

1+2/98

Januar/Februar • DM 6,80
Ausgabe Nr. 36 • öS 55,-/sfr 6,80/Lit 7.800
D 30739

Das ultimative Nintendo-Magazin
für Nintendo 64 • Super Nintendo • Game Boy

Earthworm
Jim 64



Nintendo®

fun vision

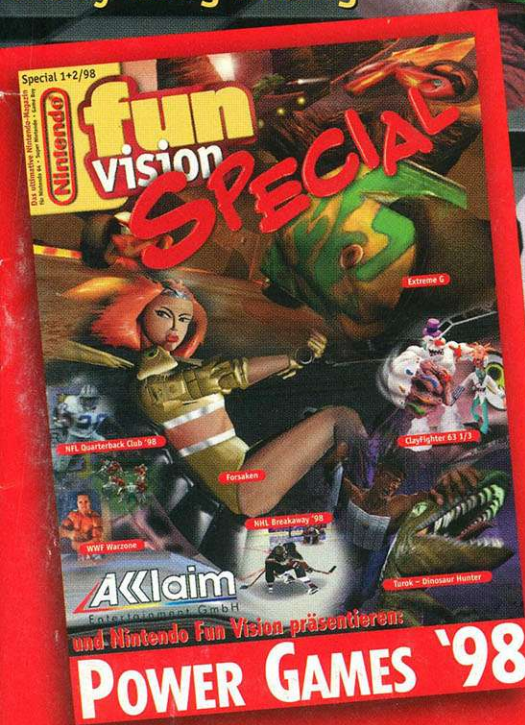
Full Speed Special
Alle neuen
Rennspiele
im Heft!

Topaktuell:

Nintendo Space World '98
Was es Neues in Japan gibt

Gelöst:

Bomberman 64,
Mischief Makers,
Diddy Kong Racing



Erste Bilder: Twisted Edge, Goemon (GB),
Snow Speeder, Castlevania (GB), Spooky





**JETZT GEHT'S
RUNN!**

Mit deutschem Bildschirmtext

DIDDY KONG RACING

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 Rumble 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!

Nintendo

The New Dimension of Fun



*Trademark of Nintendo. © 1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Rare.
TM, ® and 3D are trademarks of Nintendo. Published by Rare.
3D separat erhältlich

Japan-News und Power Games ...

Als das letzte Heft fertig war, da lehnten wir uns ungefähr eine Minute erschöpft und befriedigt über die getane Arbeit im Sessel zurück. Doch dann fiel der Blick auf den Zeitplan für Nummer 36, und die Redaktions-Hamster sprangen erneut in ihre Laufräder. (Telefonat hier, Telefax dort, Spiele testen, ...) Das liegt daran, daß sich im neuen Jahr der Erscheinungsrhythmus von Fun Vision ändert. Um noch aktueller auf die Geschehnisse eingehen zu können, erscheint das Heft jetzt jeweils im geraden Monat. Außerdem sind sieben Hefte pro Jahr geplant,

um zu Weihnachten niemanden zu benachteiligen. ● Ein Blick auf das neue Heft zeigt: Die Arbeit hat sich wieder

gelehnt. Fun Vision erhaschte nämlich **exklusive Blicke** auf Spiele wie **Castlevania: Legends** (GB), **Goemon – The Mystical Ninja** (GB), **Snow Speeder**, **Spooky** und **Twisted Edge Snowboarding**. ● Auch dem Ruf nach mehr Specials

sind wir gefolgt. Alle neuen Autorennspiele wurden unter die Lupe genommen und gegenübergestellt. Nur das schnellste Autorennen – **San Francisco Rush** – kam zu spät für die Tabelle.

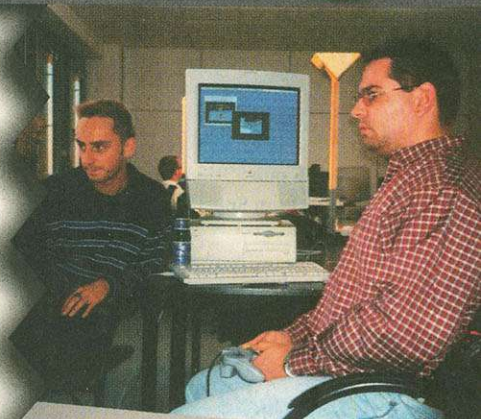
(Aber noch rechtzeitig für einen ersten Blick.) ● Unser „Heft im Heft“-Konzept kennt Ihr ja bereits aus zwei Ausgaben. Diesmal ist es den **Acclaim Power Games** gewidmet. Das bedeutet

für Euch neue Bilder von **Acclaim Sports Soccer**, **NHL Breakaway**, **Turok – Battle of the Bionosaurs** (GB) und ein Interview zu **NFL Quarterback Club**. Schaut einfach mal in die Heft-Mitte. ● Welche Geheimnisse die **Nintendo Space World '98** (64DD,

Zelda, Junguru Taitei ...) bietet, lest Ihr schon ab Seite 9 in unserem Last Minute-Messe-Report. Und diesmal gibt es den sogar ganz in Farbe! ● Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch

Besuch bei Nintendo:
Jochen (re.) und Jörg packten einen Computer ein und pilgerten nach Großostheim, wo Marco Hein (li.) *Diddy Kong Racing* vorstellte. ● Mit dieser Foto-Sammlung von der Nintendo Space World wollen wir Euch auf den Messebericht von Seite 9 einstimmen. Bestimmt präsentierten wieder knapp bekleideten Damen die neuesten Titel. Schlangen vor den Videospielen und übermüdete Besucher sind genauso zu erwarten, wie Menschenmassen in Akihabara, wo wir uns mit den neuesten Videospielen eindecken.

Euer Fun Vision-Team



SPECIAL

Power Games '98:

Das Acclaim Special...Heftmitte

games

nintendo 64

game guide

Diddy Kong Racing	16
Mischief Makers	60

review

Dark Rift	74
F1 Pole Position	58

preview

Body Harvest	80
Earthworm Jim 64	79
FIFA - Road to the World Cup ...	80
NFL Blitz	80
Olympic Hockey	80
San Francisco Rush	26
Tonic Trouble	79
W. Gretzky's 3-D Hockey '98	80

report

Snow Speeder	27
Spooky	57
Twisted Edge Snowboarding	24

game boy

preview

Castlevania: Legends	76
Goemon - The Mystical Ninja ...	78
Tamagotchi	78

+ tiptime

Diddy Kong Racing, Extreme G, ClayFighter 63 1/3, GoldenEye und viele mehr...ab 29

news

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

specials report

News aus Tokyo:	
Nintendos Haus-Messe	11
Full-Speed -	
Das Rennspiel-Special	70
... und	
Glückliche Gewinner	68
Seite 33	23

& more

Abo-Seite	28, 56
Funny-Shop/Nachbestellung	34
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	69
Leserbriefe	66
Top 5	22

Na, wenn das keine Sensation ist: Acclaim öffnete die Pforten für die Fun Vision-Spione und gewährte uns Blicke auf die künftigen Hits *Turok - Battle of the Bionosaurs* (GB), *Acclaim Sports Soccer*, *NHL Breakaway* und mehr. Lest das Acclaim Special in der Heftmitte!



Nintendo's Weihnachts-Hit ist da! In *Diddy Kong Racing* rast Ihr mit Karts, Flugzeugen und Hoovercrafts um die Wette. Ein wahres Rennspektakel mit Adventure-Einlagen. Denn immer wieder müßt Ihr Rennen gewinnen, versteckte Gegenstände suchen und starke Endgegner besiegen. Mit von der Partie sind neben der Hauptfigur Diddy Kong auch die kommenden Nintendo-Superstars Banjo und Conker. Steigt in die lustigen Flitzer und laßt ab Seite 16 die Fetzen fliegen!



Der Winter ist da und somit boomt auch das Snowboard-Geschäft. Für das Nintendo 64 haben sich schon einige Schnee-Surf-Spiele angekündigt.

Mit riesigem Fun rauscht Ihr die Berge hinab, auf der Suche nach dem ultimativen Kick. Die Titel *Snow Speeder* von Imagineer (Vertrieb: wahrscheinlich Laguna) und *Twisted Edge Snowboarding* von Kemco/

Boss Studios (Vertrieb: Mitsui) stellen wir Euch auf den Seiten 27 und 24 vor.

Die Gerüchteküche verspricht für die Nintendo Space World '98 u. a. *Aero Gauge*, *Virtual Pro Wrestling*, *Snobo Kids*, *Fighting Cup* (alias *Fighters Destiny*), *Snow Speeder*, *Art of Fighting Twin*, *G.A.S.P.!!*, *Olympic Winter Games* in Nagano, *NBA Pro '98*, *Yoshi's Story*, *Vertical Edge Snowboarding*, *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *F-Zero X*, *NBA Courtside*, *Dual Heroes* und *Tamagotchi World* ... Und das sind nur die Spiele, die vor der Messe schon bekannt sind. Also loslesen auf Seite 9!

Die Roboterfrau Marina bittet Euch um Hilfe: Professor Theo wurde von den Clancern entführt. Schlüpft in Marinas Rolle und rettet in *Mischief Makers* in altbekannter Jump'n'Run-Manier den hilflosen Professor aus den Klauen diverser Super-schurken. Ab Seite 60 erfahrt Ihr unter anderem die geheimen Plätze der goldenen Diamanten.



Jede Menge Autorennspiele gibt es jetzt für das Nintendo 64. Da wird es Zeit, daß sich jemand einen Überblick verschafft. Fun Vision hat alle neuen Renner unter die Lupe genommen und gegenübergestellt. Los geht die heiße Fahrt auf Seite 70, aber auch auf den Seiten 26 (*San Francisco Rush*), 58 (*F1 Pole Position 64*) und Seite 3 des Acclaim Specials (*Extreme G*) solltet Ihr auf dem Weg dorthin Halt machen.





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!



The New Dimension of Fun

x +++ Telex +++ Telex

+++ Nintendo arbeitet an *Wario Land 2* für den Game Boy. +++ Virgins *Freak Boy* (N64) ist auf Ende 1998 verschoben. +++ Chun Soft soll laut dem japanischen Magazin *Dengeki 64* an einer Fortsetzung der *Fushigi No Dungeon* („Seltsames Labyrinth“)-Serie für N64 arbeiten. +++ Mindscape BRD vertreibt *Last Legion UX* (N64) voraussichtlich Ende 1998. Das Roboter-Abenteuer bietet zwei Spielern gleichzeitig Action gegeneinander in zehn umfangreichen Labyrinthen. +++ Wie in *Fun Vision 35* berichtet, gründete Capcoms Yoshiaki Okamoto (*Street Fighter*) seine eigene Firma, Flagship. MCV schrieb, daß sich Capcom 800 und Nintendo 260 Aktien der Firma sicherten. Es ist also damit zu rechnen, daß Flagship's Spiele international über Capcom vertrieben werden. +++ Laut N64.com entwickelt Cyclone Studios, eines der Teams unter dem Dach der 3DO Company, (nun doch) offiziell an *Battle Sport* (N64). Zitat: „Diese Version wird eine Fortsetzung des Originals sein. Es ist von Grund auf neu aufgebaut und wird keine Verbindung zur PlayStation-Version haben.“ +++ Eidos Interactive (*Fever Pitch Soccer* SNES) befindet sich laut CTW gerade in der Bewertungsphase von zwei N64-Spielen der norwegischen Firma Interloop. Auch Empire (*Magic Boy* SNES) soll gerade mit Nintendo verhandeln.



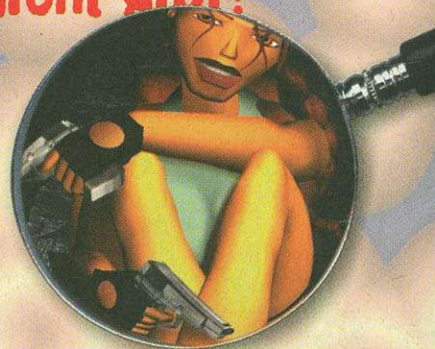
+++ Ende 1998 erscheint BMGs *Exhumed* (N64; Fotos).

Es wird von Lobotomy entwickelt und soll in Amerika *Powerslave* heißen. In der Rolle des Jungen Anhur rettet Ihr den Sonnengott Ra, der vom Unterwelt-Monster Apep verspeist wurde. Dazu benötigt Anhur die Hilfe der anderen Götter. Der von ägyptischer Mythologie inspirierte Spielverlauf soll im *Mario 64*-Stil ins Diesseits und in die Welt der Toten führen. +

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

Spiele, die es (noch) nicht gibt?

Derzeit sind uns über 150 Spieletitel bekannt, die international auf dem Nintendo 64 erscheinen werden. Genug also, um die nächsten Jahre für Spaß zu sorgen. Auf einigen Erscheinungslisten finden sich dennoch seltsame Titel, von denen die angeblichen Hersteller nie etwas gehört haben. Und solche, die längst ins Nirvana gefahren sind. Wir haben einmal die schönsten Gerüchte unter die NFV-Lupe genommen!



7th Legion (Epic, UK): Unwahrscheinlich. Die Simulation sieht zu sehr nach einem PC-Spiel aus und wurde nie offiziell angekündigt.

Act Raiser 64 (Quintet, J): Laut Enix (Vertrieb der SNES-Version) kommt AR nicht für N64.

Alien Trilogy (Acclaim, UK/USA): Nicht geplant.

Area 51 (Midway, USA): Ein Gerücht, das von GTI vor zwei Jahren auf der E³ gestreut wurde – und dann in der Versenkung verschwand. Unwahrscheinlich.

Blood (GTI, USA): Laut GTI gibt es wahrscheinlich keine N64-Version. Der Titel ist auf PC's indiziert.

Climber (Nintendo, J): „Die Idee ging in einem anderen Projekt auf.“ *Jack & the Beanstalk*? Denkbar.

Crazy Cars (Titus, F): Falsches Gerücht.

Command & Conquer (Westwood/Virgin, USA): Unwahrscheinlich: Die PC-Version ist indiziert, und Virgin sagt schon zu lange „vielleicht“.

Croc (Fox Interactive, USA): „N64-Spiele kommen frühestens 1999.“ *Croc*? Dann wohl nicht mehr.

Cu-On-Pa (T&E, J): Einst für N64 geplant, dann jedoch nur auf dem SNES in Japan erschienen.

Daikatana (Ion Storm, USA): Unwahrscheinlich, Eidos (Vertrieb) hat sich noch nicht geäußert.

Deadly Honor (TekMagic, USA): Korrekt. Prügelspiel mit Steven-Seagal-Motion-Capture.

Dead or Alive (Tecmo/Acclaim, J/USA): Möglich, denn die Körpersprache von Tecmo's japanischem Sprecher („Vielleicht ...“) erweckte den Eindruck.

Diablo (Blizzard, USA): Falsches Gerücht.

Dragon Quest 64 (Enix, J): Enix macht (nach *Mischief Makers*) erst einmal nichts mehr für N64.

Electronic Battlefield (Ocean, UK): Befindet sich laut Ocean in einer so frühen Entwicklungsphase, daß noch niemand weiß, wann und für welches System das Spiel überhaupt erscheint.

Final Fantasy 64 (Square, J): Square verkrachte sich mit Nintendo. In naher Zukunft keine Chance.

Fire Emblem (Nintendo, J): Bestätigt!

Ghouls'n Ghosts 64 (Capcom, J): Bis zum Beweis des Gegenteils unserer Meinung nach eine Ente.

Golgo 13 (Vic Tokai, USA/J): Eingestellt, wenn es überhaupt jemals angefangen wurde ...

Human Wrestling (Human Entertainment, Japan): Eingestellt, „N64-Entwicklung zu anspruchsvoll“.

Jungle Bots (Playmates, USA): Laut Playmates nicht in Entwicklung.

Joust X/Joust Epic (Midway, USA): Eingestellt.

Jungle Strike (EA, USA): Taucht auf keiner Liste von Electronic Arts auf. „Say goodbye to it all ...“

Kid Icarus 64 (Nintendo, J): Falsches Gerücht.

Lego Racer (Lego, Dänemark): Legos Pressestelle sagt „Nein“. Ist auch unwahrscheinlich, da Nintendo und Lego traditionell keine Freunde sind.

Lost World 64 (Dreamworks, USA): Ja, Steven Spielberg bekundete sein Interesse am N64. Aber jetzt käme *LW 64* selbst zum Videostart in Peru zu spät.

Maximum Force (Atari/Midway, USA): Außer in der Gerüchteküche nie was davon gehört.

Monster Dunk (Mindscape, UK): Eingestellt.

Mega Man 64 (Capcom, J): *Mega Man* ist eine von Capcoms größten Lizenzen. Sehr wahrscheinlich.

Metal Gear Solid (Konami, J): Falsch, statt dessen wird *Hybrid Heaven* entwickelt.

Mini Skirt Police (Genki, J): Sehr unwahrscheinlich.

Montezumas Revenge (Software 2000, D): War angedacht, wird aber nicht erscheinen.

Mr. Tank (GT Interactive, USA): Unwahrscheinlich.

Multi Racing Championship 2 (Genki/Imagineer, J): *MRC 2* erscheint laut Imagineer nicht für N64.

Olympic Soccer (???): Sicher möglich, aber für welche Olympischen Spiele? Etwa Sidney 2000? Und welcher Hersteller soll dafür zuständig sein?

POD (Ubi, F): Falsch – es kommt *Tonic Trouble*.

