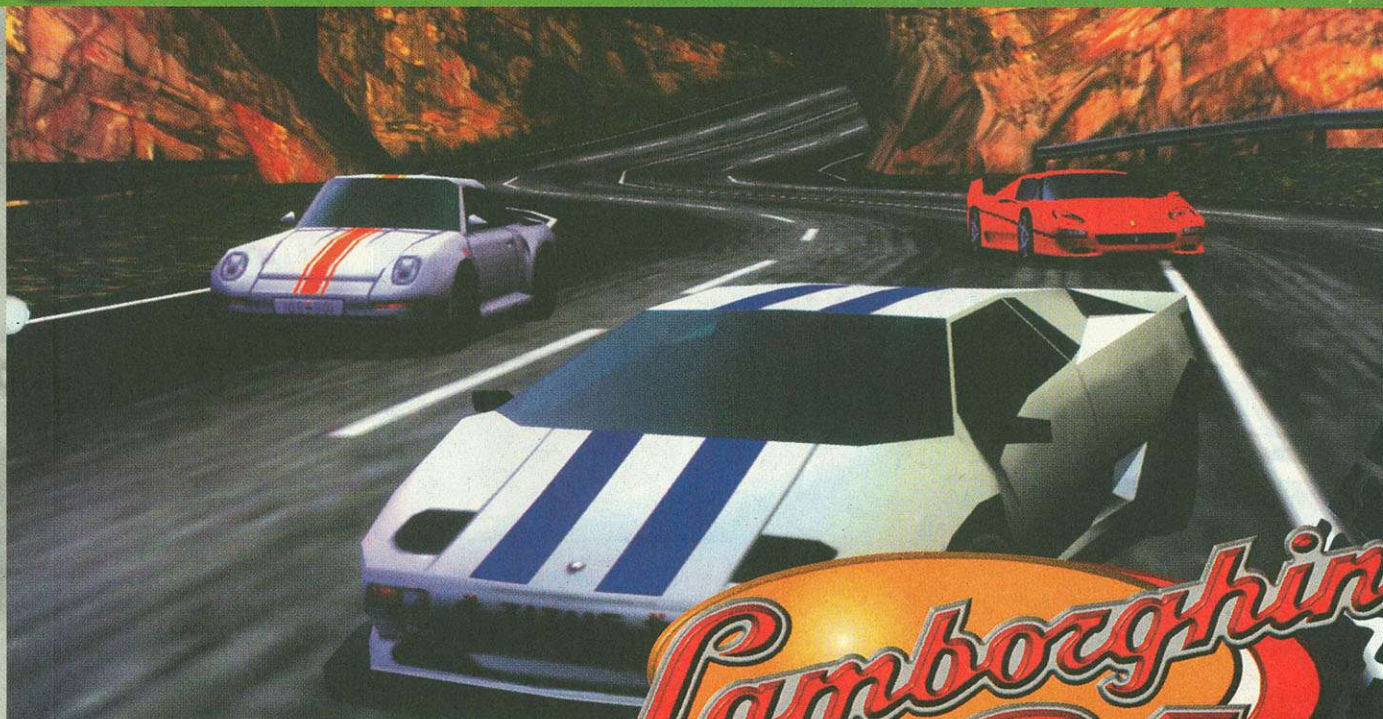
Technisch perfekt

GoldenEye ist hart, bietet aber viele Denkaufgaben und Rätsel. Mit gedankenloser Gewalt kommt man nicht weit. Außerdem muß man vermeiden, auf Unschuldige zu schießen: Es soll nur die Bösen treffen, die selbst auf James Bond anlegen. Technisch hat Rare mit diesem Produkt wieder seine Kompetenz bewiesen und eines der besten Spiele überhaupt produziert. *GoldenEye* ist aber nicht für Kinder gemacht, sondern soll eine erwachsene Zielgruppe zum N64 führen. Das Produkt wird nur im europäischen Ausland veröffentlicht; die amerikanische Version ist mit dem „Teen Rating“ versehen.

jvn/og

antretet – wer zuletzt steht, hat gewonnen. Im „The living daylight“ müßt Ihr mit Flaggen umgehen können. „The man with the golden gun“ besiegt mit einem Schuß jeden Gegner für immer. Dabei muß dieser Colt erst einmal gefunden werden. Der „Team“-Modus schweißt Euch zusammen – bildet Gruppen und jagt





Endlich ein Rennspiel, daß dem N64 gerecht wird? Nun, Titus' *Automobili Lamborghini** fährt auf jeden Fall zusammen mit *Top Gear Rally* in der Oberklasse – spielerisch und grafisch. Als einziges Modul bietet es auch einen 4-Spieler-Modus. Ob das gut geht?

Der Traum vom Fahren

Das *Automobili Lamborghini* erfüllt ihn nicht nur auf der Straße! Titus hat sich bei diesem Spiel wirklich etwas gedacht. Die Wagen schleudern, wenn man mit ihnen nicht vorsichtig umgeht (Foto unten), die Konkurrenz ist gemein und drängt Euch gerne in den Seitenstreifen. Besonders schön ist, daß hier wirklich auf „Warp“-Effekte à la *Mario Kart* verzichtet wurde: Ist ein Gegner abgehängt, taucht er nicht hinter der nächsten Kurve wieder auf. Bis zu vier Leute haben die Möglichkeit, gleichzeitig zu fahren. Es gibt einen Spielhallen (Arcade)-Modus, eine Meisterschaft, Einzelrennen gegen fünf Gegner oder alleine. (Time Trails)



Nein, diese Pit-Zeit ist keine Hexerei. Und dabei haben wir auch noch genug Benzin geschluckt, um bis zur letzten Runde durchzuhalten.

Pitstop

1 Spieler



Abkürzungen sind schön, aber man sollte doch mit einem Rennwagen nicht über Schotterpisten fahren. Da habt Ihr keine Chance!

2 Spieler



Ohne merklichen Geschwindigkeitsverlust und mit den gewohnten Richtungspfeilen geht es im 2-Spieler-Modus zur Sache.

3 Spieler



Nebelig und langsam wird es dann bei drei Leuten. Auch die Bremspuren kann man nicht mehr entdecken. Vielleicht liegt das ...

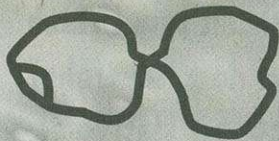
4 Spieler



... an unserer Vorab-Version. Darum enthalten wir uns hier des Fazits und warten auf die originalverpackte Cartridge.

Die 6 Hauptkurse

Die Acht



Die weite Kurve beginnt Ihr links außen und prallt so nicht an Wände.

Berg und Strand

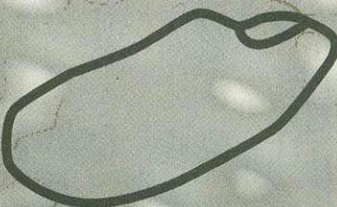


Eine Meisterprüfung, denn nur echte Fahrer kommen ohne Kollision durch diese Kurve!



Hier geht's rein, drüben raus: Schafft Ihr das mit vollem Speed?

Rundkurs

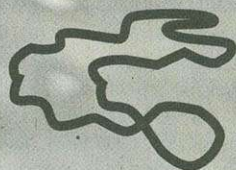


Ein Hochgeschwindigkeits-Parcours, den man fast ständig ungestört ...