Puma Street Soccer (Sunsoft, J): Wird wirklich produziert – „für PC CD-ROM“. So Sunsoft Japan.

Red Baron (Sierra, USA): Eingestellt, laut Sierra USA auch nie angedacht. Obwohl Sierra-Dream Team-Mitglied ist/war/gewesen sein soll. Sierra stellte die Konsolen-Entwicklung für alle Systeme ein.

Resident Evil (Capcom, J): Falsches Gerücht.

Shadowman (Acclaim, UK): Eingestellt.

Shadow Warrior (GTI, USA): Siehe *Blood*.

Soul Storm (Virtual Hollywood, USA): Seit der Einführung des N64 nie mehr etwas davon gehört.

Soul Master (Koei, J): Falsches Gerücht, obwohl es von Koei USA angekündigt wurde.

Street Fighter (Capcom, J): Kommt!

Syrrah Warp Hunter (Sunsoft, J): Siehe *Puma*.

Tales of Phantasia (Namco, J): Unwahrscheinlich.

Tomb Raider 64 (Core Design/Eidos, UK): Sony hat die Lizenz gekauft, also keine Chance mehr. Es wird auch nix mit „Lara 64“ oder ähnlichen Titeln, denn die Dame (Lara Croft) gehört zum Deal.

Top Gun (MicroProse, USA): Eingestellt in einer Zeit, in der es der Firma nicht gut ging und das Nintendo 64 noch nicht fertig war.

Turrican 64 (Factor 5, USA): Heißt jetzt *Thornado*.

Ultima Online (Origin, USA): Leute, wo kommt das denn her? Definitiv: Ein falsches Gerücht!

Ultra Descent (Interplay, USA): „Frühestens, wenn *Descent 3* für den PC erscheint.“ Oder wenn Ostern und Weihnachten auf einen Tag fallen?

Ultra FX Fighter (GTE, USA): Eingestelltes Spiel einer Firma, die es nicht mehr gibt.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

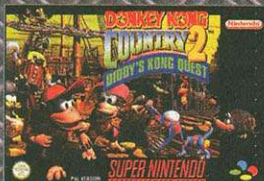
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix Cl. dt 74.99



Casper dt 109.99
Cut-Throat Island dt 59.99



Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
Donkey Kong Count. 3 dt 119.99
Hebereke 2 dt 79.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00
Kirbys Ghost Trap dt 79.99



Lost Vikings 2 dt 69.99
NHL Hockey 96 dt 109.00



NHL Hockey 97 dt 99.99



Oscar dt 69.99
Power Ranger 2 dt 89.99
Schlumpfe 2 dt 109.99
Schlumpfe (dt. Text) dt 74.99
Secret of Evermore dt 109.00
Sim City 2000 dt 119.99
Star Wars 2 (Empire) dt 89.00
Terranigma dt 89.99
Tim im Sonnentempel dt 109.00
Tim in Tibet dt 89.99
Toy Story dt 99.95
Whizz dt 79.99

Sonderangebote

Kostenlos!



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

Aero the Akrobat 2 uk 49.00
Beauty and the Beast dt 44.99
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

Super NES-Zubehör

Cinch - Scart Adapt. dt 10.00
Game Mage Mogelmodell dt 19.99
Infrarot Joypad dt 39.99
Joypad SN6 dt 24.99
Multi Spieler Adapt. dt 39.99
Verlängerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 4.95

GAME BOY

Donkey Kong Land 3 dt 64.99



Dschungelbuch dt 44.99
Glöckner v. Notre D. dt 59.00
Hercules dt 64.99
Hugo dt 59.00
Hugo 2 dt 59.00
King of Fighters 95 dt 49.99
Schlumpfe 2 dt 64.99
Tetris Plus dt 44.99
Tim in Tibet dt 59.00
Waterworld dt 49.00
Gameboy-Sonderangebote
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

Gameboy-Zubehör

Energy Pack GB dt 29.00



Energy Pack Pocket dt 29.99
Game Boy Pocket dt 119.00

NINTENDO 64



Blast Corps dt 114.00
Bomber Man 64 dt 89.00
Clayfighter 63 1/3 dt 139.99
Dark Rift dt 134.99
Diddy Kong Racing dt 89.00
Extreme G dt 149.99
F1 Pole Position dt 124.99
Fifa Soccer 98 WM Q. dt 129.99
Fifa Soccer 64 dt 89.99

Int. Superstar So. 64 dt 129.99



James Bond 007 dt 149.99
Lamborghini 64 dt 139.99
Lyat 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
NBA Jam 64 dt 139.99
NFL Quarterback C.98 dt 139.99
Robotron X dt 149.99
St. Andrews Golf dt 139.00
Super Mario 64 dt 89.00
Top Gear Rally dt 149.00
Turok dt 129.99
Wave Racer 64 dt 89.00
Wayne Gretz. Hockey dt 129.00
Wild Choppers dt 139.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenwelche N64 dt 44.99
Antennenkabel N64 dt 29.99
Cinch Kabel N64 dt 14.99
Game Buster dt 104.99
Gamekiller dt 64.99
Joypad N64 schwarz dt 54.99
Joypad N64 rot dt 54.99
Joypad Super SV-300 dt 54.99
Joypad Plus SV-304 dt 54.99
Joypad N64 SV-303 dt 44.99
Joypad Nintendo 64 dt 54.00
Lenkrod & Pedale De. dt 129.99
Lenkrod incl. Pedale dt 119.99
Memory Card N64 256K dt 29.99
Memory Card 1 Meg dt 34.99
Memory Card 4 Meg dt 89.99
Nintendo 64 o. Spiel dt 299.00
Rumble Pak LX4 dt 34.99



Rumble Pak dt 34.99
S-Video Kabel N64 dt 19.99
Scart Kabel N64 dt 19.99
Universal Adaptor dt 39.99
Verlängerung Joyp. 64 dt 19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnitzstr. 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

Graßbäckerstr. 32, 81675 München
Telefon: 089 26333 München
Preise variieren

x +++ Telex +++ Telex

+++ Mace – *The Dark Ages* erscheint nicht offiziell in Deutschland, sondern nur im europäischen Ausland.

+++ Wie Nintendo Power (das amerikanische „Club-Magazin“) berichtet, arbeitet Midway an *NBA Fast-break*, das im Herbst '98 erscheinen soll.

+++ Von Laganas *Hugo 2* (Game Boy) sollen 250.000 Module über die Ladentische gehen.

+++ Konamis derzeitiger amerikanischer Arbeitstitel für *Ganbare Goemon* soll *Mystical Ninja 64: The Adventures of Goemon* (N64) lauten. Die japanischen Namen der Charaktere bleiben unverändert, genau wie die J-Pop-Songs, die mit Untertiteln ausgestattet werden.

+++ Koei Japan startet wieder mit der Produktion von Game Boy-Ware mit bei japanischen Kindern populären Charakteren.

+++ Andi Möller wurde für die Motion Capture-Animationen von *FIFA '98* (PC) verpflichtet.

+++ Mit einem violett-transparenten Game Boy Pocket wird in Japan das einjährige Jubiläum der Pocket-Serie gefeiert. Gleichzeitig gibt es in Amerika einen goldfarbenen Taschen-Game Boy, zur Feier der 100. Ausgabe des Magazins Nintendo Power.

+++ Shigeru Miyamoto äußerte gegenüber der japanischen Zeitschrift Dengeki 64, daß für *Super Mario 64 II* (N64) die Fähigkeiten des 64DD genutzt werden sollen. „Es ist nun so, daß Luigi im Spiel herumläuft, aber wir haben noch nicht darüber nachgedacht, Mario und Luigi im 2-Spieler-Modus gleichzeitig zu haben.“

+++ Wenn das Spiel schon indiziert ist, dann ist wenigstens der Kinofilm jugendfrei: *Mortal Kombat 2* kommt am 8. Januar '98 in die Kinos. Finish him!

+++ Ubi Soft sicherte sich die internationalen Vertriebsrechte an Argonauts (*Star Fox SNES*) N64-Action-Erstling *Buck Bumble*.

+++ Eurocom (*War Gods* N64) programmiert in Nintendos Auftrag die Umsetzung des Automatenspiels *Cruis'n World* (N64).

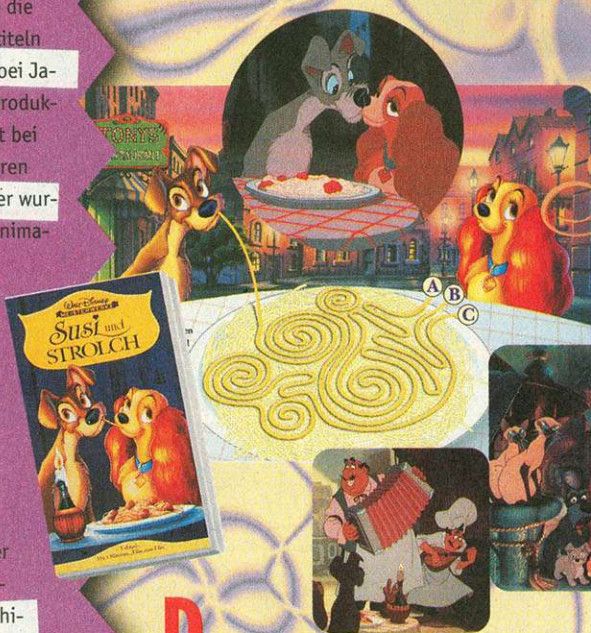
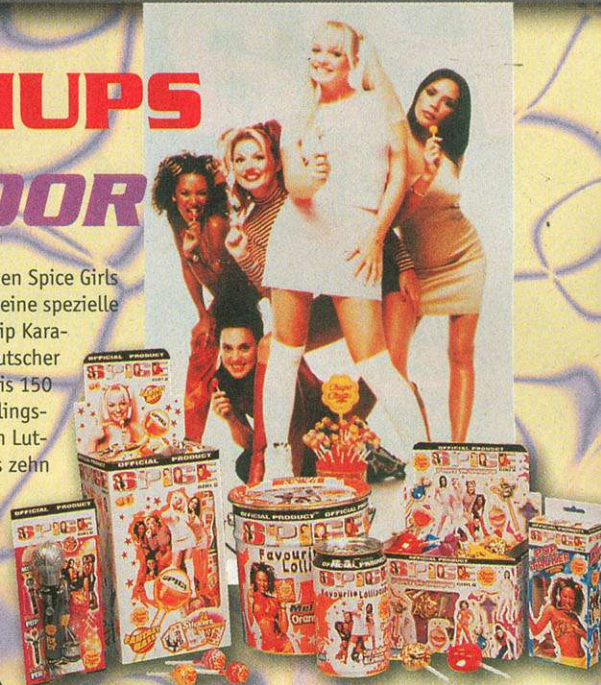
+++ Mehr News ab Seite 11! +++

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

CHUPA CHUPS GOES DANCEFLOOR

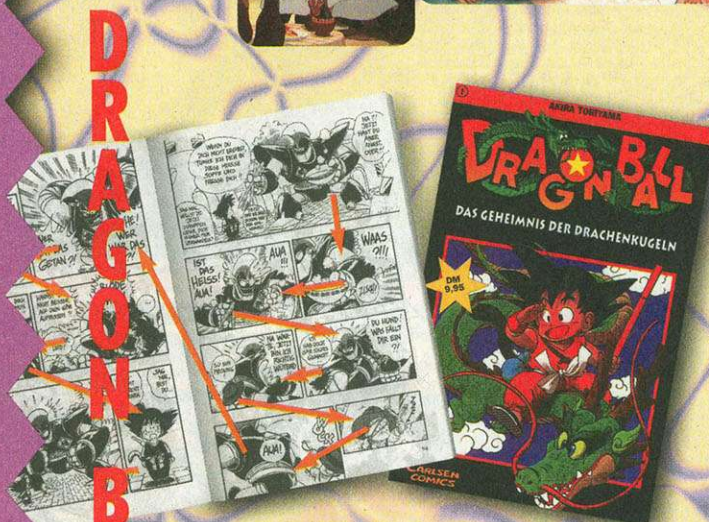
Der erfolgreichste Lolli aller Zeiten hat die heißen Spice Girls für sich gewinnen können. Extra für sie wurde eine spezielle Chupa-Kollektion entworfen. Da ist z. B. der „Pen Pip Karaoke Spice Girls“ (ein Mikrophon mit eingebautem Lutscher und Kugelschreiber). Oder die Dosen mit den 20 bis 150 Chupa Chups, auf denen die Spice Girls ihren Lieblingsloli verraten. Also nichts wie ran an die heißen Lutscher! Wir verlosen zusammen mit Chupa Chups zehn „Pen Pip Karaoke Spice Girls“ und zehn Mini-Dosen „Spice Girls“ mit je 20 leckeren Lollis.

Stichwort: „Spice Girls“.



Eine der schönsten Zeichentrick-Liebesgeschichten der Welt kommt nach 42 Jahren endlich auch zu Euch nach Hause: *Susi & Strolch*. Die verwöhnte Cockerspaniel-Dame Susi führt ein wunderbares Leben. Doch als ihre Besitzer verreisen und die „liebe“ Tante Klara auf das Heim der Hündin aufpaßt, ändert sich dies schnell. Die Tante haßt Hunde, und ihre Siamkatzen schikanieren den Spaniel, wo es nur geht. Da hilft nur noch die Flucht, auf der Susi den Streuner Strolch kennenlernt. Und ein unglaubliches Abenteuer beginnt. Der erste

abendfüllende Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney ist ab dem 13.11.97 auf Video erhältlich (DM 49,95). Wir verlosen zusammen mit Disney Homevideos fünf *Susi & Strolch*-Videokassetten und drei hochwertige Strolch-Rucksäcke. Beantwortet folgende Frage: Wie kommen Susi und Strolch zusammen? Stichwort: „Susi“.



DRAGON BALLS

Eine Comic-Serie der besonderen Art serviert uns der Carlsen Verlag: *Dragon Balls*. Denn erstmals wurden Mangas eins zu eins aus dem Japanischen übersetzt und haben ihren typischen Stil beibehalten. So schmökert man die Comics nicht nur von hinten nach vorne, sondern auch von links nach rechts. Wie das geht, seht Ihr oben. Die Story ist witzig und mit japanischer Mythologie gespickt. Begleitet den kleinen Son-Goku auf der Suche nach den sagenumwogenen *Dragon Balls*. Denn dem, der alle sieben gefunden hat, erfüllt ein Drache einen Wunsch. Wir verlosen zusammen mit Carlsen zwei Mal je die ersten vier *Dragon Balls*-Bände im Wert von je DM 9,95. Stichwort: „Dragon Balls“.

VERLOSUNG

So könnt Ihr gewinnen:

Schickt Eure Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort bis zum 30.01.1998 (damit die *Bravo Christmas Hot & Holy II*-CDs von Seite 10 noch rechtzeitig ankommen, gilt für diese der 22. Dezember als Einsendeschluß) an folgende Adresse: Fun Vision
Stichwort:
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main.

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!



LAP TIME
3'00"76

89

LAP TIME
3'00"76

42

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

LAP TIME
3'25"76

88

LAP TIME
3'25"76

53



BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
2'11"05

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!

NINTENDO 64



KEMCO®

TOPGEAR RALLY

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

Versprochen ist versprochen!

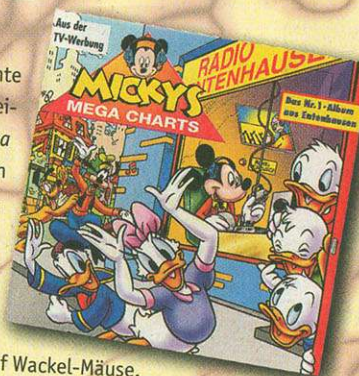
Sagt auch der vielbeschäftigte Howard Langston (Arnold Schwarzenegger) gerne und verpaßt einen Termin mit seinem Sohn nach dem anderen. Zu Weihnachten will er alles mit einem tollen Präsent wiedergutmachen. Doch wie das Schicksal es will, vergißt er das Geschenk, den Verkaufsschlager der Actionfiguren „Turbo Man“. Vor lauter Verzweiflung macht er sich noch am Weihnachtsmorgen auf den Weg, die Spielwarengeschäfte zu stürmen und einen (bereits ausverkauften) „Turbo Man“ zu ergattern. So beginnt ein witziger Wettlauf rund um Geschenke in letzter Sekunde. Fox Video hat diese Preispakete für Euch geschnürt: 1. Eine „VIV“-Uhr und eine Videokassette. 2. Einen passenden Soundtrack mit dazugehörigem Spielzeugauto. 3. Preis eine „VIV“-Bubble Watch und ein Gläserset des Films. Stichwort: „Arni“. Weitere Infos zum Gewinnspiel siehe Kasten Seite 8.

MICKYS MEGA CHARTS

Micky und seine Freunde sind echte Hiphopper und Rapper, das beweisen sie auf der neuen Micky's Mega Charts. Mit Cover-Versionen von No Mercy („Please don't go“): „Fies und Roh“ und anderen hochkarätigen Hits heizen sie Euch ordentlich ein. Wir verlosen fünf dieser witzig-tollen

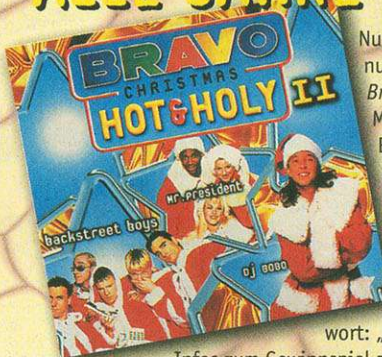
Silberlinge und fünf Wackel-Mäuse.