... mit Top Speed fahren kann. Selbst hier: Folgt dem Pfeil!

Serpentinen

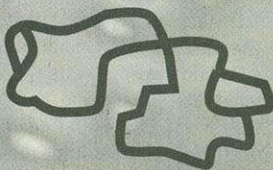


Grafisch – dank der Höhlen – einer der schönsten Kurse. Sorgt dafür, daß Ihr genug Sprit und gute Reifen habt, sonst wird Euch die lange Wegführung eventuell zum Verhängnis. Beherrschung der Kurventechnik (vorher abbremsten, dann mit Vollgas durch!) ist jetzt wirklich wichtig.



Über die Sandzungen könnt Ihr etwas abkürzen, ohne zu schleudern.

Der Hafen

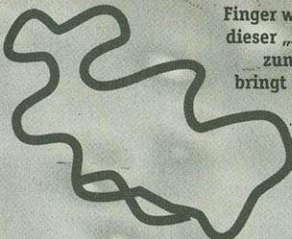


Der Pfeil zeigt nach links, doch da fährt die Meute. Ungestört geht's rechts lang!



Der zweite Geheimgang macht Sinn: Beherrscht Ihr das Kurvenfahren?

Im Grünen



Finger weg von dieser „Abkürzung“: Sie bringt nichts!



Haltet Euch rechts, auch wenn die Gefahr des Rempelns gegeben ist.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 160 DM

Hersteller: Titus

Vertrieb: Konami

Termin: November

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Racing

Sound

Die Wagen-Geräusche dominieren während des Rennens, ansonsten hat man hämmerndem Rave und einige Sprachsamples.

Grafik

Sehr flüssige, detailreiche Grafik, fast ohne Pop-ups. In einigen Runden gibt es Nebel, aber in anderen konnte komplett darauf verzichtet werden. Die Sonneneffekte machen sich gut. Sehr schön!

Spielbarkeit

Der Analog-Stick ist äußerst empfindlich: Ein Ruck in die falsche Richtung und schon dreht man sich im Kreis. Kommt man damit klar, läßt **Automobili Lamborghini** Fahrten bei absoluter Höchstgeschwindigkeit zu, und das macht viel Spaß.

Erster Eindruck

Leider wurde bei unserer Version* der 3- und 4-Spieler-Modus enttäuschend langsam – hoffentlich dreht Titus daran noch etwas. Aber dennoch: **Automobili Lamborghini** ist eines der interessantesten Rennspiele für das Nintendo 64. Eine Vielzahl von Kursen, geheime Wagen und Strecken werden hier mit Controller- und Rumble Pak-Kompatibilität verbunden. Wir sehen der PAL-Version mit großen Erwartungen entgegen.

og

* Leider lag für diesen Bericht 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.



Funny zog sich zurück, um das Landleben zu genießen. Die Möglichkeit zum Urlaub auf dem Bauernhof gab ihm Natsumes *Harvest Moon*. Nintendo vertreibt das Spiel ab November in Deutschland. In seinem Mini-Guide gibt Euch unsere Landratte ein paar Tips.

DER BRIEF AUS DER PROVINZ

HALLO FREUNDE,
das Landleben soll ja romantisch sein, aber ich weiß es besser: Man schafft Tag für Tag bis zum umfallen! Wer hätte gedacht, daß meine Eltern mir einmal ihren Bauernhof mit den Worten „Wir kommen in zweieinhalb Jahren wieder“ überlassen würden ... Jetzt habe ich den Salat (im wahrsten Sinne des Wortes), aber ich lasse mich nicht unterkriegen, bis ich den schönsten Hof im Lande habe!

LIEBE NACHBARN

Die Nachbarn sind ja das Größte! Einen ganzen Tag haben sie mich von der Arbeit abgehalten und mir erzählt, wie man dies und jenes macht. Pöööh. Aber ich habe durchgehalten und mir alle wichtigen Punkte (vor allem aber die Feiertage!) aufgeschrieben.

DIE AUSSAAT

Wer clever plant, spart sich einiges an Rennerei. Mein Ausriß aus „Der



Profigärtner“ zeigt Euch, wie es geht. (Gras für die Heuernte könnt Ihr pflanzen wie Ihr wollt, denn da kann man drauftreten!) Zieht die Saat nahe am Haus, damit sie pünktlich in der Sammelbox platziert werden kann.

Gesät kann nur werden, wenn Platz da ist: Mit dem Hammer könnt Ihr Steine zerklopfen. Die Baumstümpfe werden mit der Axt bearbei-

tet, das gibt Bauholz für Gartenzäune (wichtig, um Gemüse vor wilden Tieren zu schützen). Vor dem Pflanzen muß dann noch umgegraben werden und die Saat (außer dem Gras!) muß regelmäßig gegossen werden.



Denkt daran, daß Ihr im Herbst und Winter nichts Neues pflanzen könnt. Die Ernte muß vor 17 Uhr in der Sammelbox platziert werden, weil das Gemüse sonst alt ist.

ZEIT IST GELD!

Wer seine Arbeit schneller erledigt, hat mehr Zeit für andere Dinge (die Liebe zum Beispiel). Ein „Tag“ dauert etwa zweieinhalb Minuten und



eine Jahreszeit 30 Tage. Mit der B-Taste kann man rennen, aber das habt Ihr sicher schon herausgefunden. Hier noch ein paar Tips:

- Wenn Ihr das Geld dazu habt, solltet Ihr im Sommer eine Sprinkler-Anlage kaufen, die das Gießen erleichtert.
- Im ersten Winter findet Ihr ein Fohlen. Wenn es erwachsen ist, solltet Ihr es mit einer Satteltasche ausstatten und mit aufs Feld nehmen. Die Tasche hat nämlich die gleiche Funktion wie der Kasten!
- Arbeitet bis spät in die Nacht (bzw. bis Ihr umfallt). Erntet nicht, aber baut Zäune und beseitigt Hindernisse im Garten (Steine oder Baumstümpfe).

UND WIE KRIEGT MAN GELD?

Geldverdienen ist das A und O, will man Millionär werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

- Sammelt Trauben und Kräuter im Wald. Wer schnell ist, kann drei Giftpilze (unten rechts im Wald) pro Tag verkaufen! Im Winter könnt Ihr auch bis zu drei Höhlenkräuter pro



Der Profigärtner

Heute: So pflanzt der Fachmann!

Es gibt verschiedene Methoden, viel Ertrag zu produzieren. Wir bewerten folgende Beispiele:

- Bringt scheinbar viel, aber die Saat in der Mitte kann nicht gegossen werden.
- Leicht zu gießen, aber zu großzügig mit dem Platz.
- Perfekte Aufteilung: Jede Saat ist erreichbar.

Traditionelle Rabatten sehen schön aus, aber leider geht nicht die ganze Saat auf.

Tag sammeln. (Nach dem Erdbeben gibt es eine Abkürzung in die Höhle.)

● Geht Fischen. (Es kann auch gut sein, hin und wieder einen Fisch in den Teich zurückzuwerfen. Das mag der Wassergeist.)



● Zwischen dem zehnten und zwölften Herbsttag wächst im Wald die Mondblume, die 600 Goldstücke wert ist!

● Zwerge sind ein sonderbares Völkchen: Helft ihnen, dann helfen sie Euch später um so mehr!

WAS PASSIERT MIT TIEREN?

Es gibt verschiedene Tiere auf dem Hof – wenn Ihr genug Geld habt, sie zu kaufen. Im Stall bleibt die Zeit stehen damit Ihr in Ruhe alles nötige erledigen könnt.

● Kühe. Melkt sie jeden Tag, denn das gibt viel Geld. Zur Reife brauchen sie 21 Tage wenn Ihr sie kauft, doch 42, wenn sie im eigenen Stall großgezogen werden! Wenn der Ladenbesitzer Euch mit der Begründung, das nicht genug Heu da sei,



keine Kühe mehr verkaufen will, solltet Ihr ein paar Hühner verkaufen. Sie fressen nämlich genauso viel wie Kühe.

Die gehörnten Viehher geben übrigens mehr Milch, wenn sie jeden Tag gefüttert, gebürstet und unterhalten (mit einem Gespräch!) werden. Ein voller Stall produziert 4.200 GS am Tag.



● Hühner. Ein gefüttertes, trockenes Huhn legt am Tag ein Ei. (Laßt sie also nicht im Regen stehen!) Die Eier können verkauft oder ausgebrütet werden.

● Mathematik: Wer mit vollem Hühner- und Kuhstall über den Winter kommen will, braucht 832 Heuballen im Silo.

DIE FRAUEN, DIE FRAUEN

Wer sich Kinder wünscht, sollte frühzeitig in die Liebe investieren. Ob eines der Mädchen Euch liebt, erfahrt Ihr mit einem Blick in ihr Tagebuch. Leider kostet das Energie. Regelmäßige Geschenke erhalten die Freundschaft: Sammelt



Dinge, die der Wald bietet. Blumen, Pilze und Früchte bringen den gleichen Effekt wie teure Parfüms. (Vorsicht Falle: Die Blumenhändlerin mag keine Waldblumensträuße!) Wer Sonntags im *onsen* (die heiße Quelle im Wald) badet, kann dort mit Eva anbandeln. Die Restaurant-Besitzerin freut sich auch über frisches Gartengemüse. Wer bereits

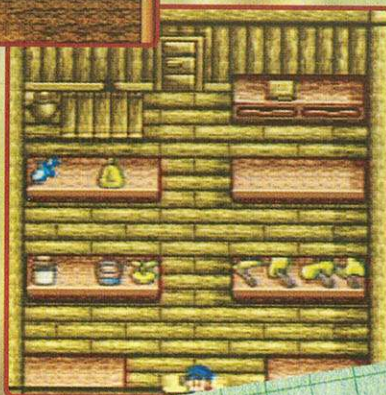


verheiratet ist, sollte nicht nach Sonnenuntergang heim kommen und so oft wie möglich ein Geschenk dabei haben.

Ein Tip noch zum Schluß dieser Mini-Game Guide: Wenn Ihr ein großes Haus vor Ablauf des ersten Jahres erbauen könnt, bekommt Ihr vom Handwerker eine Standuhr.

BIS ZUR NÄCHSTEN ERNTE!

EUER FUNNY.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: –

Hersteller: Natsume

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 16 Megabit

Features: Batterie,

Genre: Mischung aus Simulation und Abenteuer

Sound

Verschiedene, der Situation und Jahreszeit angemessene Melodien untermalen die Handlung.

Grafik

Die übliche Rollenspiel-Kost auf dem Super Nintendo: putzig, detailliert und stets gut erkennbar.

Spielbarkeit

Trotz weniger Schauplätze gibt es viel zu beachten. Man muß Geduld haben, sich für Simulationen interessieren und kaufmännisches Verständnis mitbringen.

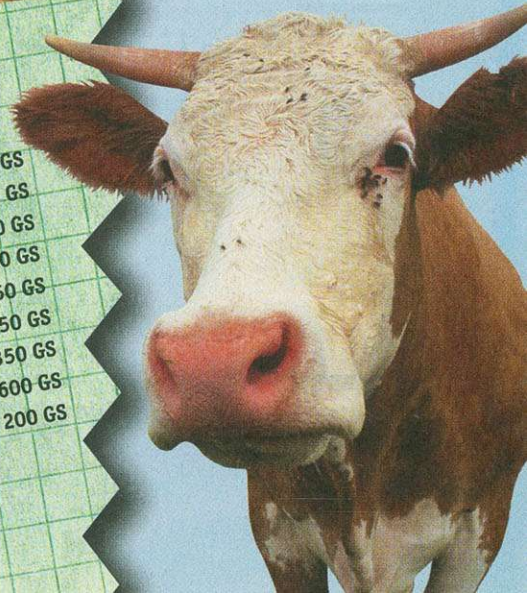
Fazit

Harvest Moon ist ein interessantes Produkt, das den Rahmen des Üblichen sprengt. Die Grafik ist so, wie man es von einem traditionellen Square- oder Enix-RPG gewohnt ist, doch der Spielverlauf führt in eine andere Richtung. Hier sind Action-Freunde falsch am Platz: Hobbygärtner, „SIMulanten“ und Abenteurer dagegen haben ihre Freunde an dem Spiel. **og**

Preisliste Wucher & Co.

Wir kaufen:

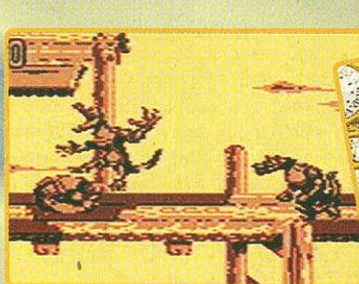
Radieschen.....	60 GS	Kühe (klein)	5.000 GS
Kartoffeln.....	80 GS	(mittel)	8.000 GS
Tomaten.....	100 GS	(groß)	10.000 GS
Getreide.....	120 GS	Eier	50 GS
Fisch.....	200 GS	Milch (klein)	150 GS
Wilde Trauben.....	150 GS	(mittel)	250 GS
Südfrüchte.....	150 GS	(groß)	350 GS
Pilze.....	150 GS	Mondblumen	600 GS
Giftpilze.....	200 GS	Kräuter	200 GS





Daß Rare nicht nur Nintendo 64-Spiele programmieren kann, das wissen wir ja schon seit einigen Jahren. Doch daß sie auch jetzt den Game Boy nicht vergessen, beweist das neue *Donkey Kong Land 3*.

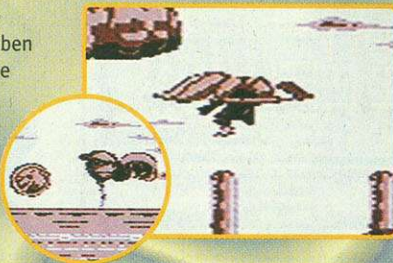
Die Hölle ist los, seit sich eine unzählige Schar von Abenteurern und Schatzsuchern in *Donkey Kong Land* breit gemacht hat. Streift mit Dixie und Kiddie Kong durch die Gegend und räumt ordentlich auf! Natürlich darf auch der hinterhältige King K. Rool und sein verlorenes Land nicht fehlen.