Stichwort: „Micky“. Weitere Infos zum Gewinnspiel siehe Kasten Seite 8.



ALLE JAHRE WIEDER!

Nur vor Weihnachten und auch nur kurze Zeit gibt es sie: Die Bravo Christmas Hot & Holy II. Mit dabei sind Tic Tac Toe, die Backstreet Boys und viele andere, die Euch Weihnachten mit ihren Christmas-Songs verschönen wollen. Hört am besten gleich mal rein. Wir verlosen fünf dieser schönen Weihnachtsscheiben. Stichwort: „Weihnachtsbravo“. Weitere Infos zum Gewinnspiel siehe Kasten Seite 8.



Virgin presents: DEN GLÖCKNER VON NOTRE DAME Wettbewerb

Virgin bringt „Der Glöckner von Notre Dame“, eine kleine Spielesammlung im Game & Watch-Stil auf den Markt. Mit dabei ist „Chiseler“ (ein „Arkanoid“-Klon), „Djali Bowling“ (eine Art Bowling mit der Ziege Djali), „Catch the Fool“ (rettet die Fensterspringer), „Upsy Daisy“ (eine heitere Ballonfahrt) und das Schiebepuzzle „Picture Puzzle“.

15 Mal
„Der Glöckner von Notre Dame“
für den Game Boy zu gewinnen.

Frage: Wie viele Spiele beinhaltet
„Der Glöckner von Notre Dame“?



Und so geht's los:
Schreibt die Antwort der obenstehenden Frage auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 30.01.1998 an folgende Adresse:
Nintendo Fun Vision, Stichwort: „Virgin“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt/Main*

*Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht umgetauscht werden.

N i n t e n d o S p a c e W o r l d 1 9 9 7 (S h o s h i n k a i)

Prognosen

Chiba. Schweigsam war Hiroshi Yamauchi (sprich: Yama-uchi) in seiner über einstündigen Rede nicht, doch bezüglich des 64DD und seiner Disketten sagte er nur: „Nächstes Jahr, so früh wie möglich, werden wir einen Preis dafür nennen.“ Klar ist, daß das Gerät mit dreimonatiger Verspätung erst im Sommer und nicht



schon wie angekündigt im März in Japan erscheinen wird. In seiner Rede stellte Herr Yamauchi das Nintendo-Erfolgskonzept der Zukunft vor, das auf dem Austausch von Daten zwischen Spielen und Hardware basiert. (Lest hierzu das Miyamoto-Interview auf Seite 14.) Und: „Software muß lange Spaß machen – das ist unser Vorschlag.“ Dafür sollen vor allem die Lizenznehmer „ihre Qualität dramatisch ändern“. „Auch Firmen in Übersee müssen neue Ideen haben.“ Yamauchi sieht, daß vor allem auf dem 32-Bit-Markt eine Flut von Spielen da ist, die zu Fehlkäufen verleitet, und somit zu enttäuschten Kunden. Das japanische Pocket Monster-Erfolgskonzept wird von drei 64DD-Spielen unterstützt. (Für die USA und Europa gibt es bei Pocket Monster Veränderungen.) Die Verbindung von Game Boy und Nintendo 64 bietet neue Möglichkeiten – die wird Nintendo nutzen.

Sonnenseite

Chiba. Sunsoft plant für Weihnachten '98 ein neues Jump'n Run. Außerdem ist die Firma auf der Suche nach Spielen, die international vertrieben werden können. Nach der erfolgreichen Zusammenarbeit mit Japan System Supply (*Chameleon Twist*) ist es wahrscheinlich, daß auch zukünftige JSS-Titel (wie *Cavalry Battle*) von Sunsoft vermarktet werden: „JSS beschränkt sich auf die Entwicklung.“

60 Std. Japan

Editorial: Fun Vision besuchte das Chaos von Makuhari



Tokio/Chiba. „In 80 Tagen um die Welt“ – wir hatten nur 60 Stunden, um auf der „Nintendo Space World '97“ (ehemals Shoshinkai) die Neuigkeiten zu begutachten und den wichtigen



Leuten die richtigen Fragen zu stellen. Die Messe fand wieder im Makuhari-Messezentrum in Chiba statt, eine halbe Bahnstunde von Tokio Station entfernt. Doch mit dem Wechsel in eine größere Halle kamen auch mehr Besucher als im letzten Jahr. Am ersten öffentlichen Tag sollen es über 50.000 gewesen sein. Am brennendsten interessierten folgende Fragen:

- Wann kommt das 64DD und wie teuer wird es?
- Welche geheimen „Rumble Paks“ plant Nintendo?

- Ist Capcom endlich mit Nachrichtern vertreten?
- Wird *Zelda 64* spielbar sein?
- Was ist mit *Junguru Taiter* (in Deutschland *Kimba der weiße Löwe*)? Man hat davon überhaupt nichts mehr gehört.

Auf diesen Seiten zeigen wir Euch, was im Land der aufgehenden Sonne zu sehen war. (Das war mehr als nur das lebendige Chaos während der beiden öffentlichen Tage.) Information kam einiges rüber!

Rettung für RPGs!

USA. Vor Weihnachten bringt Crave Entertainment *Robotron X* in die USA. Crave wurde vom ehemaligen Chef von Square Soft L. A. und einem Team von Square Seattle (*Secret of Evermore*, SNES) gegründet. Ziel der Firma ist es, Rollenspiele auf das N64 zu bringen. Das erste ist *Project Cairo* und erscheint für das 64DD. Zusätzlich kommt laut unseren Informationen ein Wildwasser-Spiel. Darin kann man mit verschiedenen Gefährten reißende Flüsse herunterfahren und Abenteuer erleben.

Neuer Mitspieler

Australien. Emergent (Australien) plant eine N64-Version des PC-Rennspiels *Powerslide*. Es soll sich durch seine Ideen und Möglichkeiten von bekannten Titeln abheben. Dafür sorgen besondere Landschaften, speziell ausgerüstete Wagen und detaillierte Texturen („Tapeten“). Die Renner werden mit individuellen Waffen bestückt und selbst verbesserbar sein. Geht es glatt, kommt das Spiel Ende 1998 heraus. Das wäre seit *Shadowrun* (SNES) der wichtigste Software-Import aus Australien.

Capcom im Boot!

Chiba. Wie wir aus unterrichteten Kreisen erfuhren, fand auf der Messe zwischen Capcom und Nintendo ein geheimes Meeting statt. Während dieses Treffens erklärten Capcoms Vertreter, daß N64-Versionen von *Mega Man* und *Ghouls 'n' Ghosts* definitiv in Entwicklung sind. Außerdem programmiert die Firma ein Rennspiel! Keine Nachricht bezüglich N64-Spielen gibt es nur noch von Taito und Namco.

Verlustmeldung

Chiba. Kindaichi Shonen no *Jikenbo* sollte Hudsons Rollenspiel werden. Doch die Entwicklung liegt auf Eis. Wenn das Produkt überhaupt erscheint, so wohl kaum in Europa, da es sich um die Umsetzung eines japanischen Comics handelt. Auch *New Hagane* wurde laut Hudson noch nicht angefangen.

Wie Wave Race, nur im Schnee

Chiba. 1080° – Ten Eighty Degrees Snowboarding, Nintendos eigenes Snowboard-Modul, wird von den *Wave Race*-Leuten entwickelt und ist darum grafisch besonders gelungen. Es bietet eindrucksvolle Hintergründe und Sonneneffekte („Lensflare“). Schneefall ist genauso wie Pulver-, Neuschnee und Eis vertreten. Hindernisse erschweren die Jagd, außerdem sind Stunts möglich. Shigeru Miyamoto sagt: „Wie bei *Wave Race* ist es ein solch detailliertes Programm, daß ein 4-Spieler-Modus unmöglich ist. Aber es gibt eine Wettfahrt für zwei Leute.“ 1080° ist zu 80 % fertig und soll im Februar in Japan erscheinen.

Ein deutsches Erscheinungsdatum steht noch nicht fest.



Oceans Joker

Chiba. Oceans Geheimprojekt *Jest* beschreibt die Abenteuer eines Clowns (engl. Jester). Ihr folgt ihm durch Film-inspirierte Level, zum Beispiel in ein Geisterhaus mit Frankenstein-Monster, Skeletten und einem beeindruckend transparenten Geist. In einem Al Capone-Level fahren z. B. Autos der 30er Jahre mit flammenden Scheinwerfern und Pistolenmündungen durch die Gegend. Im Schnee-Level muß man gegen Pinguine und Schneemänner kämpfen. Mangels Snowboard wird auf dem Hintern den Berg heruntergerutscht. Leider sind noch keine Fotos verfügbar.

Ohne Limit

Chiba. Selbst ein Jahr nach seiner ersten Vorstellung ist *Setas Rev Limit* erst zu 80 % fertig. Es soll im Mai in Japan erscheinen. Die Fahrmechanik stimmt noch nicht und die Hintergründe wurden nicht angepaßt (Gras im Winter, wo sonst alles weiß ist?). Es gibt fünf Kurse, verschiedene Jahreszeiten, Regen, Dunst und drei Tageszeiten (Abend, Nacht, Tag). Seta verhandelt derzeit mit Nintendo darüber, damit das Spiel auch nach Europa kommt.

Auf die Bretter

Chiba. *Snowbo Kids* kommt über Nintendo of Europe und ermöglicht vier Leuten gleichzeitig ohne Geschwindigkeitsverlust die Rumble Pak-unterstützte Hatz zu Tale. Sechs Kurse sind mindestens vertreten, genauso wie verschiedene Bretter mit unterschiedlichen Leistungen. Stunts sind möglich und es gibt Hindernisse auf der Strecke. *Snowbo Kids* ist ein Fun-Modul. Erreicht man das Ende des jeweiligen Kurses, bringt einen der Ski-Lift wieder nach oben. Auf der Strecke sind Münzen und Clownsmasken ausgelegt (für spezielle Tricks?). Den Eingang zum Lift kann man auch verpassen, was Zeit kostet.

Gestählter Geist

Tokio. Hudsons *Shin Nihon Pro Wrestling – Toukon Road: Brave Spirits* erscheint bereits im Januar in Japan. Darin kämpfen 16 Charaktere gegeneinander, die nicht alle von Anfang an anwählbar sind. Es ist ein Wrestling mit allen wichtigen Moves und – in Japan – bekannten Charakteren. Im Hintergrund ist allerdings wenig los, die Zuschauer in den ersten drei Reihen scheinen nur drei bis vier Animationsphasen zu kennen. Die Kämpfer sehen etwas klobiger aus als die von Asmik's Wrestling.

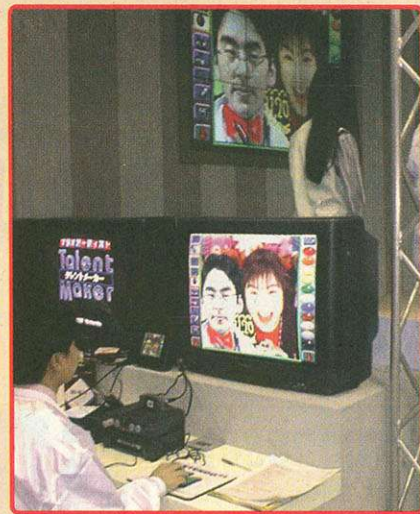
Tore zum N64

Chiba. Neue Eingabegeräte verbinden das N64 mit der Welt. Mit dem Spracherkennungs-Kopfset könnt Ihr per Mikrofon mit den Spiel-Charakteren (z. B. Pikachu in *Pikachu Genki De Chu*) sprechen. Ob die dazugehörige Software auch deutsche Vokabeln versteht, ist noch nicht bekannt. Das 64GB Pak wird erstmals mit *Pocket Monster Stadium* eingesetzt. Es sieht einem normalen Rumble Pak ähnlich (linkes Foto), erlaubt aber den Austausch von Daten zwischen Game Boy und N64. Für das 64DD ist die Capture Cartridge wichtig. Sie wird in den normalen N64-Schacht ge-



steckt und verbindet das Gerät mit einer Video-Kamera, dem Fernseher oder Videorecorder. Die aufgenommenen Bilder werden dann mit den *Mario*

Artist-Programmen verarbeitet. Befehle gebt Ihr mit der N64-Maus ein, die genauso funktioniert wie die für den PC. Außer dem Pulsmesser, der in *Bio Te-*



tris benutzt wird (erscheint im März), kommen alle diese Eingabegeräte im Sommer passend zum japanischen 64DD-Start auf den Markt.

Haustier-Arena

Chiba. Zwei neue *Pocket Monster*-Titel gibt es für den Game Boy: Die Gold- und Silber-Edition. Der einzige Unterschied der beiden Spiele sind die verschiedenartigen Monster. Erschafft ein Monster, zieht es groß und geht mit ihm auf Entdeckungsreise. Wenn es dann stark genug ist, könnt Ihr es gegen einen Freund antreten lassen. Und jetzt haltet Euch fest: Dieser Kampf findet auf dem Nintendo 64 statt! Extra dafür wurde *Pocket Monster Stadium* entwickelt. Mitgeliefert wird natürlich ein Adapter, mit dem Ihr das Game Boy-Modul an den Controller anschließen könnt. Der Kampf geht so lange, bis ein Monster keine Energie mehr hat. Jetzt muß der Verlierer sein armes Tierchen wieder aufpäppeln, um es erneut in die Arena schicken zu können.



Muttersöhnchen

Chiba. Ein abgefahrenes Rollenspiel ist Nintendos *Mother 3: Forest of the Chimera*. Eine Western-Stage samt stimmiger Häuser, ausgeflippte Monster, die berühmte Band im Saloon, Kämpfe aus der 1st-Person-Perspektive gegen Wildschweine, Spinnen und haufenweise andere böartige Monster warten hier auf Euch. Bewegt Euren 3D-Polygon-Charakter im *Mario 64*-Stil durch ge-

renderte Landschaften. Die Programmierer versicherten uns, daß man ca. 40 bis 60 Stunden braucht, um es durchzuspielen.



Really Extreme?

Tokio. Nintendos eigener *Extreme G*-Konkurrent *F-Zero X* bietet 30 Wagen und sechs Strecken. Wer die SNES-Version kennt, weiß, was ihn grafisch erwartet: Die Hintergründe entsprechen dem Vorbild, nur daß sie in die dritte Dimension gebracht und dem N64 angepaßt wurden. Auf einem Streckenteil fährt Ihr z. B. auf allen Seiten einer Konstruktion, die man als „Schlauch“ (siehe Foto) bezeichnen könnte. Da die Sonne hoch am Himmel steht, ist die Unterseite des „Schlauchs“ im Schatten – gerade dort sind oft die Beschleunigungsstreifen anzutreffen, die man vom SNES kennt. Ihr fahrt gegen das komplette Gegenfeld gleichzeitig. Die wilde

Hatz geht durch Höhlen und über Sprungschancen. Vom Hintergrund bekommt man wenig mit; zwar gibt es im blauen Level Wolken über und Wasser unter der Strecke, Lava und einen schönen Mond im roten Level, doch die Strecke füllt den größten Teil des Bildschirms aus. Richtig Action kommt auf, wenn vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen, was am geteilten Bildschirm ohne Geschwindigkeitsverlust möglich ist.



Sprecht zum N64

Chiba. Das Kopfset macht es möglich: Speziell für *Pikachu Genki De Chu* (einem weiteren *Pocket Monster*-Spiel) wurde das Mikrofon entwickelt, mit dem man sich dann mit dem putzigen Monster unterhalten kann. Pikachu reagiert auf Eure Worte, je nach Situation böse (wenn Ihr ihn weckt) oder erfreut. Außerdem stehen dem gelben Vierbeiner unzählige Sprachsamples zur Kommunikation mit Euch zur Verfügung.

Robot' hau' drauf

Chiba. Banprests *Super Robot Spirits* ist ein typisches Beat'em Up. Das Besondere ist, daß es sich dabei (neben *Zelda 64*) um das zweite 128 Megabit-Spiel handelt! Vor einem Hintergrund, der technisch dem von *Dark Rift* entspricht, prügeln sich Roboter mit verschiedenen Spezial-Attacken bis zum k.o. Die (anfangs nur sieben anwählbaren) Kämpfer können eine gewisse Zeit fliegen, und wenn Spezial-Attacken gelandet werden, sieht man Anime-typische Bilder in einer Lage des Hintergrunds eingeblendet. Erscheinen soll das Produkt im März, aber ein europäischer Vertrieb steht noch nicht fest.

Kurzinfos

NFV. *Aero Fighters Assault*, das für Videosystem (Kyoto, Japan) von Paradigm (Texas, USA) programmierte Luft-Action-Spiel, soll im März erscheinen. Es ist zu 80 % fertig (siehe Interview in NFV 34). *Snow Speeder* (Seite 27) ist für März geplant und steht bei 70 Prozent. An Rares *Banjo Kazooie* wurde fleißig weitergearbeitet. Das Spiel steht bei 70 % und soll im April in Japan herauskommen, ziemlich zeitgleich mit dem angepeilten deutschen Termin. Die bereits erhältliche japanische Version von *Top Gear Rally* (S. 70) unterscheidet sich von der deutschen nur durch die „Japanisierung“ einiger Wagen.