STAGE 1: CAPE CODSWALLOP - RED WHARF

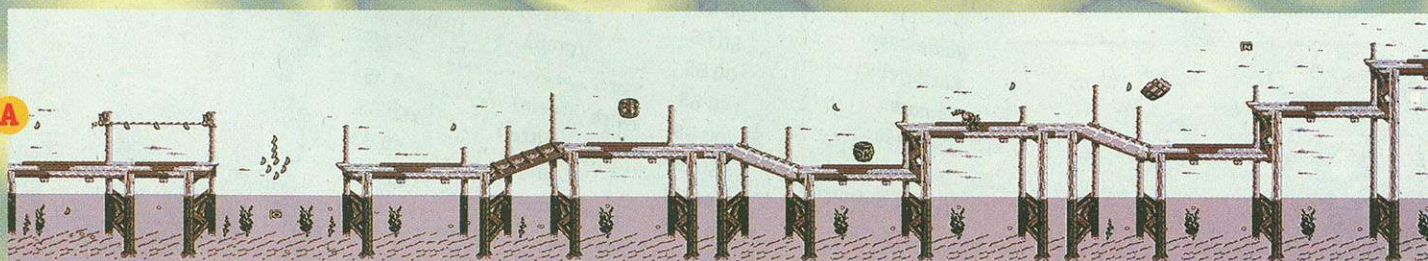
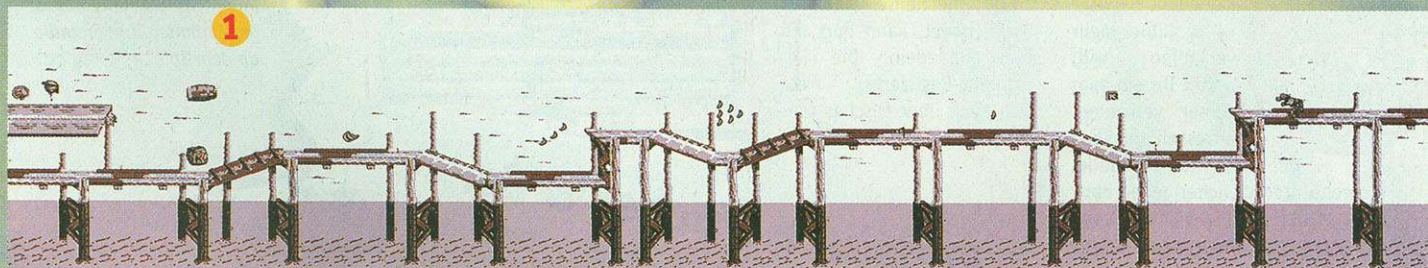
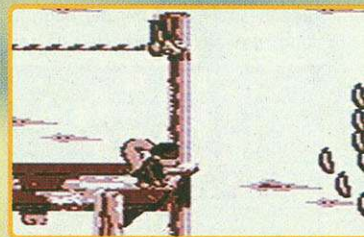
1 DIE ERSTEN EXTRAS

Gleich am Anfang geht Ihr eine Rampe nach oben. Rennt von oben aus zurück und springt mit Dixie hoch. Gleitet dann nach links zum Kanonenfaß und Ihr findet Euch auf dem Dach des ersten Gebäudes wieder. Dort schwebt neben einem Ballon auch noch eine Bärenmünze.



2 BONUS NR. 1

Beim ersten Abgrund zeigt Euch ein Pfeil, wo es langgeht. Springt also nach unten und nehmt ein kühles Bad. Schwimmt dann nach links und Ihr gelangt direkt zum Faß, das in die erste Bonus-Runde führt.



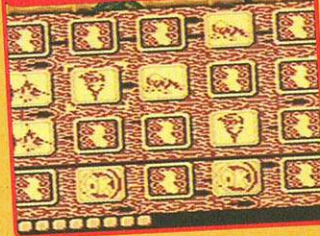
WEITERE EINBLICKE

Elli the Elephant

Auch die Elefantendame Elli aus *Donkey Kong Country 3* (SNES) ist wieder mit dabei.

Unter dem Meer

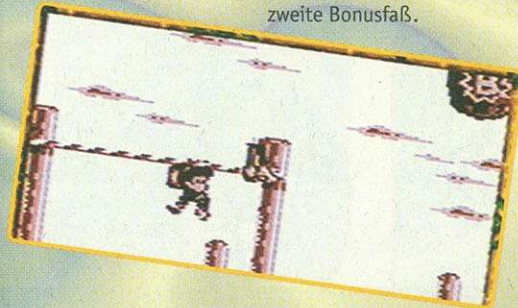
Der erste Endgegner ist eine riesige Muschel. Sie spuckt kleinere Schalentiere nach Euch.

Memory

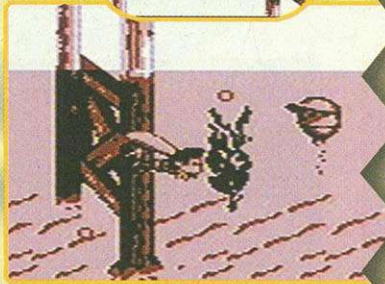
Auch an Berufs-Zocker wurde wieder gedacht: Freut Euch z. B. auf Memory.

3 BONUS NR.2

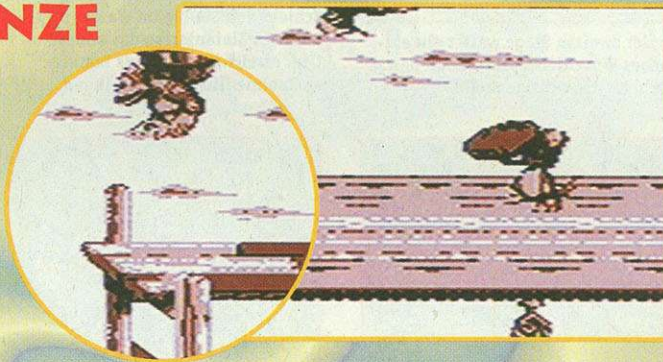
Hier am Seil müßt Ihr mit Dixie unheimlich schnell sein. Hangelt Euch von links nach rechts, springt dann ab und fliegt mit dem Propellersprung in das zweite Bonusfaß.

**4 DAS „G“**

Das „G“ birgt ein kleines Geheimnis. Sammelt den letzten Buchstaben auf und laßt Euch ins Wasser plumpsen. Schwimmt jetzt nach rechts und sammelt den Ballon mit dem Extra-Leben auf.

**5 DIE DK-MÜNZE**

Über dem Ziel befindet sich der Hüter der DK-Münze, und kurz vor dem Ziel sind die Kanonenfässer, die Euch zu diesem katapultieren. Nehmt also Anlauf und springt nach oben in das Kanonenfaß. Wie bei *Donkey Kong Country 3* (SNES) müßt Ihr Euch dann vor den Hüter hinstellen und das Stahlfaß über ihn schmeißen. So rollt es den Kremlin von hinten über'n Haufen.

**Auf einen Blick**

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Oktober

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Batterie

Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Game Boy legt sich bei *Donkey Kong Land 3* wieder mächtig ins Zeug. Die Musik ist schön anzuhören und unaufdringlich.

Grafik

Die ohnehin schon tolle Grafik der *Donkey Kong Land*-Reihe ist für den dritten Teil nochmals verbessert worden. Besonders mit dem neuen Game Boy Pocket ist alles glasklar und echt super.