Seid Bürgermeister von Morgen

Chiba. Wieder ein paar Beispiele dafür, was an der N64-Version von *Sim City 2000* besser sein soll, als beim 16-Bit-Vorgänger: Der Analog Stick soll ähnlich wie eine Maus am PC funktionieren, die Grafik ist im modernen HiRes-Modus (hochauflösend) erstellt und die Figuren wirken typisch japanisch. Das Spiel selbst wird in drei Kapitel geteilt sein, die sich aus einzelnen „Mini-Games“ zusammensetzen. Das erste Kapitel

spielt auf der Erde. Hier gilt es unter anderem, ein Rathaus und später eine Pferderennbahn zu bauen. Im zweiten Kapitel wird eine Weltraumkolonie gegründet und Monster müssen besiegt werden. Auch die Aufzucht neuer Pflanzen steht auf dem Programm, will man längere Zeit überleben. Über den Inhalt des dritten Kapitels ist noch nichts bekannt. *Sim City 2000* wird in Japan im Dezember 1997 veröffentlicht.

Mario in 2 1/2-D?



Chiba. Ein Wiedersehen gibt es mit Marios Rollenspiel: *Mario RPG 2*. In 2 1/2-D-Manier zielt es auf ein jüngeres Publikum. Die Landschaften erforscht Ihr im kindgerecht gestalteten 3-D, wobei die Charaktere in bekannter 2D-Animation gehalten sind. Wenn Ihr Häuser betretet, werden einfach die Wände weg-

geklappt und Ihr könnt sehen, was im Inneren los ist. Die Tatsache, daß sich *Mario RPG 2* im von *Donkey Kong Country* (SNES) bekannten 2 1/2-D präsentiert, begründete sein Schöpfer Shigeru Miyamoto damit: „Ich glaube, daß *Mario RPG 2* das ideale Spiel für Anfänger und Neueinsteiger sein wird.“

Goldauges Zweite

Chiba. Rare-Gruppenfoto: Paul Mountain (Software-Ingenieur, Bumpers Stimme in *Diddy Kong Racing*), Lee Schunemann (Designer) und Scott Hochberg (Marketing, vlnr.). Denen stellen wir die Frage: Wird es in Zukunft mehr realistische Spiele wie *GoldenEye* von Rare geben? „Sicher, da sind einige Sachen in der Pipeline.“ Aber was es ist, wird noch nicht verraten.



Pocket Camera

Chiba. Die *Pocket Camera* für den Game Boy ist die japanischste Erfindung, seit es den Game Boy gibt. Ihr könnt damit kurze Videosequenzen aufnehmen und – wie beim großen Bruder N64 – die Bilder weiterverarbeiten. Euer Kopf auf einem Jongleur, mit dem man richtig spielen kann. Spezial-Effekte, wie zwei Köpfe gleichzeitig und ein falscher Bart? Alles kein Problem. Mit dem extra erhältlichen Drucker können die Fotos ausgedruckt werden. Und zum Schluß die Extra-Überraschung: Nintendo plant, die Kamera im Sommer nach Deutschland zu bringen!



Einmoduliger Zwilling

Chiba. Noch ohne Europa-Vertrieb steht *Culture Brains Art of Fighting Twins* da, das am 18. Dezember in Japan erscheint. In dem zweigeteilten Prügelspiel hat man die Wahl zwischen den normal gestalteten Figuren (und somit dem ernsthaften Prügelspiel) und der „Anime“-Ausgabe mit deformierten Gestalten (z. B. Roboter). Es gibt die berühmten Spezial-Attacken (Feuerbälle, Mehrfach-Treffer, Drachenschlag mit großem roten

Drachen im Hintergrund). Die Kamera reagiert auf das Geschehen und bietet stets die beste Ansicht auf die Arena. Während der Kampf mit 3-D-Polygonen abläuft, wird im Hintergrund ein mehrlagiges, zweidimensionales Parallax-Scrolling geboten, wie es bei *Dark Rift* der Fall ist. Die verschiedenen Hintergründe sind japanischer Machart, also Pagoden, Tempel, japanische Gebirgslandschaften.



Zum Schießen

Chiba. In *Pocket Monster Snap* fahrt Ihr auf Fotosafari durch die Welt der Pocket Monster, bewaffnet mit einer Kamera, Futter und einem Stein. Ziel ist es, schöne Bilder von Euren Lieblingen zu schießen. Füttert die Tierchen und sie lassen sich gerne fotografieren, ja sie strahlen Euch sogar an. Doch wenn Ihr sie ärgert, laufen sie weg, beschweren sich bei Euch, oder ziehen eine Grimasse. Die schönsten Bilder (bis zu 99 Fotos) könnt Ihr dann in einem Fotoalbum auf dem 64DD abspeichern.



Virtual Enemy

Chiba. Im Dezember kommt *Dual Heroes* nach Japan. Hudsons kühne Pläne, bewegte Plattformen (z. B. auf einen Zug montiert) zu bieten oder Action auch im Hintergrund zu zeigen, sind auf den ersten Blick scheinbar nicht ganz zu realisieren gewesen. Übrig bleibt ein solides Prügelspiel mit atemberaubender Geschwindigkeit und detaillierten Kämpfern im Power Rangers-Stil. Der Kampf beginnt mit einer kurzen Anime-Drohsequenz, „Ring outs“ sind möglich. Special Moves werden von Effekten begleitet, wie Feuer oder „Schwunglinien“ zur Verfolgung von Armbewegungen.

Kurz notiert

- Laut der US-Zeitschrift Nintendo Power schreibt GTI an einem Baseball-Spiel.
- *Legion X* von Hudson wird überarbeitet, damit es mehr Spaß macht. Mindscape übernimmt den Europa-Vertrieb.
- Laut Insider-Informationen arbeitet Westwood Studios doch an *Command & Conquer 3D* und will es über Nintendo of America vertreiben lassen!
- Infogrames öffnet den *Space Circus* für Jump'n' Run-Freunde. Umfangreiche Level im Plattform-Stil (oft über bodenlosen Abgründen) wurden in die dritte Dimension geholt. Abgefahrenes Charakter- und Gegner-Design sorgt für einige Lacher.
- *Winter Olympics in Nagano* hat sich zu einem schnellen Sportspiel entwickelt. Es gibt einen 4-Spieler-Modus, jedoch keinen geteilten Bildschirm. Deshalb darf man nur nacheinander an die Pads. Die zwölf Disziplinen beinhalten u. a. Snowboarding, Abfahrtslauf, Bobfahren, Eisschnelllauf. Konami Deutschland setzt auf ein Erscheinen spätestens zu Beginn der Olympischen Winterspiele.
- Ubi Softs *Tonic Trouble* verspricht „Witzigkeit“. Ist „Held“ Ed doch nicht nur tolpatschig genug, ein Mutationen hervorruftendes Geöff über die Erde zu kippen. Er ist auch noch mit gutem Willen, alles wieder gut zu machen, und verschiedenen Waffen ausgestattet. Programmiert wird in Frankreich.
- Asmik's *Virtual Pro Wrestling* ist fertig und erscheint im Frühjahr als THQ's *WCW vs. NWO* über Konami.
- *Wild Choppers* ist für den japanischen Markt fertig und erscheint mit leichten – von Ubi vorgenommenen – grafischen Veränderungen über Konami.
- Imagineers *Fighting Cup* steht kurz vor der Vollendung. Mehr über diesen Titel findet Ihr im nächsten Heft.
- Als *NBA in the Zone '98* stellte Konami sein in Europa als *NBA Pro '98* bekanntes Basketball-Modul vor. Im Hintergrund ist bislang wenig los, doch die Charaktere sind groß und schön animiert. Auf dem Boden spiegelt sich das Licht, die jeweils führenden Figuren werden namentlich genannt. Bei wichtigen Situationen zoomt die Kamera näher ans Geschehen.
- Laut Werner Rudolph (Nintendo of Europe) kommen im Februar *Snowbo Kids*, im März *Yoshi's Story* und im Herbst *Zelda 64*. Informationen über den Preis und den Erscheinungstermin des 64DD werden erst zur E3 in Atlanta verfügbar sein.
- Laguna: „Mission: Impossible“ erscheint im Frühjahr.“
- Takara entwickelt ein Renn- und ein Prügelspiel für '98/'99.

Miyamoto: „Der Spieler als Software-Entwickler“



Chiba. In einem Interview mit der internationalen Presse erörtere Mario-Entwickler Shigeru Miyamoto (links neben Pressesprecher Hiryuku Minagawa) Nintendos Erfolgskonzept für die Zukunft.

„Anhand der ausgestellten Produkte (auf dieser Messe) kann man erkennen, warum sich Nintendo für das 64DD und nicht für die CD entschied.“ NCL sieht die Zukunft in der Verbindung unterschiedlicher Produkte miteinander. Dazu gibt es vier prinzipielle Säulen:

1. Das *Tamagotchi*-Prinzip: Der Spieler läßt Charaktere wachsen, sowohl intellektuell (Spielen, Lehren) als auch körperlich (Nahrungszuteilung).



Picture Maker.



Picture Maker.

2. Diese Charaktere werden austauschbar. Die Verbindung zwischen Game Boy und N64 per „64GB Pak“ ist in Japan bereits ab Juni möglich. Beispiel: Wenn es bei *Sim Copter* ein Feuer oder einen Stau gibt, dann kann der Spieler dort hinfliegen und etwas dagegen tun. „Das gibt dem Produkt einen Abenteuer-Touch.“ Doch wenn *Sim Copter* mit *Sim City* verbunden ist, dann hat das Geschehen auch Einfluß auf die Stadt.

Auch bei *Mario Artist* ist der Austausch von Bildern vom *Picture Maker* zum *Talent Maker* möglich. Doch selbst die Häuser von *Sim City* lassen sich mit dem *Picture Maker* bemalen. „So ist es sogar möglich, sein



Der Smiley auf dem T-Shirts wurde mit *Picture Maker* (siehe unten) gemalt!

eigenes Gesicht auf die Häuser der Stadt zu bringen.“ Und mit *Sim Copter* fliegt man dann daran vorbei. Für *F-Zero X* ist auf dem selben Weg das Kreieren neuer Strecken möglich.



Picture Maker.

3. Zusätzliche Daten ermöglichen neue Spielansätze. „Für *F-Zero X* wird es eine Diskette mit neuen Strecken und Fahrzeugen geben.“ Diese Disketten kann man dann für einen geringen Betrag im Laden erwerben. Das Interessante ist, daß man so immer auf dem neuesten Stand sein kann. Als Beispiel führte Herr Miyamoto eine japanische Spielshow an, in der Nintendo-Spiele live gespielt werden. Die Daten des jeweiligen Tagessiegers könnten dann

am nächsten Tag zum Abrufen (z. B. per Internet) verfügbar sein, so daß man gegen den erfolgreichen TV-„Phantom“-Fahrer antreten kann.

4. Die Verbindung der Systeme wird möglich. „Das Spiel *Cabbage* handelt von einer kleinen Kreatur, die Game Boy-kompatibel ist. Man nimmt sie aus dem 64DD und kümmert sich unterwegs darum.“ Über die Austausch-Verbindung kann man dem Tier im Laden Spielzeug kaufen (z. B. ein Sprungseil) oder dieses unter Freunden austauschen. Später wird im Nintendo 64 einfach weitergespielt.

Wie diese Pläne in Europa realisiert werden können, ist noch nicht klar. Spiele wie *Pocket Monster* könnten jetzt, da das *Tamagotchi* den Weg für Aufzucht-Produkte geöffnet hat, eine Chance haben. Wie Nintendos Pläne in diesem Fall aussehen, wird wahrscheinlich auf der Electronic Entertainment Expo (E3) bekanntgegeben.

Kommentar: Kein Metroid?

Chiba. Auf der N64-Premiere in Deutschland (1996 in Wiesbaden) sagte Shigeru Miyamoto, daß die Arbeit an *Metroid 64* noch nicht begonnen wurde. „Aber wir werden vielleicht bald damit anfangen“, sagte er nun im Rahmen seiner Pressekonferenz. Dann fragte er die vertretenen Journalisten „Wollen Sie denn ein *Metroid 64*“, was mit einem stürmischen „Ja“ beantwortet wurde. In einem von unserem USA-Korrespondenten geführten persönlichen Interview mit Miyamoto antwortet der Meister auf die gleiche Frage allerdings mit der Bemerkung, daß derzeit alle Teams mit anderen Projekten beschäftigt seien. Und dann fügte er hinzu: „Ich habe *Metroid* auch nicht gemacht.“ Das war Gumppei Yokoi, der vor kurzer Zeit erst bei einem Autounfall ums Leben kam. Vielleicht ist es einfach nur der Respekt vor Yokoi (u. a. Erfinder des Game Boys), und der Grund dafür, *Metroid* erst dann zu programmieren, wenn es die Spielidee des Jahrhunderts gibt. Wir jedenfalls hoffen, daß irgendwann einmal ein neues Kapitel der Saga um Frau Aran aufgeschlagen wird.

König der Tiere



Chiba. Laut Shigeru Miyamoto befindet sich sein Team gerade in der Mitte der Entwicklung von *Junguru Taitei* („König des Dschungels“, in Deutschland im TV als „Kimba der weiße Löwe“ bekannt). „Drei Stages laufen. Wir haben die Basis geschaffen, und die braucht noch ein paar Veränderungen.“ Doch er hofft, daß sein Team von derzeit 20 Leuten rechtzeitig fertig wird, um *Junguru Taitei* zum Weihnachtsgeschäft 1998 auf den Markt zu bringen.

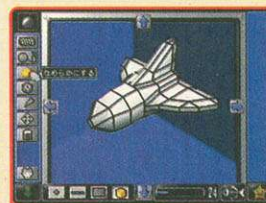


Videospieler als Künstler

Chiba. Mit der zukunftssträchtigen Hardware des 64DD ist die Zeit des „Insel-Systems“ Videospiel vorbei. Die Verbindung zu Videokameras und der Spiele untereinander ist das Thema. Die ersten drei Produkte der *Mario Artist*-Serie eröffnen diesen Schritt in die digitale Zukunft. Mit *Talent Maker*, *Picture* und *Polygon Maker* (letzteres entwickelt mit Nichimen Graphics, deren Software *Mario 64* ermöglichte) kann man eigene Ideen verwirklichen. Dazu gehört eine Computer-Maus, die die Eingabe der Wünsche erleichtert.

Der *Talent Maker* dient der Schaffung eigener Figuren. Per

Videokamera liest man ein Gesicht ein und bringt dieses auf einer Polygon-Figur an. Eure Figur tritt dann in einem Spielteil an, um verschiedene Aufgaben zu lösen. Es gilt, als Karateka ein Holzbrett zu



Der von Nichimen Graphics mitentwickelte Polygon Maker ermöglicht in kurzer Zeit verblüffende Kreationen.

durchschlagen, einen Auftritt als Sänger zu überstehen oder einen *Marble Madness*-mäßigen Geschicklichkeits-Parcours zu meistern.

Mit dem *Polygon Maker* entstehen in kurzer Zeit Fahrräder, Flugzeuge, Videospielfiguren und ähnliches. Auf der Video-Leinwand wurde z. B. in zwei Minuten ein Flugzeug (inklusive Wappen und Modell-Ständer) mit einfachen Befehlen geschaffen, daß irgendwann vielleicht in einem Videospiel zum Einsatz kommen könnte – die Möglichkeiten, die der *Polygon Maker* aufzeigt, sind unzählbar. Der *Picture Maker* dient nur dem Spaß: Erneut lest Ihr per Video-

kamera Euer Gesicht in das N64. Die Profi-Version von *Mario Paint* bringt dieses Gesicht dann z. B. mit einem Popstar auf ein Bild zusammen und ermöglicht es, das Gesicht der Prinzessin aus *Mario Kart* problemlos durch das Eure zu ersetzen. Auch hier sind den Ideen keine Grenzen gesetzt. Die Steuerung erfolgt einfach mit einer Windows-ähnlichen Benutzeroberfläche.

Der Import Eurer *Polygon*- und *Picture Maker*-Ergebnisse in zukünftige Produkte ist mehr als nur denkbar. Nintendo wird in dieser Hinsicht einige Überraschungen zu bieten haben.

Wie aus dem Bilderbuch

Chiba. *Yoshis Story* ist ein Bilderbuch zum Mitspielen. Wie bei *Mario RPG 2* sind auch hier die Charaktere auf „Karten“ gemalt. Drehen sie sich um, ist kurze Zeit fast nichts von ihnen sichtbar. Yoshi schwimmt, flieht vor dem Anglerfisch (wie beim SNES), besucht ein Schloß,

taucht (erinnert an Enguarde-Szenen von *Donkey Kong Country*), surft auf einem Hooverpad („Zurück in die Zukunft“?), beherrscht seine Stampfattacke, reitet Drachen und Bonbon-Würmer, surft Windberge mit dem Hooverpad, kämpft mit einer Art Treibsand im Abwasser-Kanal und holt sich Eier ... Nur Baby-Mario fehlt! Neu sind Spukhaus-Geister mit verbundenen Augen, aber riesigen Ohren.



und holt sich Eier ... Nur Baby-Mario fehlt! Neu sind Spukhaus-Geister mit verbundenen Augen, aber riesigen Ohren.