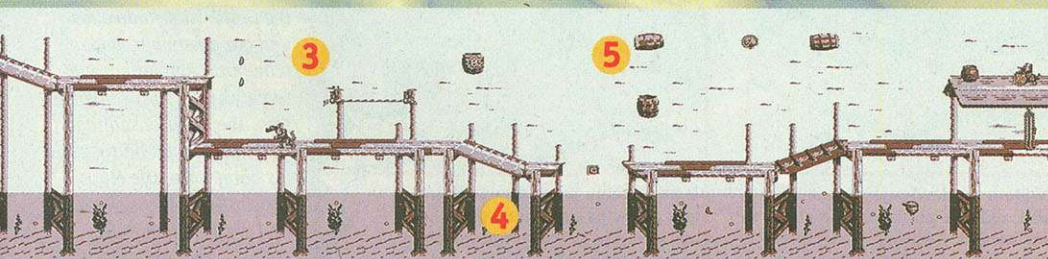
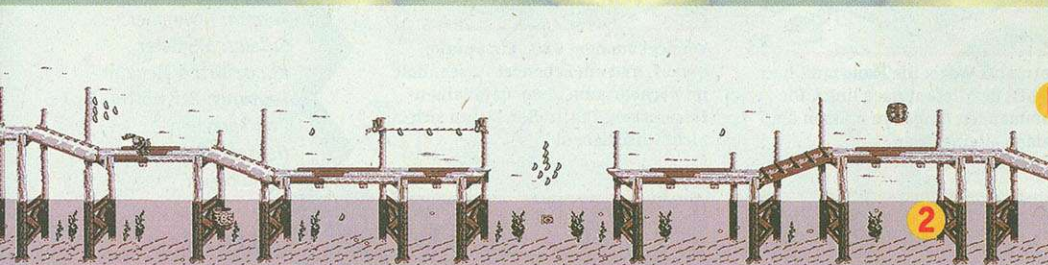
Spielbarkeit

Auch in Sachen Spielbarkeit ist alles beim Alten geblieben. Die beiden Charaktere lassen sich prima steuern und bringen fast alle Moves aus dem Super Nintendo-Vorbild mit.

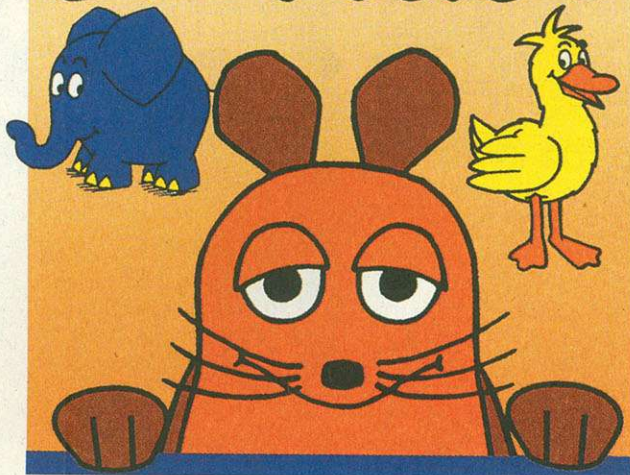
Fazit

Wie von *Donkey Kong* nicht anders gewohnt, ist auch *Donkey Kong Land 3* ein Spitzenspiel. Die können halt was, die von Rare.

jvn



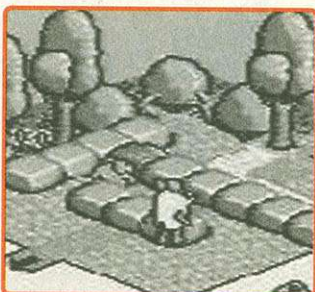
Die Maus



Nintendo beauftragte Infogrames mit der Erstellung eines Videospiels zur bekanntesten deutschen Vorschul-TV-Serie: „Die Sendung mit der Maus“. Doch statt eines Lernprogramms („das ist Herr Meyer ...“) kam dabei ein 3-D-isometrisches Jump'n'Run im Equinox-Stil heraus. Seit 26 Jahren sind die beiden auf dem Bildschirm aktiv: *Die Maus* und der blaue Mini-Elefant. In Deutschland kennt sie jedes Kind, und jetzt können die Abenteuer der beiden nachgespielt werden. In fünf Welten und durch 150 Spielfelder erleben die beiden Abenteuer mit verschiedenen Denksportaufgaben: Unter anderem sind Früchte und Federn im Garten einzusammeln, Gegenstände ins Haus zurückzubringen und ein Fahrrad wieder zusammenzusetzen. In einigen Bonusleveln dürfen dann weitere Aufgaben erfüllt werden.



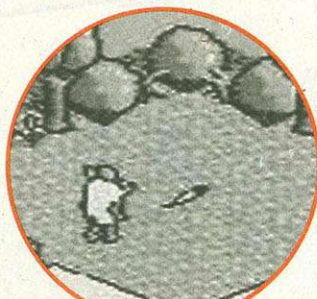
Zu Beginn des ersten Levels seht Ihr das Objekt der Begierde: Die Ente. Sie ist gleich verschwunden.



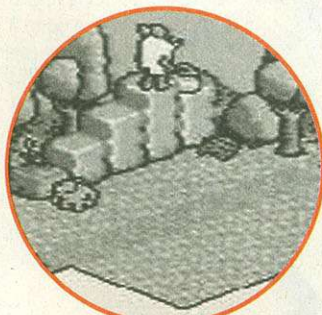
In der zweiten Stage wartet ein einfaches Verschiebespiel. Bringt den Stein an die richtige Stelle.



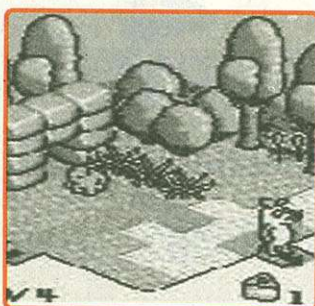
So locker beginnt die erste Aufgabe: Schiebt den Stein zum Wasser und laßt den Elefanten so das andere Ufer erreichen. Die Maus könnte auch ohne Hilfsmittel springen.



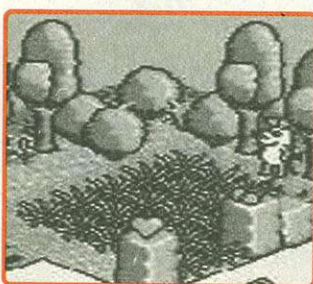
Der Lohn der Angst im ersten Level: Eine Entenfeder.



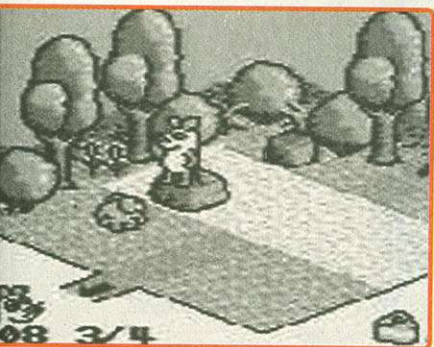
Noch einmal verschieben: Nur so erreicht die Maus das Tortenstück. Für jedes dritte gibt es ein Extra-Leben.



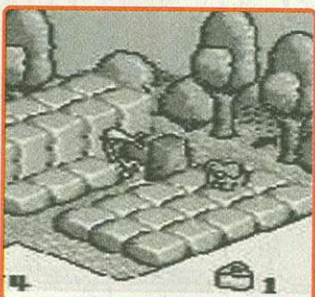
Getrennte Wege: Die Maus muß nach rechts, der Elefant nach links. Die kommenden Aufgaben müssen die beiden alleine lösen.