Das große Abenteuer

Chiba. *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* ist das Abenteuerspiel, auf das die Nintendo-Welt wartet. Ihr steuert den Helden Link mit dem Analogstick, damit er rennt oder läuft. Steht er vor einem Abgrund, springt der Held automatisch; es gibt keine eigene Sprungtaste. Link rennt, kämpft und springt automatisch. Hinweisschilder sind in Runenschrift gehalten, die Link dann in Deutsch (vor-)lesen wird, damit Ihr sie verstehen könnt. (Die

Übersetzer bei Nintendo of Europe werden es den Entwicklern danken!) Link unterhält sich in den Dörfern mit Elfen und tritt in Höhlen gegen übergroße Monster an. Die Auswahl reicht von Skeletten über fleischfressende Pflanzen bis hin zu riesigen Feuer-Echsen. Links Waffen sind z. B. ein Kampf-Stock, ein Schwert, Pfeil und Bogen sowie der vom SNES bekannte Bumerang. Um den Bogen zu benutzen, wechselt Ihr in die 1st-Person-Perspektive, damit das

Zielen erleichtert wird. Ein besonderes Highlight ist der Ritt auf dem Pferd, inklusive einer wilden Verfolgungsjagd und einem Hindernis-Parcours.



ASCII's Steigflug

Chiba. ASCII's *Aero Gauge* ist ein futuristisches Rennspiel für maximal zwei Spieler gleichzeitig. In Hoovercraft-ähnlichen Flugmaschinen wird zu Techno-Sound durch futuristische Häuserschluchten gefegt. Zwischen fünf verschiedenen Fahrzeugen – plus einigen geheimen – kann gewählt werden. Individuelle Eigenschaften und Fähigkeiten zeichnen diese Flitzer aus: Sie schweben entweder nur

knapp über dem Boden, oder steigen ein paar Meter in die Luft. Vergißt man das, endet die Fahrt an einer Wand und die Gegner können vorbeiziehen. Die Strecken reichen von Canyons und Loopings über Strassenschluchten bis hin zu engen Röhren, in denen es fast senkrecht nach unten geht. *Aero Gauge* soll im Vertrieb von Konami Anfang 1998 in Deutschland erscheinen.

Game Boy-Power

Chiba. Auf der Messe wurde kein neues SNES-Produkt vorgestellt, aber der Game Boy hatte ungeahnten Zuwachs. (Alle Erscheinungstermine beziehen sich auf Japan.)

- *Harvest Moon* ist für Dezember geplant und scheint eine 1:1-Umsetzung der SNES-Version zu sein. Es wurden nur die Wege im Dorf gekürzt: alle Häuser sind auf einem Bild zu erreichen. Das Spiel präsentiert sich auf dem Super Game Boy mit einem Rahmen im Anime-Stil.

- Hudsons *Pocket Bomberman* ist da! Ab Dezember absolvieren Japaner ein Bomben-Jump'n'Run. Im vom SNES bekannten Grafik-Stil werden Level freigelegt und Ausgänge erreicht.

- Takaras *Real Bout Special* ist die für März geplante Version eines Arcade-Prügelspiels.

- *Castlevania* und *Goemon – The Mystical Ninja* kommen im Dezember auf den Markt.

Ein richtiges RPG?

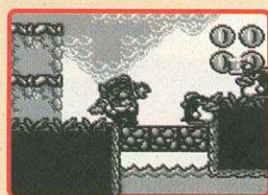
Chiba. Im März erscheint *Holy Magic Century Eltale* in Japan, Konami plant die deutsche Version kurz darauf. Am Spiel wurde fleißig gefeilt. So sind die Kampfbereiche jetzt mit Energie-Zäunen gesäumt, so daß die Flucht unmöglich wird. Aber für ein Ausweichen ist genug Platz. An den akustischen und grafischen Effekten wurde gearbeitet: Tore quietschen, wenn man sie öffnet und auf den bis-



lang kahlen Wiesen stehen jetzt Bäume. Auch sind die ersten Bewohner in ihre Häuser gezogen, so daß man Tips zum Spielverlauf erhält. Hoffen wir, daß *HMCE* bald erscheint, denn mit Zauberei und Teamgeist beladene RPGs gibt es für das N64 noch nicht.

Warios Abenteuer

Chiba. *Wario Land 2* ist die perfekte Fortsetzung des ersten Teils. Grafisch ohne Veränderungen des bewährten *Mario Land*/*Wario Land*-Stils, werden hier neue Aufgaben geboten. Wario ist jetzt nämlich unbesiegbar. Wird er getroffen, reagiert er anders als bisher darauf: Er wird betrunken oder fett, oder oder oder! Es werden wieder Münzen gesammelt und Burgen durchkämmt. In einem



Unterwasser-Level könnt Ihr eine Strömung nur mit Hilfe einer Luftblase durchqueren. Im Frühjahr kommt hiervon die deutsche Version.

Hupfdohlen von Z-Axis

USA. Z-Axis steht mit *Hoopz 64* auf den Erscheinungslisten, das für BMG entwickelt werden soll. Jetzt taucht ein „N64 Basketball“ auf. Ist es etwa dasselbe Spiel? Für Z-Axis-Präsident David Luntz ist die Programmier-Marschroute jedenfalls klar: „Wir machen einfach das beste NBA-Spiel überhaupt.“ Dafür verspricht Z-Axis Charaktere mit einer Polygon-Zahl von 200 bis 600 Vielecken. Rund 100 der Liga-Stars sind mit handgezeichneten Gesichtern vertre-

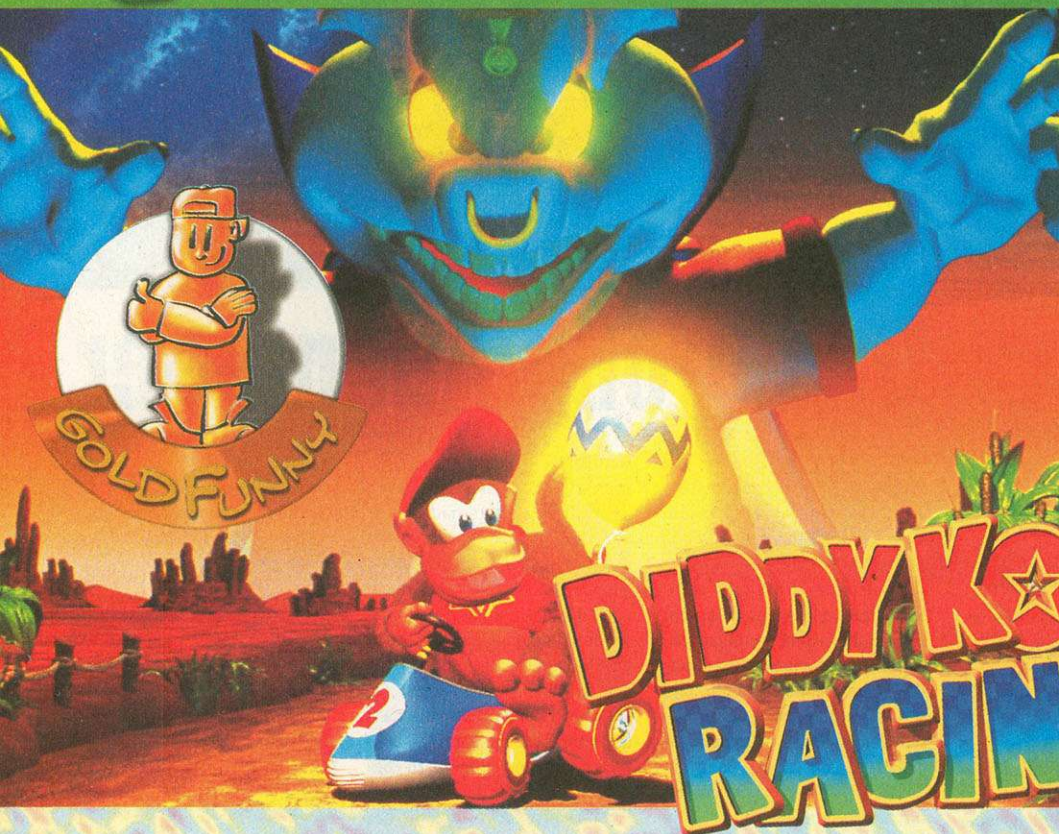
ten, und alle haben ihre echten Körpergrößen. Außerdem gibt es neue Optionen, wie das Vortäuschen von Würfeln oder die sprachliche Hilfestellung durch die Spieler. Creative Director Gordon Bellamy: „Die meisten Leute sind keine Basketball-Trainer, darum wollen wir sie mit den Tricks vertraut machen.“ Wenn man den „Sprechen“-Knopf drückt, gibt das Spiel Tips zur Situation. „Diese Anweisungen erfolgen situationsabhängig“, so Bellamy.



Bluthochdruck

Chiba. Typisch japanisch abgefahren ist Setas *Bio Tetris*: Das von Amtek produzierte Spiel ist ein Standard-Tetris mit einer Verbindung zum Spieler mittels einem Puls-Meßgerät! Das sieht aus wie eine Miniatur-Wäscheklammer und wird am Ohr angebracht. Über ein spezielles Rumble Pak (am Joypad einzustecken) wird die Pulsfrequenz gezählt, und der Spieler dem-

nach vor neue Situationen gestellt. Entweder ändert sich die Form der Figuren, oder die Geschwindigkeit steigt. Das hängt davon ab, ob der Spieler eingestellt hat, daß es bei hoher Pulsfrequenz langsamer oder schneller werden soll. *Bio Tetris* wird für zwei Spieler vorbereitet und hinterläßt ein taubes Gefühl im Ohr läppchen. Seta plant das Spiel für März (Japan).



Diddy Kong Racing ist der ideale Weihnachts-Hit. Besonders die Schneeberg-Welt stimmt einen so richtig auf die Feiertage ein. Also dürfte es kein Wunder sein, wenn unter dem einen oder anderen Christbaum das Spiel aus dem Hause Nintendo of Europe zu finden sein wird.

Zu Land ...

Mit einem Kart rast Ihr über das Land. Ihr könnt mit diesem Gefährt zwar auch durch Wasser fahren, verliert dabei aber an Tempo.



... zu Wasser ...

Das Hovercraft gleitet auf seinem Luftkissen sowohl über Flüsse und Seen, als auch über Land. Besonders im Wasser leistet es Euch durch seine Schnellig- und Wendigkeit sehr gute Dienste.



... und in der Luft.

Mit der Propellermaschine ist man der König der Lüfte. Fliegt über Hindernisse hinweg oder unter ihnen durch. Auf der Insel bekommt Ihr so rasch einen genauen Überblick.



Gute Freunde!

In jeder Welt wartet der Wecker, um Euch Euren Status zu zeigen. Der Elefanten-Dschinn Taj verzaubert nicht nur Euer Fahrzeug: Er fordert Euch auch zu verschiedenen Rennen heraus. Hier könnt Ihr für jedes Fahrzeug einen Ballon gewinnen.



..... Wer im Rennen Ballons sammelt, bekommt:



• für einen Raketen-Ballon eine Rakete. Zwei Ballons symbolisieren eine Missile, drei davon zehn Raketen.



• einen einfachen Turbo, der schnell verbraucht ist. Je mehr Ballons Ihr habt, desto stärker sind die Turbos.



• für einen Ballon gibt es 'ne Pfütze, die Gegner schlittern lässt. Zwei Ballons sind eine Mine, drei eine Fangblase.



• Ein Schutzschild ist nie verkehrt. Je mehr Ballons Ihr davon sammelt (max. drei), desto länger hält der Schild.



• mit dem Magnet zieht Ihr Euch an einen Gegner ran. Drei Ballons davon stoßen den Gegner ab.

1. Das Dinoland

1-1: Rumpelsee

**N Nintendo-Münzen**

Wenn Ihr den Endboss zum ersten Mal besiegt habt, verstreut er auf den Rennstrecken seiner Welt jeweils acht Nintendo-Münzen. Sammelt sie alle ein.

**B Bananen**

Sammelt eifrig Bananen, denn je mehr Ihr davon habt, desto schneller wird Euer Fahrzeug.

**L Luftballons**

Hinter den Luftballons verstecken sich verschiedene Extras. Wenn Ihr von einer Sorte zwei oder drei eingesammelt habt, verstärkt sich dieses Extra.



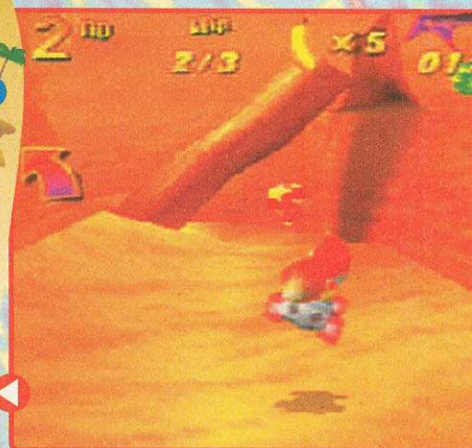
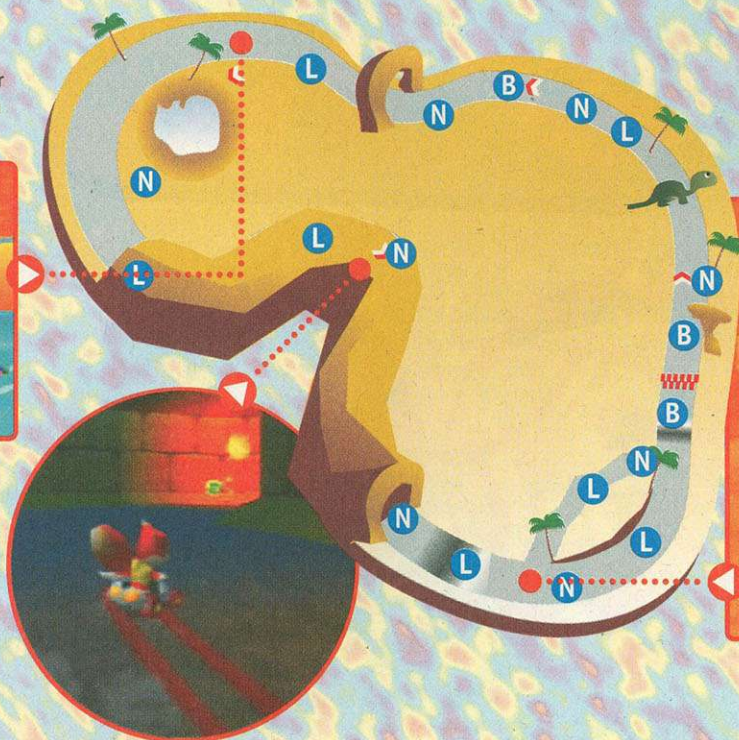
1-2: Skelettschlucht

1 Supersprung

Nehmt den Turbo und springt über den kleinen See. Dann bleibt Euch eine nasse Landung erspart.

**2 Schlittern**

Um die Kurve richtig zu bekommen, müßt Ihr frühzeitig das Schlittern anfangen. Dann klapp't's auch mit dem Turbo.



1 – 3: Dschungelsturz



1 Gas weg

Wenn Ihr am Anfang einen Turbo-start hinlegt, solltet Ihr vorzeitig um die Kurve schlittern. Sonst geht Ihr unfreiwillig baden.

2 Supersprung

Holt Euch zuerst den Turboballon vor Extra-Schub. Nehmt dann den Turbo selbst und jettet in den See. Weich gelandet schaltet Ihr den Turboballon dazu. Schon ist Eure Figur auf dem Trockenen.



4 Extra-Ballon

Auf der rechten Seite des Skelettes befindet sich ein versteckter Ballon mit einem Magneten.



3 Versteckter Turbo

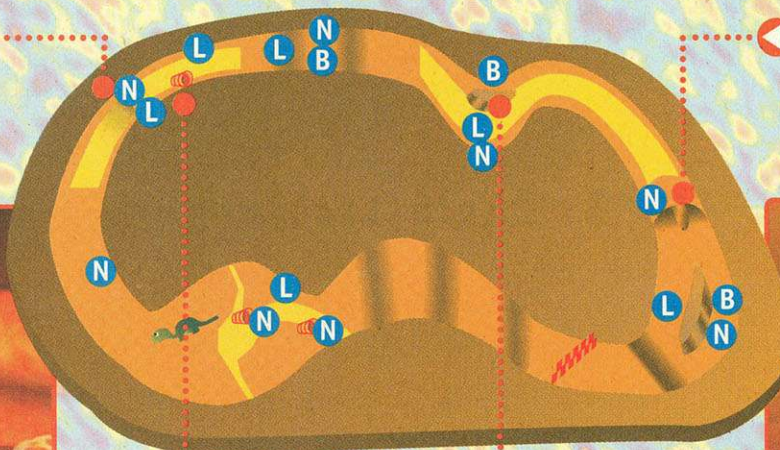
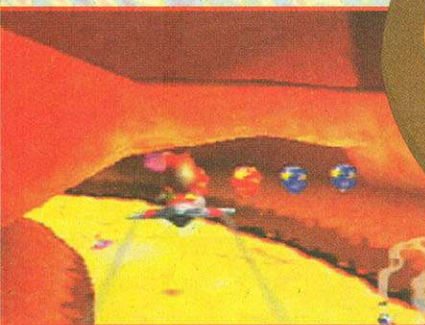
Im Maul des Skelettes ist ein Turbo versteckt. Auch wenn es ein kleiner Umweg ist, es lohnt sich, ihn zu fahren.



1 – 4: Brodelvulkan

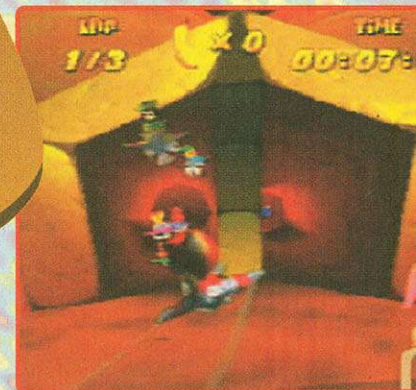
4 Tiefflug

Fliegt durch das Viadukt und holt Euch einen der Luftballons. Stürzt aber nicht in die heiße Lava.



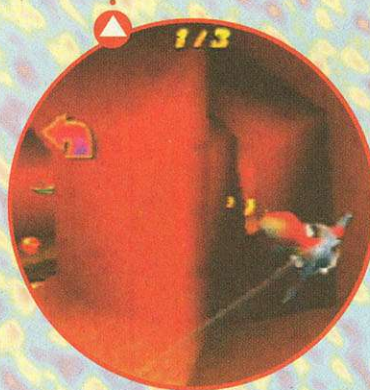
1 Teilbar

Gleich am Anfang müßt Ihr Euch für den linken oder rechten Weg entscheiden. Sonst rauscht Ihr gegen den Pfeiler in der Mitte.



3 Turbo

Die Turbos für das Flugzeug sind trichterförmig. Fliegt hindurch und ab geht die Post.



2 Abkürzung

Manche Ecken könnt Ihr durch eine kleine Höhle abkürzen. Doch Vorsicht: Hier wird es eng!

Boss des Dinolandes

2 Rollende Steine

An einigen Stellen kommen Euch riesige Steinbrocken entgegenrollt. Achtet auf Ihre Rollbahn und weicht ihnen gekonnt aus.

1 Schießen

Sammelt die Raketen ein und brennt sie dem Triceratops auf die Dinohaut. So erschreckt er und Ihr gewinnt ein bißchen Zeit.

3 Abgekürzt

Fahrt durch das Gebüsch in eine Höhle. Darin befindet sich ein Turbo, der Euch schnell nach oben bringt. So spart Ihr Zeit. Im zweiten Rennen fehlt hier übrigens der Turbo in der Höhle.

S Säulen

Wenn Ihr zum zweiten Mal gegen den Triceratops antretet, fallen hier Säulen in den Weg. Fahrt dicht an der Wand an ihnen vorbei.

4 Die letzte Chance

Kurz vor dem Ziel geht dem Dino die Puste aus und er wird langsamer. Dies ist Eure Chance, ihn abzuschießen und zu überholen.

5 Ende?

Am siegreichen Ende des ersten Rennens verteilt der Triceratops jeweils acht Nintendo-Münzen auf den einzelnen Rennstrecken des Dinolandes.

Trophy Race

Habt Ihr den Boss zum zweiten Mal besiegt, öffnet er Euch die Tür zum Trophy Race. Hier müßt Ihr alle Strecken einer Welt hintereinander durchfahren und Punkte sammeln. Wer zum Schluß erster ist, bekommt einen Siegerpokal.



Meisterschaft

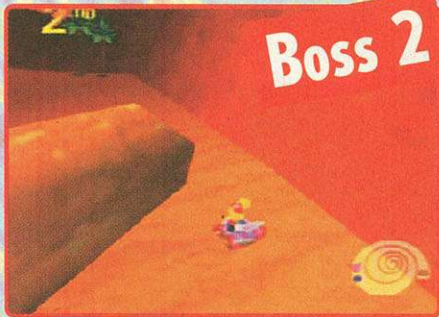
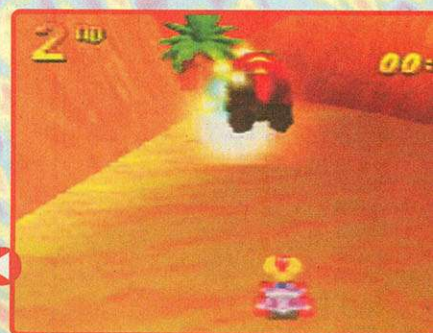
Wenn Ihr den Schlüssel einer Welt gefunden habt, öffnet sich der Meisterschaftsmodus. In der ersten Welt geht es um's Eierklauen. Ziel ist es, drei Eier in Euer Nest zu bringen und ausschlüpfen lassen. Dabei könnt Ihr Eure Gegner abschießen oder ihnen die Eier aus dem Nest klauen.



Die richtige Reihenfolge:

1. Gewinnt alle vier Rennen einer Welt.
2. Gewinnt gegen den Boss.
3. Zurück in den vier Rennen müßt Ihr erster werden und acht Münzen sammeln.
4. Gewinnt erneut gegen den Boss.
5. Jetzt könnt Ihr ins Trophy Race.

In jeder Welt befindet sich auf einer der vier Rennstrecken der Schlüssel zur Meisterschaft. Wenn Ihr diesen findet, könnt Ihr Euch u. a. im Eierklauen messen.



2. Der Schneeberg

2-1: Frostbeulenspitze

1 Turbo holen

Dicht an den Tannenbäumen sind Luftballons versteckt. Holt Euch den Turbo im Sturzflug und kracht nicht gegen den Baum.



3 Kurve legen

Legt Euch in diese S-Kurve, um nicht gegen die Wände zu poltern. Das spart viel Zeit.



2 Oh Tannenbaum!

Mitten auf der Schlangenlinie steht eine einsame Tanne. Weicht ihr im Sturzflug aus.



2-2: Walroßbucht

1 Looping

Der erste Looping steht Euch bevor. Sobald Ihr die eisige Fläche berührt, geht es im Affenzahn rund.

2 Zu den Tannen

Fahrt rechts zu den Tannen. Dort könnt Ihr einen schmalen Weg nach oben fahren. So kürzt Ihr die Kurve ab und sammelt noch ein paar Goodies ein.

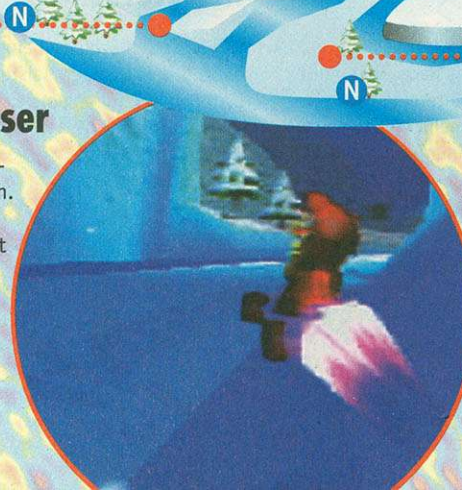


3 Eiswasser

Das Eiswasser am Fahrbahnrand ist gefährlich. Ihr könnt zwar nicht darin ertrinken, werdet aber abgestoßen und verliert kostbare Zeit.

4 Geteilter Weg

Wieder müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr links oder rechts am Felsen vorbeifahrt. Der rechte Weg ist breit und sicher. Der linke Weg ist zwar schmaler und gefährlicher, aber auch etwas kürzer.



2-3: Schneeballschlucht

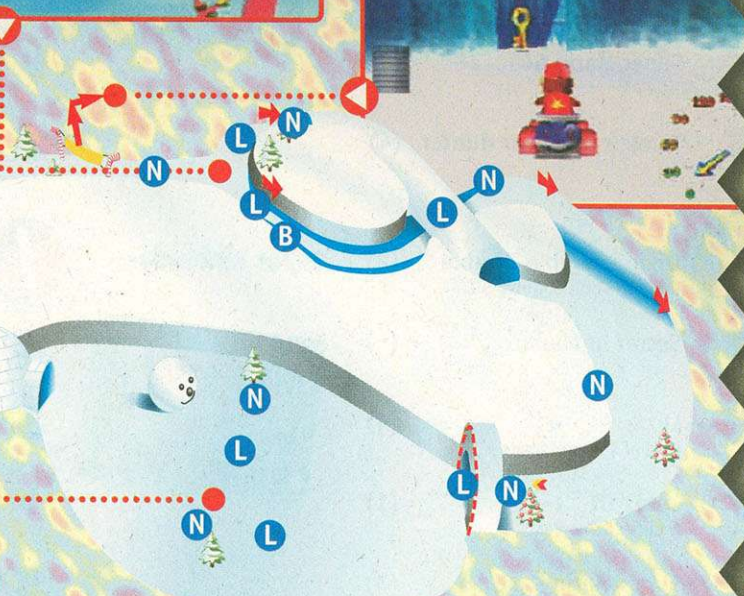


1 Der zweite Weg

Hier teilt sich der Weg. Folgt einem der beiden Pfeile. Der linke Weg ist schmal und relativ ungefährlich. Der rechte ist von Eiswasser umgeben und etwas länger.

3 Der Schlüssel

Um den Schlüssel dieser Welt zu bekommen, müßt Ihr am Start gleich nach links in die Pampa fahren.



2 Schneeballschlacht

Auf der großen Ebene kommen Euch kurz vor dem Iglu lustige Schneebälle entgegengerollt. Laßt Euch nicht von ihnen plätten.

2-4: Eisstadt

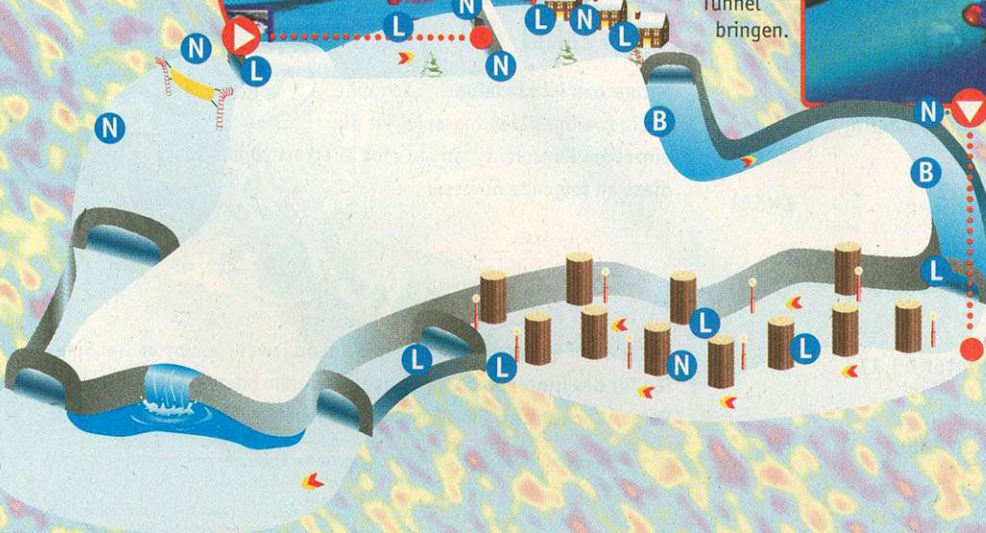
1 Achtung: Baum

Um ein wenig Zeit zu sparen, könnt Ihr den rechten Bogen des Viaduktes nehmen. Paßt aber auf den Baum in der Mitte der Unterführung auf.



2 Abkürzung

Gleich nach dem Tunnel müßt Ihr links an der Lampe vorbeifahren. Da stehen dann einige Turbos zu Eurer Verfügung, die Euch geradewegs zum nächsten Tunnel bringen.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: deutscher Bildschirmtext, Modul-interner Speicher, Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel

Genre: Adventure-Racing



Sound

Musik und Soundeffekte sind typisch für so ein lustiges Rennspiel von Nintendo.

Grafik

Die Grafik ist geschmeidig und mit vielen witzigen Details gespickt. Nicht zuletzt durch die neue Real Time Dynamic Animation (RDA), die Rare hier erstmals einsetzte.

Spielbarkeit

Die Handhabung der Fahrer, die bereits von Mario Kart 64 her bekannt ist, wurde weiter verbessert. Jeder Fahrer hat seine Eigenarten. So sind z. B. nicht alle großen und schweren Charaktere gleich zu steuern. Das gibt dem Spiel eine einzigartige Richtung.

Fazit

Diddy Kong Racing vereint das spaßige Rennen aus Mario Kart 64 und die Abenteuer-Elemente aus Super Mario 64 in einem Spiel. Dank der neuen RDA-Technik von Rare ist es viel detaillierter. Wir sind der Meinung, DKR ist das beste N64-Spiel dieses Winters und gehört unter jeden Christbaum.

LESERCHARTS

nintendo 64

1

Mario Kart 64

(1)

2

Lylat Wars

(-)

3

Blast Corps

(-)

4

Super Mario 64

(2)

5

Turok – Dinosaur Hunter

(4)



super nintendo

1

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3

(2)

2

Secret of Mana

(-)

3

Lufia
Rise of the Sinistrals

(4)

4

Zelda III
A Link to the Past

(1)

5

Super Mario Kart

(3)



game boy

1

Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Donkey Kong Land 2

(3)

3

Wario Land
Super Mario Land 3

(2)

4

Mystic Quest

(-)

5

Tetris Plus

(-)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Super Mario 64

(1)

2

Lylat Wars

(-)

3

Mario Kart 64

(2)

4

Wave Race 64

(5)

5

Blast Corps

(3)



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

(4)

5

Tetris & Dr. Mario

(-)



game boy

1

Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Kirby's Dream Land

(2)

3

Donkey Kong Land 2

(3)

4

König der Löwen

(4)

5

Das Dschungelbuch

(5)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Diddy Kong Racing

(N64)

2

Extreme G

(N64)

3

Mischief Makers

(N64)

4

ClayFighter 63 1/3

(N64)

5

Top Gear Rally

(N64)



... und so geht's!

VERLOSUNG!

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

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

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

* Der Rechtsweg und ein Umtausch von Preisen sind ausgeschlossen.

() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.

Die Verkaufs-Charts dieser Ausgabe wurde von Nintendo of Europe ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

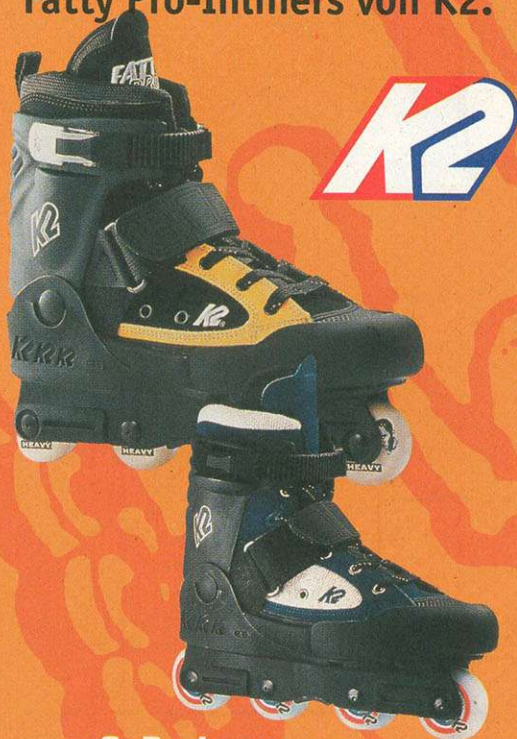
Der große



GRIND – Das Magazin für aggressives Skating – berichtet hautnah aus der Skaterwelt, über alles was hip, in und cool ist. Für Tips sorgen die Großen der Szene, die Euch mit Rat und Tat in vielen Berichten beistehen. So können sich blutige Anfänger auf Ihre ersten einfacheren Schritte vorbereiten und ausgekochte Profis erfahren, wo was abgeht! Wo es GRIND zu kaufen gibt? Natürlich an jedem guten Kiosk oder direkt im Skater-Shop! Und 'ne ober-coole Verlosung dazu gibt es hier!

Wettbewerb!

1. Preis: Ein Paar Fatty Pro-Inliners von K2.



2. Preis: Ein Paar Fatty SC-Inliners von K2.



3. Preis: Eine topmoderne Skate-Jacke aus der neuen Blood Cells-Kollektion. Sie besteht aus einem neuen Material (55% Acryl, 45% Polyamid), das dem robusten Neopren ähnelt.

4. Preis: Eine abgefahrene rote Tasche von Blood Cells aus der gleichen Kollektion.

1. Frage: Wo gibt es das aggressive

Skating-Magazin GRIND zu kaufen?

2. Frage: Aus welchem neuartigen

Supermaterial besteht die neue

Skate-Kollektion von Blood Cells?

So könnt Ihr gewinnen:

Beantwortet einfach die beiden obenstehenden Fragen. Schreibt die richtigen Antworten, sowie natürlich Eure Schuh- und Kleidergröße auf eine Postkarte und schickt

diese bis zum 30. Januar 1998 an folgende Adresse*: Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Grind“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main.

Der Berg ruft

Das auf der E³ gezeigte Video von *Twisted Edge Snowboarding* sah ziemlich genial – und Silicon Graphics-mäßig – aus. Jetzt flatterten über unsere USA-Connection diese Screenshots in die Redaktion. Wird *TES* wirklich ein realitätsnahes Spiel?

Mitsui würde es jedenfalls freuen, denn die Hamburger Filiale des japanischen Großhandelskonzerns hat sich von Kemco die Vertriebsrechte für Deutschland gesichert. *Twisted Edge Snowboarding* bietet im Gegensatz zu *Snow Speeder* von Genki/Imagineer (stellen wir auf Seite 27 vor!) Action auf

Modulen ausgeführt werden". Es soll einfach mehr Spaß machen „abzuziehen“. Kemco ist jedenfalls davon überzeugt, daß die Boss Game Studios der Aufgabe der Programmierung dieses Spieles auf jeden Fall gewachsen sind. Und Andrew Hoolan, Marketing Manager bei Midway Home Entertainment (US-Vertrieb des Spiels) fügt dazu: „Da sind Abkürzungen, wie man sie einfach nicht glauben kann.“ Mehr über Spielablauf, geplante Strecken oder die Snowboarder und ihr

Equipment hat leider noch niemand verraten – hier hüllen sich die Verantwortlichen noch in geheimnisvolles Schweigen.