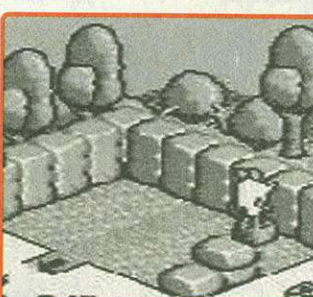
Vorsicht vor dem Gras: Ein Sprung darauf, und ein Leben ist futsch. Holt im Nachbarraum einen der kleinen Felsbrocken. Die großen lassen sich nicht verschieben!



Der Rückweg ohne den zweiten Stein ist unmöglich.



Ein Stein vor der Spuckpflanze sorgt dafür, daß Ihr gefahrlos zum Ausgang kommt. Achtung: Dieser Weg führt nicht zurück! Habt Ihr alles?



Als ob es keine Schwerkraft gäbe, kann die Maus auf diesem Stein balancieren. Ein gewagter Sprung führt über den Abgrund.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Paßwörter, Text in 4 Sprachen

Genre: 3-D-isometrisches Jump'n'Run

Fazit

Die Musik ist lustig, die Sounds Jump'n'Run-typisch. Die Grafik ist schnörkellos und gut erkennbar, leider scheint an Animationsphasen etwas gespart worden zu sein. Die Kollisionsabfrage greift manchmal härter zu, als nötig wäre. *Die Maus* spricht Knabelfreunde an, und die werden mit dem Modul voll zufrieden sein. og

Disney's Interactive
Abenteuer mit Disney's

Hercules

Der amerikanische SNES- und Game Boy-Profi THQ beauftragte Nintendo of Europe mit dem Vertrieb des neuen Game Boy-Moduls *Disney's Interactive Abenteuer mit Disney's Hercules*. Das 4-Megabit-Modul bietet in neun Levels verschiedene Spielkonzepte aus der Welt der Jump'n'Runs. Darin kommen die wichtigsten Charaktere des neuen Disney-Knüllers vor, angefangen bei der holden Maid Meg bis hin zum böartigen Zentaurus und dem edlen, geflügelten Roß Pegasus. Power-Ups (in Form der *Hercules-Trinkfla-*

schen aus dem Film) sind zahlreich gestreut, so daß Lebensenergie nicht das Spielproblem sein sollte – auch wenn bewaffnete Skelette, Schlangen und Feuerspucker den Helden stark bedrängen. Das Modul ist ein Super Game Boy-Spiel und bietet neben einem speziellen Rahmen in jeder Runde ein angepaßtes Farbsset. Aber auch auf dem klassischen Taschenspieler ist alles jederzeit gut erkennbar.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: THQ

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Paßwörter

Genre: Jump'n'Run

Fazit

THQ liefert *Disney's Interactive Abenteuer mit Disney's Hercules* als klassisches Game Boy-Jump'n'Run, das an einigen Stellen das Denkvermögen des Spielers genauso stark fordert wie die Finger.

og

Ene Mene Muuh – hier kommt

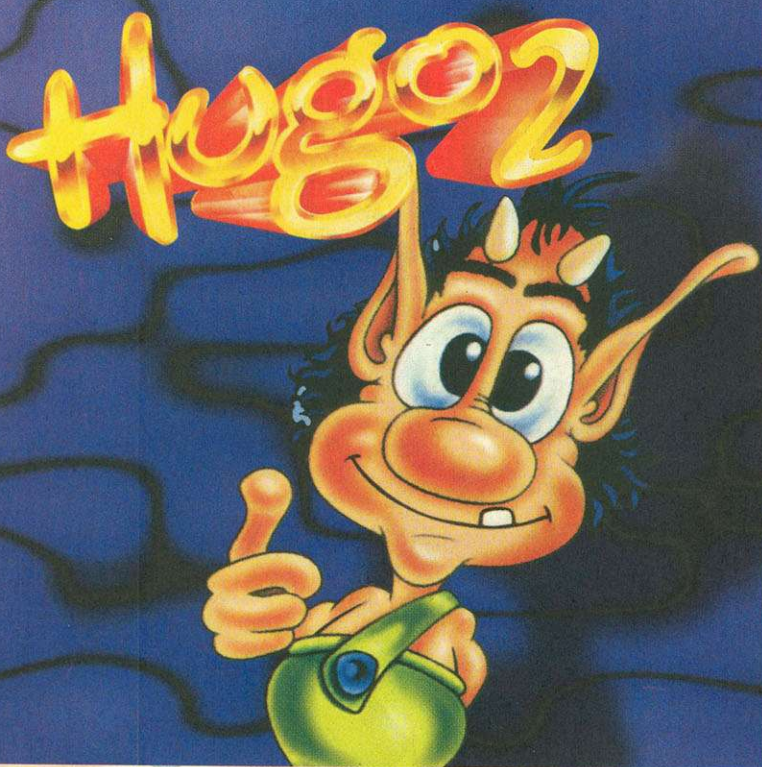
Za Zoo!



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



War der erste Teil von *Hugo* noch ein traditionelles Plattform-Spiel, so dürften die neuen Abenteuer des Kobolds den unzähligen Fans noch besser gefallen. Für ein möglichst authentisches *Hugo*-Feeling hat Laguna die besten Spiele aus der TV-Show mit Bravour und originalgetreu umgesetzt.

Die Story handelt davon, daß *Hugo* sich aus den Klauen der Zauberin Hexana befreien will. Sie hält ihn mal wieder gefangen und spielt ihre tückischen Spiele. Fünf Aufgaben, die direkt aus der TV-Show stammen, und drei Schwierigkeitsgrade sorgen für lange Herausforderung, auch wenn man sich im Wald-Parcours den Weg gemerkt hat. Eine weitere Möglichkeit ist das „Flinke Finger“-Prinzip, das vor allem beim Snowboarden und Schwimmen zum Einsatz kommt.

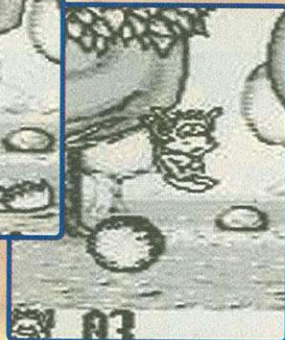


Im Wald

Auf dem Boden liegen Bärenfallen, die zwar nicht zuschnappen, aber dennoch bei einer Berührung ein Leben abziehen. Sammelt die vorgegebene Menge von Säcken ein, duckt Euch unter den Ästen hindurch und lernt den Parcours auswendig.



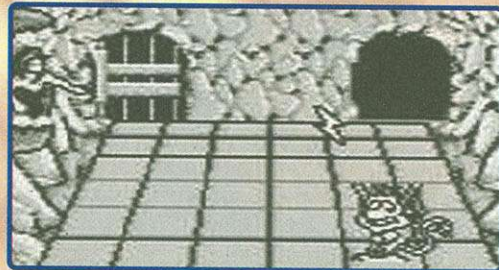
Was ist wichtiger: Ein Sprung nach dem Sack oder das Überwinden der Falle?



Wer zu früh springt, landet auf dem Felsen. Genau timen!