Schon in der noch frühen Entwicklungsphase ist erkennbar, daß

Twisted Edge Snowboarding ein großes Potential hat: Wenn die physikalischen Gesetze des Snowboardens (im Snowboard-Sport spricht man von der „Biomechanik“) so gut umgesetzt werden, wie die (physikalischen) Fahreigenschaften der Wagen bei *Top Gear Rally*, wird *Twisted Edge Snowboarding* wohl eine coole Überraschung für Rennsport-Fans. jr



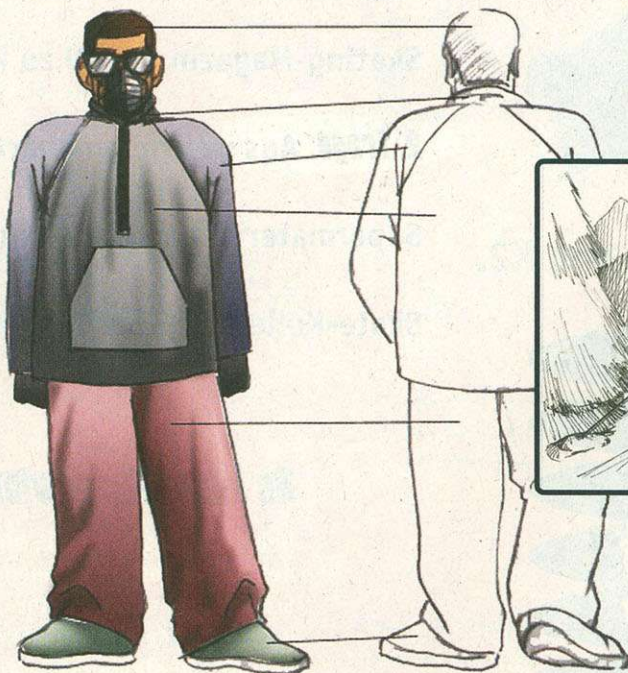
nur einem Brett – es wird also hoffentlich etwas für pure Snowboard-Fans werden. Einfach ist diese Aufgabe aber bestimmt nicht zu erfüllen, denn ein Snowboarder hat (im Gegensatz zu einem Rennwagen) bedeutend spezifischere und harmonischere Bewegungsabläufe als eine „Maschine“. Dennoch freut es, daß endlich auch ein reinrassiges Snowboard-Modul geplant ist. Schließlich wird die Gattung des Homo Sapiens Snowboardicus auch unter Nintendo 64-Anhängern immer größer.

Nur Vorschußlorbeeren?

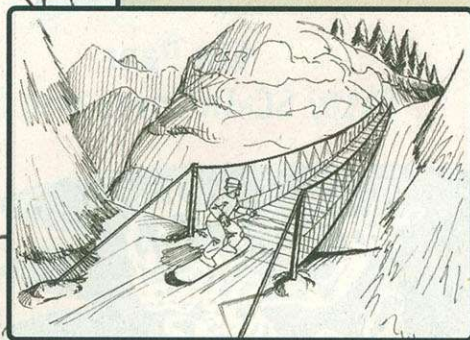
Grafisch soll das Ganze dem Qualitätsmodul *Top Gear Rally*, das auch schon über Mitsui vertrieben wird, in nichts nachstehen. Colin Gordon vom Entwickler-Team Boss Game Studios sagt, daß „die Stunts bedeutend intuitiver als bei anderen

NO.9 GANZ'S Texture Color

9



KEMCO 05/26/97



MARIO-FREUNDE AUFGEPASST!

Super Mario-Bälle



- mehrere Motive und Größen
- robuste Qualität

Kinderfahrradhelm mit Super Mario Decor



Mehr Sicherheit mit ABUS

- In perlblau und perlgrün
- Optimale Belüftung und Anpassung
- CE und GS-TÜV-geprüft
- Größen S/M (46-54) + M/L (48-59)

Lifestyle-Gürtel für die junge Generation

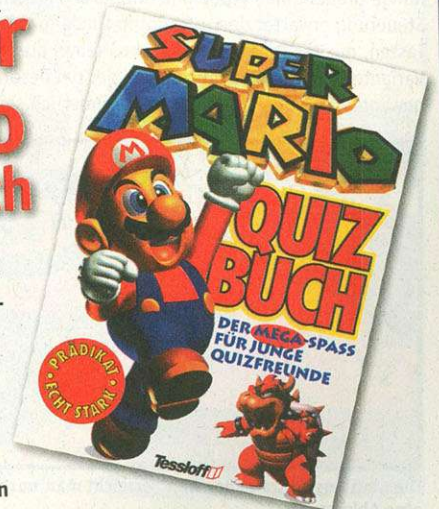
- modisches Design mit Super Mario + seinen Freunden



- Größe individuell einstellbar
- kratz- und bruchsicher durch hochwertiges Herstellungsverfahren

Super Mario Quizbuch

- über 400 knifflige Fragen aus Wissenschaft, Natur, Technik, Sport und Geschichte
- der Ratespaß für alle Kids
- aus dem bekannten Tessloff-Verlag



N64-Schlüsselanhänger



- Controller oder Konsole
- verschiedene Farben und Größen
- auch mit LCD-Uhr oder Voice-Box für kurze Infos
- gehört an jeden Schlüsselbund

T-Shirts und Caps



- für jede Generation
- mehrere Motive und Farben
- 100% Baumwolle
- auch als Sweat-Shirts
- T-Shirts in allen Größen erhältlich
- Caps lustig bestickt

ARTIKEL ERHÄLTlich BEI:

Playcom	Hotline	089/5460300
Theo Kranz Games	Hotline	0931/3545222
Quality Media	Hotline	0851/83395

Sowie in den MARO-Filialen:

Stuttgart – Königstraße, Reutlingen – Wilhelmstraße,
Ulm – Zeitblomstraße, Topmedia Ludwigsburg – Solitudestraße,
Mell's Gameshop Trier – Metternichstraße.

SAN FRANCISCO RUSH

Endlich kann man die spektakulären Sprünge aus amerikanischen Filmen wie „Presidio“ am heimischen N64 nacherleben. GTI bringt Midways Automaten-Umsetzung *San Francisco Rush* nach Deutschland. Dieses Spiel ist mit Sicherheit keine Simulation. Dazu haben die Räder zu selten Bodenkontakt ... Mit VW Käfer, VW Bus (beide neu) und Firebird rast Ihr bei *San Francisco Rush* über die Hügel der gleichnamigen Stadt und stellt dabei neue Weitsprungrekorde auf.

Die Straßen von San Francisco

Daß sich die Zeit bietet, die Sehenswürdigkeiten (Coit Tower, Chinatown, die Bay, Transamerica-Pyramide) zu betrachten, möchten wir aber bezweifeln. Für eine Runde braucht man jedenfalls rund drei Minuten. Die Steuerung erwartet den gekonnten Umgang mit den C-Tasten, die das Driften vereinfacht. Neben drei Nebel-Varianten ist der Wind einstellbar, der bei besonders gewagten Sprüngen hilfreich oder hinderlich sein kann.



Normal,
Advanced,
Expert,
Extreme,
– welches ist
Eure Geschwin-
digkeit?



Die „kurvigste Straße der Welt“ erreicht man nur über eine Abkürzung.



Achtung: Gegenverkehr! Im Gegensatz zu anderen Rennspielen kommt hier die Gefahr auch von vorne!

Die verrücktesten Abkürzungen der Videospiel-Geschichte



Ob die Städteplanung in San Francisco diese Sprungschance kennt?

Statt drei (wie in der Spielhalle) gibt es jetzt sechs Kurse, die zahlreiche Abkürzungen und Streckenvarianten bieten. Die kurzen Wege führen über Hochhaus-Dächer, durch Fensterscheiben oder über die grüne Wiese. Außerdem gibt es für jede Runde die entsprechende Spiegel-Version. Und wer die angekündigten zwei Stunt-Kurse findet, hat noch mehr Spaß.



Durch diesen harmlosen Eingang führt der Weg durch die engen ...



Statt auf der Straße zu bleiben, versuchen sich Profis an dieser ...



... Abwasser-Kanäle der bergigen Stadt. Eckt nicht an!



... Abkürzung, die durch einen engen Canyon führt. Fahrt langsam!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Midway H. E.
Vertrieb: GT Interactive
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel
Genre: Racing

Erster Eindruck

Hanebüchen! Schnell! Unglaublich! Postkarten-Umgebung ... GTI liefert *San Francisco Rush* als gelungene, schnelle deutsche Version des Spielhallen-Knallers ab. Neue Strecken, jede Menge Abkürzungen und versteckte Wagen lassen bei toller Musik Zeit und Raum vergessen. *San Francisco Rush* ist keine Simulation, sondern eine atemberaubende Verwirklichung der wildesten Verfolgungsjagden, die das amerikanische Fernsehen zu bieten hat.

og

Shredding-Time* mit Imagineer

Genki programmiert ein Ski- & Snowboard-Rennen für Imagineer: *Snow Speeder*

Imagineer stellte sich folgende Frage: Wenn *Multi Racing Championship* so gut läuft, warum soll man dann nicht die gleiche Engine (Programm-Routine) für andere Produkte nutzen? Es sprach wohl nichts dagegen, darum kommt jetzt *Snow Speeder*!

In Tokios Stadtteil Shinjuku – wo Genki und Imagineer ihre Büros haben – ist Schnee in rodeltauglicher Höhe ein recht seltener Anblick. Für Action auf dem Brett fährt man zum Fuji oder in die große „Indoor“-Skihalle. Kein Wunder also, daß sich die Japaner zum Ski- und Snowboard-Fahren lieber im warmen Zimmer vor die Konsole setzen: Kemcos *Twisted Edge*, Atlus' *Snowbo Kids* und Imagineers *Snow Speeder* sollen für frostbeulen-freien Spaß sorgen.

Das von Genki entwickelte 96 Megabit-Modul *Snow Speeder* basiert auf der Programmroutine von *MRC – Multi Racing Championship*. Wie bei *Mario Kart 64* werden der Modul-interne Speicher (direkt auf dem Chip) und das Controller Pak unterstützt. Letzteres dient zum Sichern der Geister-Charaktere, gegen die besonders gute Fahrer antreten können. Stichwort „Fahrer“: Sechs Figuren dürfen jederzeit ausgewählt werden, die sich dann entweder auf Snowboards oder Skier schwingen. Zwei weitere Gestalten sind wählbar, wenn die vier Kurse im Spiel gemeistert wurden.

Runter kommen sie alle – fragt sich nur wann ...

Geschwindigkeitsrekorde auf den drei Standard- und dem Zusatz-Parcours müssen im Abfahrtslauf-, Tor- und Slalom-Modus gebrochen werden. Die Pistenzustände bieten „Baby Snow“ (damit ist wohl „Neuschnee“ gemeint), Eisbahnen und mittlere Konditionen. Während man *Snow Speeder* zu meistern versucht, werden gleichzeitig die Fähigkeiten in den Kategorien Geschwin-



Jörgs Augen werden feucht: Snowboarden bis zum Abwinken!



Links oder rechts, einfach oder anspruchsvoll – was traut Ihr Euch?



digkeit, Steuerung und Ausdauer gesteigert.

Wie *MRC* biete *Snow Speeder* grafische Gags: Hubschrauber tauchen in der Mitte einer Eishöhle auf, Skilifte sorgen für Zuschauer auf der Piste und Bäume für manchen unsanften Landung in ihren Wipfeln. Die Abkürzungen sind oft schwer zu finden, sorgen aber für die nötigen Zeitverkürzungen.



Mitten in der Tokyo Bay steht die größte Ski-Halle der Welt. Aber wer fährt hier Snowboard? Keiner!

Snow Speeder wird – wenn Imagineer das Spiel noch rechtzeitig herausbringen kann – sicherlich ein interessanter Titel für die Olympischen Wochen. Wir sind auf das Testmuster gespannt! og



Kurz vor der Zieleinfahrt: Ob diese Zeit für eine Medaille reicht?



Nur nicht nach unten schauen ... Andererseits, was ist, wenn ein Baum im Weg steht?



Diese Abkürzung führt durch den Eiskanal.





LASS ES KRACHEN!

Mit deutschem Bildschirme



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

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

ClayFighter 63 1/3

Special-Moves

Bad Mr. Frosty

Ice Pick ↓ ↘ → + P
 Jumping Ice Pick ↓ ↓ + P
 Buttsickle ↓ ↘ ↘ + K
 Ice Skate Dash ← (H) → K
 Snowball ← (H) → + P
 oder ← ← ← ← + P
 Ice Bash ↓ ↘ ← + P
 Blizzard → ↓ ↘ → + K oder + P
 Ice Skate Dash ← ↘ ↓ ↘ + P
 Verrückte Combo ↓ ↘ ← C →
 oder ↓ ↘ → C →

Provokation

Throw (N) → + C ↑
 Hold (N) → + C ←
 Super 1 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K
 Super 2 → ↘ ↓ ↘ ←
 → ↘ ↓ ↘ ← + K

Super 3

← ↘ ↓ ↘ →
 ← ↘ ↓ ↘ → + K

↓ ↓ C ↓ + C →
 ↓ ↓ ← ↘ ← + K

← (H) → C →
 C ↓ + ← (H) → + C ↑

C ↑ C ← → ↓ → + C →
 → ↓ → + K

← (H) → C ← / C ↑
 ↘ ↓ ↘ + P / K

→ + P / K
 ↓ ↓ ↓ + L + R

↓ ↓ → + R
 Ice Bash ← ← ← ← ←

↓ ↓ ↓ / → → →
 ↓ ↓ ← → + B

← (H) → + P
 ← (H) → + K

→ ↓ ↘ → + P
 → ↘ ↓ ↘ ← + P

→ ↘ ↓ ↘ ← + K
 oder ↓ (H) ↑ + K

↓ ↘ ← + P
 ↓ ↘ → + P / → ↓ → + P

← ↘ ↓ ↘ ← + P
 ↘ (H) + C →

od. ↘ (H) + C →
 ↘ + C ↑

L + R + A
 L + C ← + C ↓

L + C ↑ + C →
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

→ + C ↑
 → + C ↑

Hold (N)

Super 1 ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + P / K
 Super 2 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
 Super 3 → ↘ ↓ ↘ ←
 → ↘ ↓ ↘ ← + K / P

Super 4

← ↘ ↓ ↘ →
 ← ↘ ↓ ↘ → + P

← (H) → ← → + P
 C ↑ C ← → ↓ ← C ↑

C → C ↓ → ↓ → + K
 → ↓ → + P

← (H) → C ↓ / C →
 ↘ ↓ ↘ + P / K

→ + P / K
 ↓ ↓ ↓ + L

↓ ↓ → + R
 ↓ ↓ ↓ + C →

↓ ↘ ← + C ↓
 ↓ ↓ + P

↓ ↓ → + A
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

↓ ↓ ↓ + C ↑
 ↓ ↓ ↓ + C ↑

Provokation

Spin Throw (N) → + C ↑
 Hold (N) → + C ←
 Super 1 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K / P
 Super 2 ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + K / P
 Linker ↘ ↓ ↘ + P / K
 Auto-Double → + P / K
 Claytality 1 (N) ↓ ↘ ← + C ↑
 Claytality 2 (D) ↓ ↓ ← + C ←
 Claytality 3 (D) → → → + C ←
 Claytality 4 (D) ↓ ↓ + C ↑ / C ←

Dr. Kiln

Glasses of Heat ↓ ↘ → + P
 Propeller Push ← ↘ ↓ ↘ → + K
 Bull Charge ← (H) → + P
 Kiln Kick ← (H) → + K
 Defibrillator Dance → ↓ ↘ + P
 Provokation L + R + A
 Super ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K / P
 3-Hit-Combo ← (H) → + C → C ↓
 ↓ ↘ → C →
 ← (H) → + C → C ↓
 C ↓ → ↓ → C
 → ↓ → + P

13-Hit-Combo

Linker → ↓ → + P
 Combo Breaker ← (H) → + C ↓ / C →
 Opener 1 → (H) → + C ← / C ↑
 Opener 2 → ↓ ← + P / K
 Linker 1 ↓ ↓ ↓ + R
 Claytality 1 (D) → → → + L
 Claytality 2 (N) ↓ ↓ → ←
 Claytality 3 (D) ↓ ↓ → ←

Earthworm Jim

Earthworm Punch (S) → ↓ ↘ + P
 Fire Fire ↓ ↘ → + P
 EWJ Elbow ↓ ↘ ← + P
 Worm Slide ← (H) → + P
 Tumble Worm ↓ ↘ → + K
 Worm Ball ↓ ↓ + K
 Provokation 1 L + R + K
 Provokation 2 L + R + B / C ←
 Worm Throw (N) → + C ↑
 Worm Grab Whip (N) → + C ←
 Super 1 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P / K
 Super 2 ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + P / K
 8-Hit-Combo ← (H) → + C ↑
 C ← → ↓ → C ↑
 ← (H) → + C ↑
 C ← → ↓ → C ↑
 C ← → ↓ → C ↑
 → ↓ → P