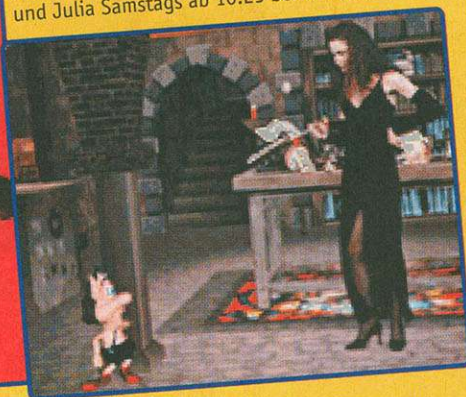
Blitzsache

Eine der Runden, die auf das Gehirn wert legen. Unten rechts liegt der Schlüssel zum Tor, den müßt Ihr holen. In der Zwischenzeit wirft Hexana Blitze, die den Boden berühren. Kommt Ihr auf eine solche Platte, ist ein Leben hin. Das Gemeine ist, daß Ihr Euch merken müßt, wo die Blitze gelandet sind.



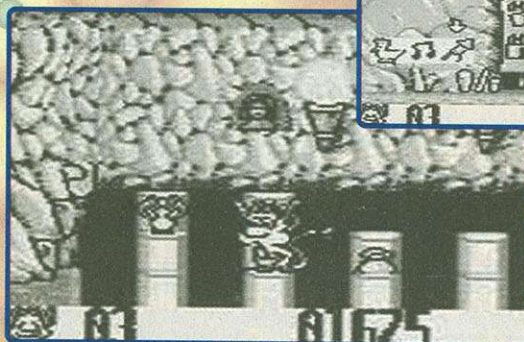
Hugo im TV

Hugos Partnerin in der TV-Show ist die hübsche Hexana, alias Julia Hacke. Ihre Karriere begann Julia bereits mit vier Jahren – als Synchrosprecherin. Mit diesem Beruf (z. B. als Kelly in *Beverly Hills 90 210* oder als Samantha in *Wer ist hier der Boss?*) finanzierte sie sich auch die Schauspiel-Ausbildung. Bewundern dürft Ihr Hugo und Julia Samstags ab 10.25 bei Kabel 1.



Eiszapfenhöhle

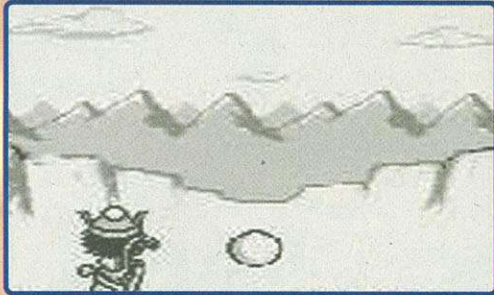
Eine Runde, in der Glück und Denken gefragt ist. Bleibt nicht auf den Statuen stehen, weil sonst Felsbrocken von der Decke fallen oder von der Seite kommen. Drei Pokale müssen gesammelt werden, in denen die Symbole für das Schloß versteckt sind. Merken!



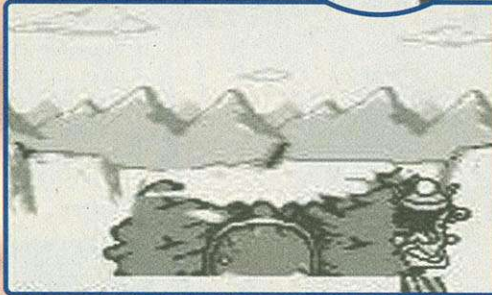
Oben: Habt Ihr Euch die Symbole gemerkt, die auf dem Bildschirm unten rechts angezeigt wurden?

Im Schnee

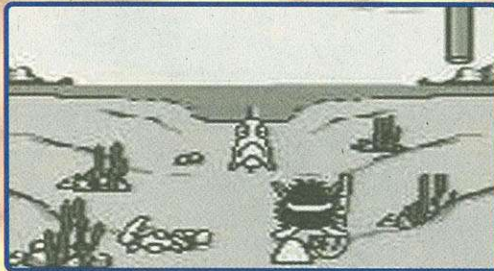
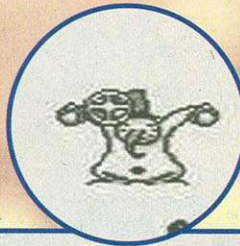
Die Snowboard-Fahrt ist eine Fingerübung, bei der Ihr neben Glück auch gute Augen braucht. Bei der Talfahrt kommen Euch Schneebälle entgegen, denen Ihr ausweichen müßt. Sammelt die vorgegebene Anzahl von Goldsäcken ein und springt über die Häuser. Der Schneemann, der hin und wieder auftaucht, ist mit einem Schneeballtreffer auf die Nase in seine Einzelteile zu zerlegen.



Schwierig wird es erst, wenn drei oder vier Schneebälle gleichzeitig auf Euch einströmen!



Die Sprungschanze kündigt sich rechtzeitig an. Verpaßt Ihr sie, plättet sich Hugo die Nase an der Haustür.



Fische

Holt Luft! Auch unter Wasser müßt Ihr Goldsäcke sammeln. In der Mitte taucht immer wieder der griesgrämig dreinschauende große Fisch auf, der das Atmen gefährlich macht. Um Luft zu holen (die mit der Zeit verbraucht wird), müßt Ihr nämlich in der Mitte nach oben schwimmen. Den Schalentieren weicht man einfach aus.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: Laguna

Vertrieb: Laguna

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: deutscher Text

Genre: Genre-Mix

Fazit

Hugo ist Lagunas gelungene Umsetzung der Telefonspiele aus der bekannten Kabel 1-Serie. Mit seinen drei Schwierigkeitsgraden und der Möglichkeit, immer wieder neu anzufangen, ist es das ideale Spiel für zwischendurch. Die Prinzipien schwanken zwischen „flotte Finger“-Missionen bis zu Gehirnzellen-trainierenden Denksportaufgaben.

og

VERLOSUNG

DER **HUGO 2**-WETTBEWERB

Hallo Leute,

ich komme jetzt in meinem neuen Game Boy-Abenteuer direkt zu Euch nach Hause. Und zur Feier des Tages habe ich Euch noch eine Kleinigkeit mitgebracht: 10 Hugo 2-Spiele (GB) von Laguna gibt es zu gewinnen. Ist das nicht super? Doch wenn Ihr eines der zehn Spiele gewinnen möchtet, müßt Ihr folgende Frage beantworten:

„Was sammelt Hugo am liebsten, wenn er sich durch die verschiedenen Level schlägt?“

Und so könnt Ihr gewinnen:

Schickt einfach eine Postkarte bis zum 15. Dezember mit der richtigen Lösung an die Fun Vision, Stichwort: „Hugo 2“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Laguna und vom Pro Verlag dürfen nicht an dem Wettbewerb teilnehmen.



NHL '98

Aktualisiert und verbessert geht **NHL '98** für das SNES Ende diesen Jahres in die 98er Runde. Vertreten ist jedes Team der National Hockey League sowie einige Nationalmannschaften. Dabei sind auch neue Spieler-Animationen und Moves, Statistiken und zwei Spielgeschwindigkeiten. Bis zu fünf Spieler können hier zusammen zocken. Der Vertrieb für den deutschen Markt steht noch nicht fest.



tiken und zwei Spielgeschwindigkeiten. Bis zu fünf Spieler können hier zusammen zocken. Der Vertrieb für den deutschen Markt steht noch nicht fest.

St. Andrews Golf

Japanische Golf Fans können den virtuellen Schläger bereits schwingen, deutsche dürfen erst ab 1998 bei **St. Andrews Golf** von Seta einlochen. Der Analog-Stick des N64 reagiert dabei genau auf Eure Bewegung. Er merkt, ob daran gerissen wird (wie etwa beim Abschlag), oder ob er sanft bewegt wird (wie beim Putten). Der Golfball fliegt in die entsprechende Richtung. UBI Soft wird noch Umprogrammierungen vornehmen, um die Qualität des Produkts weiter zu steigern.



Tetrisphere

Tetrisphere heißt die neue Variante des Knobel-Klassikers **Tetris**. Diesmal dient eine Kugel als Spielfeld, auf dem bis zu sechs Schichten freigelegt werden müssen. Fünf Modi bieten über 350 Level: Im Rescue-Modus befreit Ihr ein kleines Roboter-Tierchen. Der Time-Trial ist ein Kampf gegen die Uhr und im Hide & Seek legt Ihr diverse Figuren auf dem Kugeln frei. Die Puzzles müssen mit einer vorgegebenen Anzahl an Moves gelöst werden. Und im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr gegen Freunde antreten. **Tetrisphere** erscheint 1998 über Nintendo.



San Francisco Rush

Noch in diesem Jahr soll **San Francisco Rush** in den deutschen N64-Konsolen stecken. Solo oder im Zwei-Spieler-Modus heist Ihr durch die Chinatown oder enge Kanäle, saust im tiefergelegten VW Käfer über die Golden Gate Bridge oder flitzt im Schul-

bus eine der steilen „Straßen von San Francisco“ hinunter. Aber das Rennspiel von Midway bietet noch mehr: Es gilt, zahlreiche Abkür-

zungen zu entdecken, von denen einige nur mit viel Risiko durchfahren werden können. Dazu gibt es – im Vergleich zur Arcade-Version – neue Wagen und Strecken, noch mehr Hinter-

grund-Sounds und bis zu drei Perspektiven. Nie hat **San Francisco Rush** so viel Laune gemacht und nie war es so gefährlich! In Deutschland wird das Rennspiel über GT Interactive vertrieben.



FIFA – Road to the World Cup 98

Rechtzeitig zur Fußball-Weltmeisterschaft 1998 gibt es neues für den Game Boy bzw. Super Game Boy: **Fifa – Road to the World Cup 98**. Verbesserte Grafik, neue Statistiken und ein überarbeiteter Einwurf der Spieler sind die interessantesten Neuerungen des Moduls. Ebenso wurde die Ballkontrolle überarbeitet. Wer das Spiel ab Ende '97 vertreibt, ist noch offen.



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 _____ Datum, Unterschrift _____

Name, Vorname _____ ☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6 ☐ SW 7

Strasse _____ Telefon _____

PLZ / Ort _____

SW / FV _____

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.

VORSCHAU

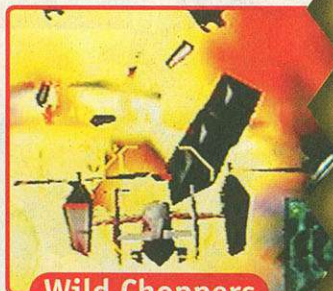
Auf das nächste Heft braucht Ihr nicht lange zu warten! Es erscheint nämlich bereits am **17. Dezember 1997!** Und das ist nicht die einzige Überraschung. Solltet Ihr das Cover Eurer Lieblings-Nintendozeitschrift nicht wiedererkennen, dann können wir Euch versprechen, daß Ihr dennoch das richtige Heft in der Hand habt: **Fun Vision bleibt schließlich Fun Vision!**

Mace – The Dark Ages

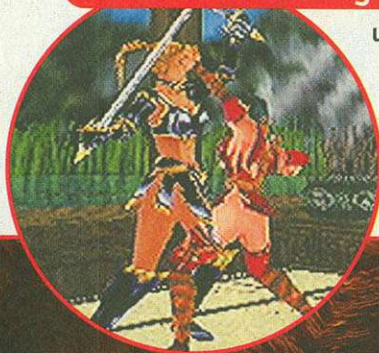
Von der Spielefront melden unsere Spione jede Menge News in Sachen **Earthworm Jim**, **Mace – The Dark Ages**, **St. Andrews Golf**, **Wild Choppers**, **F 1 Pole Position**, **San**

Francisco Rush und Co.

Fortsetzungen sind für **Diddy Kong Racing**, **Super Bomberman 64**, **Extreme G** und **Mischief Makers** zu erwarten. Wir berichten von der **Nintendo World '97** (ehemals Shoshinkai) in Tokio und interviewen einige interessante Leute. Also, wie gesagt: Die nächste Fun Vision ist am **17. Dezember** am Kiosk. Es gibt zu Weihnachten keine heißere Lektüre!



Wild Choppers



Extreme G



Diddy Kong Racing

Danger: Warzone!



Das Geheimnis um den Namen von Acclaims N64-Wrestlingspiel scheint gelüftet: **WWF Warzone** soll es heißen (in Anlehnung an die TV-Sendung „Raw is War“, Samstagnachts auf DSF oder Montags auf DSF Action). Mit von der Partie sind Superstars wie der Undertaker, Shawn Michaels, Bret

Hart, Mankind, Gold Dust, Steve Austin und Ken Shamrock (insgesamt sind es zwölf an der Zahl). Die Animationen sollen so geschmeidig sein wie nie zuvor. Kein Wunder: Es ist von mehr als 500 Animationssequenzen die Rede. Vier Spieler können gleichzeitig in das Geschehen eingreifen. Neben dem normalen VS- und Tag-Team-Modus stehen dem Spieler noch Leiter- und Käfigmatches, ein Royal Rumble- und ein Gauntlet-Modus zur Verfügung. Dabei achtet ein intelligentes Kamerasystem auf die richtige Sichtweise. Auch eine Unterstützung des Rumble Pak ist vorgesehen. Und Gerüchte weisen auf einen Edit-Modus hin, in dem Ihr Euren eigenen Wrestler (durch gewisse Vorgaben) „kreieren“ könnt. Übrigens: **WWF Warzone** ist für die USA für den Mai nächsten Jahres angekündigt. Wir werden wohl noch etwas länger darauf warten müssen.



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Jörg Reisinger (jr)/Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter der Ausgabe:
Clemens Fricke, Michael Dietrich (md)

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Japan-Korrespondenz: Jonathan Long

Redaktionsadresse:

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

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Bernstr. 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, Weimar

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

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

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

Titel: *Extreme G*: © 1997 Acclaim. Game by Probe. *GoldenEye*: © 1997 Nintendo of America. Game by Rare.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Bernstr. 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.

GNADENLOS SCHNELL, BIS DASS DIE AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97

NINTENDO 64



HOCHSPANNUNG LADEN



Extreme-G TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.



LASS ES KRACHEN!

Mit deutschem Bildschirmspiel



BLAST CORPS

Vor Dir riesige Städte.
Hinter Dir gewaltige
Gefahr: Ein Nuklear-
transporter ist außer Kontrolle. Mach den Weg frei! Mit
bombastischen Ramdozern und Robotern. Ein spannen-
der Wettlauf mit der Zeit beginnt. Bist Du bereit? Dann
nichts wie ran an diese explosive Mission. Strategie und
Action: Blast Corps.™ Das neue Spiel-Genre. Exklusiv für
Nintendo 64.



THE NEW DIMENSION OF FUN