17-Hit-Combo

Combo Breaker → ↓ → P
 Opener ← (H) → + C ← / C ↑

Bonker

Get'em, Fifi ↓ ↘ → + P
 Ferris Wheel → ↓ ↘ + K
 Merry Go Round ↓ ↘ ← + K
 Fist Charge/Clown Charge ← (H) → + P
 Flip Kick/Somersault Att. ← (H) → + K
 Clown Trip ↘ (H) C → od. ↘ (H) C →
 Hop Attack ↓ ↓ + P
 Provokation L + R + A

Super 1 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K / P
 Super 2 ↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + K
 3-Hit-Combo ← (H) → + C ↑ C ↓ ↓ ↘
 → C →
 ← (H) → + C → C ↓ ↓ ↘
 → C →

↓ ↘ → + K
 ← (H) → + P / K

↘ ↓ ↘ + K
 ↘ ↓ ↘ + P

↘ ↓ ↘ + P
 ↓ ↓ ↓

→ → →
 ↓ ↓ + P

↓ ↘ → + P
 ↓ ↘ ← + K

← (H) → + K
 od. ← ↓ ↘ + K

↓ (H) ← + K
 ↓ ↘ ← + K

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

↓ ↘ ← + C →
 ↓ ↘ ← + C →

ClayFighter 63 1/3 – Fortsetzung

Special-Moves

Linker	↘↓↘+P/K
Auto-Double	→+P/K
Claytality 1 (W)	↓↓↓↓L+R
Claytality 2 (N)	←↓→+R
Claytality 3 (D)	→→→
Claytality 4	↓↘←+C→
Claytality 5	↓↓+C↑/C←

Houngan

Chicken Baseball	↓↘→+P
Houngan High Kick	→↓↘+K
Voodoo Surfing	↓↘←+K
Air Voodoo Surfing (S)	↓↘←+K
Houngan Hurl	←(H)→+K
Curse Crawl	←←+P
Voodoo Mask Smash (S)	↓↓+P
Graveyard Shift	←↘↓↘→+P
Provokation	L+R+B od. L+R+A
Voodoo Throw (N)	→+C↑
Voodoo Hold (N)	→+C→
Hop Forward	→+L+R
Hop Backward	←+L+R
Launch	↘(H)+C↑
Super 1	↓↘→↓↘→+P
Super 2	↓↘←↘↘←+K
Super 3	→↘↓↘←+P
8-Hit-Combo	←(H)→C→C↓→ ↓→C→

10-Hit-Combo(S)	C↑C←→↓→C↑
Combo Breaker	←(H)→C↓/C→
Opener	←(H)→+C↓/C→
Linker	↘↓↘+K/P
Linker Finisher	↓↘→+K/P
Auto-Double	K/P
Claytality 1 (N)	←↓→+L
Claytality 2 (D)	↓↓↓↓+L
Claytality 3 (D)	←↓→←↓→
Claytality 4 (D)	←←←←
Claytality 5 (W)	↓↘←+A
Claytality 6 (D)	←←→→+C←

Ickybod Clay

Boohooker	→↓↘+P
Unearthly Travel	→↓↘+K
Great Pumpkin	↓↘→+P
Hop Attack	↓↓+P
Bats in the Belfry	←(H)→+P
Ghoul Roll	←←→+K
Ghostly Bash	←(H)→+K
Up'n'Over	→(H)+C↑
Squeezer	→(H)+C→
Spook Spin	→(H)+C↓
Bat Attack	←↓←+P
Rising Rhoul Roll	→↘↓↘←+C←
Icky Kick	←↘↓↘→+C↓
Provokation	L+R+B
Launch	→+C↑
Hop Forward	→+L+R
Hop Backward	←+L+R
Super 1	↓↘→↓↘→+K
Super 2	→→←←+K
Super 3	↓↘←↘↘←+B
7-Hit-Combo	C↑C←→↓→C↑
7-Hit-Combo	←(H)→+C→C↓ →↓→C→
Combo Breaker	→↓→+P

Opener	←(H)→+C↓/C→
Dash Auto Opener	←(H)→+K
Linker	↘↓↘+K/P
Linker Finisher	↓↘→+K/P
Auto-Double	K/P
Claytality 1 (D)	←↓→+L
Claytality 2 (D)	↓↓↓↓
Claytality 3	←↓←↓+P/K
Claytality 4 (D)	←←←←

Kung Pow

Monkey Nunchakus	↓→+P
Crane Technique	↓↘←+P
Foo Young Flurry	←(H)→+P oder 5 x P
Chop Suey	↓↘→+K
Flying Kick	←(H)→+K
Egg Foo Young	→↓↘+K
Nunchucks	↓↘→+P
Evasive Maneuvers	→↓←+K
The Crane (S)	↓+C→
Overhead Attack	↓↓+P
Provokation	L+R+A
Special 1	↓↘→↓↘→+K/P
Special 2	↓↘←↘↘←+K
6-Hit-Combo (S)	C→C↓↓→C→
8-Hit-Combo	←(H)→+C↑C←→ ↓←C↑C←→↓→C→ →↓→+K ←(H)→+P/K ↘↓↘+K ↘↓↘+K ↓↓↓/↓↘→ →→→→+R →↘↘↘↘ oder →↘↘→↘↘

Combo Breaker	
Opener	
Linker	
Linker Finisher	
Claytality 1 (D/N)	
Claytality 2 (D)	
Claytality 4 (W)	

Sumo Santa

Gift Gun	↓↘→+P
Belly Launcher	→↓↘+P
Jelly Belly	→↓←+K
Sumo Roll	←(H)→+K
Ham Hock	↓(H)→+P
Kringle Krush	←↓→+P
Hand Bwap	→→+P
Spin Kick	↓↘←+K
Over the Top	↓↓+C↑
Provokation	L+R+A
Throw (N)	→+C→
Hold (N)	→+C↑
Launch	↘(H)+C↑
Hop Forward	→+R+A
Hop Backward	←+R+A
Super 1	↓↘→↓↘→+K/P
Super 2	←←→→+K
7-Hit-Combo (S)	C→C↓↓→C↑
10-Hit-Combo (S)	C→C↓↓→C→
Combo Breaker	→↓→+P
Opener	←(H)→C↓/C→
Linker	↘↓↘+K/P
Linker Finisher	↓↘→+K/P
Auto-Double	K/P
Claytality 1 (D)	↓↓↓+R
Claytality 2 (N)	→→→→

T-Hoppy

Hoppy Charge	←(H)→+P
Twist Toss	→(H)+C↑
Twist Toss	↓(H)→+K

Over the Top	↓↓+C↑
Hoppy Chop	→↓↘+P
Headbutt	→→+B/A
Hoppy Kick	→↘↓↘←+K
Hoppy Stomp	↓↘←+K
Rabbit Long Arm (W)	←↘↓↘→+C←
Rabbit Short Arm (N)	←↘↓↘→+C←
Scoop & Throw	↓↘→C↓/C→
Over the Top	↓↓C↑
Hoppy Stomp	↓(H)→+K
Rabbit Strong Arm	←↘↓↘→+C←
Provokation	L+R+A
Launch	↘(H)+C↑
Hop Forward	→+L+R
Hop Backward	←+L+R
Super 1	↓↘→↓↘→+P/K
Super 2	↓↘←↘↘←+P
8-Hit-Combo	←(H)→+C↑ C←→↓→C↑ ←(H)→+C↑ C←↓↘→C→ →↓→+P ←(H)→+P ↘↓↘+P/K ↓↘→+P/K P/K →→→→
8-Hit-Combo	←←→→+R →↓←+L ←←←← ↓↓↓↓

Taffy

Gum Toss	→↘↓↘←+K
Taffy Spit	↓↘→+P
Over the Top	↓↓+C↑
Taffy Twist	↓↘←+P
Air Twist	↓↘←+P
Taffy Slingshot	→←→+P
Tossed	←(H)+P
Jelly Roll	←(H)↓↘+P
Sugar Rush	←(H)→+K
Taffy Noogie	→(H)+K
Launch	↘+C↑
Provokation	L+R+P
Hop Forward	→+L+R
Hop Backward	←+L+R
Super 1	↓↘←↘↘←+P/K
Super 2	↓↓←←+K
Super 3	K(H)+P(H)
6-Hit-Combo (S)	C↑C←→↓→C↑
7-Hit-Combo (S)	C↑C←→↓→C→
Combo Breaker	→↓←+K
Opener	←(H)→+K/P
Linker	↘↓↘+K/P
Linker Finisher	↓↘→+K/P
Auto-Double	K/P
Claytality 1 (N)	←↓→+R
Claytality 2 (W)	↓↓↓L+R
Claytality 3 (D)	↓↓→→+R
Claytality 5 (N)	→→→→/←←←←

K = Kick, P = Punch, N = in der Nähe des Gegners, D = in einiger Entfernung zum Gegner, W = in weiterer Entfernung zum Gegner, S = während eines Sprunges, H = ca. 2 Sek. halten.

GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 6, Mission 3: Kirghizsta – Launch Silo #4

Die Missionen:

1. Fotografiert den Satelliten (alle Stufen)
2. Findet die „Telemetric Data“ (mittel, schwer)
3. Findet die Satelliten-Steuerung (mittel, schwer)
4. Verschont die Wissenschaftler (alle Stufen)
5. Vermint die Brennstoffräume (schwer)

1 Brennstoffräume

In den Räumen seht Ihr Türen mit einem Radioaktiv-Symbol. Bringt daran den Plastiksprengstoff an.

2 Steuereinheiten

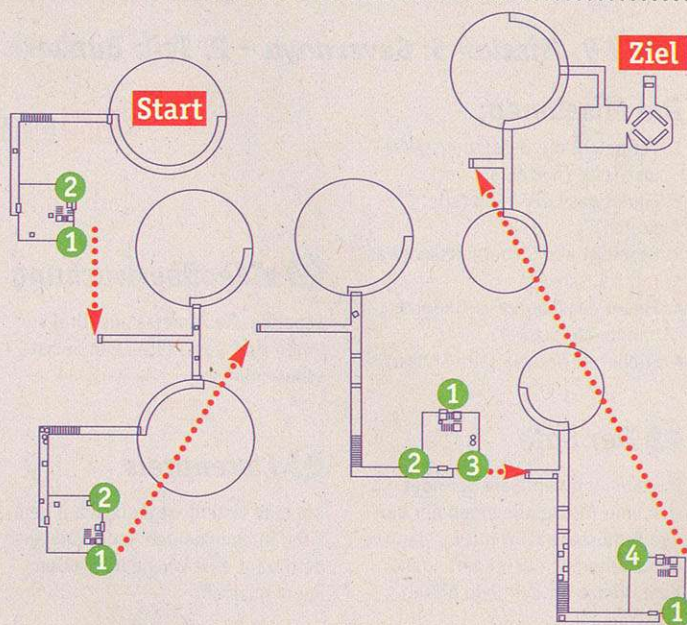
Hier findet Ihr jeweils ein bis zwei grüne Satelliten-Steuereinheiten. Meistens liegen sie auf den Tischen.

3 Data-Band

Hinter der Tür steht ein Wissenschaftler. Bedroht ihn und er lässt vor lauter Schreck das Band fallen.

4 Der Satellit

Zu guter Letzt findet Ihr den Satelliten. Stellt Euch davor und fotografiert ihn.



Level 7, Mission 4: Monte Carlo – Frigate

Die Missionen:

1. Befreit alle Geiseln (alle Stufen)
2. Entschärft die Bombe auf der Brücke (mittel, schwer)
3. Entschärft die Bombe im Maschinenraum (mittel, schwer)
4. Befestigt den Peilsender am Hubschrauber (alle Stufen)

1 Geiseldrama

Hier befinden sich die Geiseln. Kümmert Euch sofort um die Wache, die der Geisel am nächsten steht. So lenkt Ihr die Aufmerksamkeit auf Euch und riskiert nicht das Leben des Gefangenen.

2 Explosionsgefahr

Je eine Bombe befindet sich an diesen Punkten. Der Bombenentschärfer, den Ihr bei Euch habt, schaltet sie aus.



3 Der Hubschrauber

Auf dem Heck des Schiffes steht der Hubschrauber, an dem Ihr den Sender anbringen sollt.

Level 8, Mission 5: Severnaya – 1. Teil: Surface

Die Missionen:

1. Stört die Kommunikation zum Bunker (alle Stufen)
2. Beschädigt das Spetznaz-Unterstützungsflugzeug (mittel, schwer)
3. Beseitigt alle Sicherheitskameras (schwer)
4. Verschafft Euch Zugang zum Bunker (alle Stufen)

1 Videoüberwachung

An diesen Punkten befinden sich die Kameras. Beseitigt sie schnell, bevor sie Euch entdecken.

3 Radartower

Als erstes müßt Ihr die Kamera auf der Treppe abschießen, bevor sie Euch entdeckt. Dann könnt Ihr mit dem Schlüssel (siehe Punkt 2) die Tür zum Computerraum öffnen und den Kommunikations-Computer lahmlegen.

2 Schlüsselerlebnis

Hier befindet sich in der Hütte ein General, der den Schlüssel zum Computerraum hat.

4 Der Bunker

Das Flugzeug und den Bunker findet Ihr hier. Sprengt zuerst das Flugzeug und betretet dann den Bunker.



GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 9, Mission 5: Severnaya – 2. Teil: Bunker

Die Missionen:

1. Vergleicht die Besatzungs-/Verlust-Liste (mittel, schwer)
2. Findet das CCTV-Tape (alle Stufen)
3. Beseitigt alle Sicherheitskameras (mittel, schwer)
4. Findet das GoldenEye-Benutzerhandbuch (schwer)
4. Flieht mit Natalya (alle Stufen)

1 Der Safe

Im Raum mit dem Safe befindet sich eine Wache, die einen der beiden Schlüssel hat. Wenn Ihr dann den zweiten Schlüssel gefunden habt, könnt Ihr den Safe öffnen.

2 Videoüberwachung

Schaltet alle Kameras aus. Drei von ihnen sind Bestandteil von Selbstschußanlagen.

3 Listenpreis

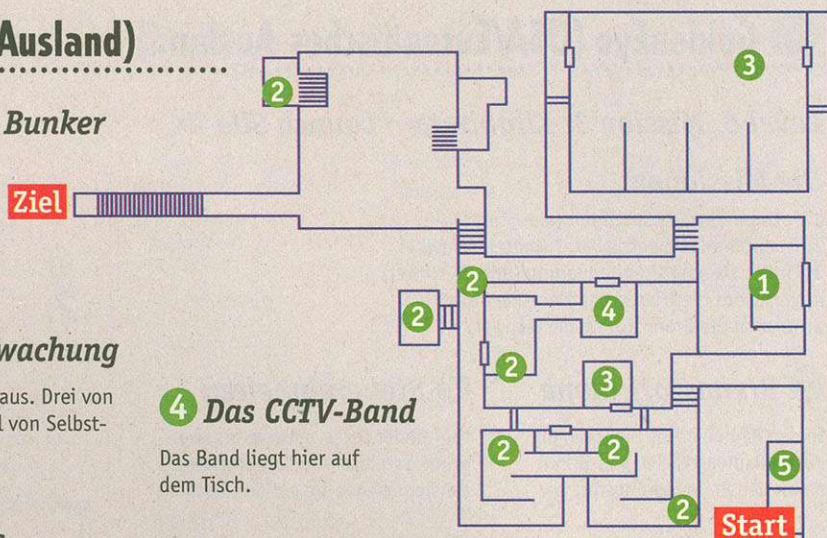
Die eine Liste liegt einfach auf dem Tisch in dem kleinen Raum. Die andere trägt eine Wache im großen Raum mit sich.

4 Das CCTV-Band

Das Band liegt hier auf dem Tisch.

5 Befreiungsaktion

Erst wenn alle Aufgaben erfüllt sind, solltet Ihr Natalya befreien. Wird sie zu früh befreit, tänzelt sie Euch nur vor der Flinte herum und Ihr könnt nicht richtig schießen.



Level 10, Mission 6: St. Petersburg – 1. Teil: Statue Park

Die Missionen:

1. Kontaktiert Valentin (alle Stufen)
2. Findet und demaskiert Janus (alle Stufen)
3. Eilt zum Hubschrauber (alle Stufen)
4. Rettet Natalya (alle Stufen)
5. Findet den Flugschreiber (alle Stufen)

1 Valentin

Auf erfreuliche Weise trifft Ihr auf den KGB-Agenten Valentin.

2 Ein Wiedersehen

Bei der Lenin-Statue trifft Ihr Janus. Steckt die Waffe weg und hört ihm zu. Erst wenn Janus alles gesagt hat, könnt Ihr zur Waffe greifen, ohne die Mission zu gefährden.

3 Nochmal retten

Wieder müßt Ihr Natalya retten. Eilt dazu zum Anfangspunkt zurück. Dort steht ein Hubschrauber, und Natalya liegt davor. Sprecht sie an und lauft mit ihr zum Tor.

4 Der Flugschreiber

Wenn der Hubschrauber explodiert ist, laßt Ihr Natalya am Tor zurück und sucht den Flugschreiber. Er befindet sich ein Stückchen weiter unten irgendwo in der Umgebung.



Level 11, Mission 6: St. Petersburg – 2. Teil: Military Archives

Die Missionen:

1. Befreit Euch aus dem Haftraum (alle Stufen)
2. Findet Natalya (alle Stufen)
3. Findet die Black Box des Hubschraubers (mittel, schwer)
4. Flieht mit Natalya (alle Stufen)

1 Der Flugschreiber

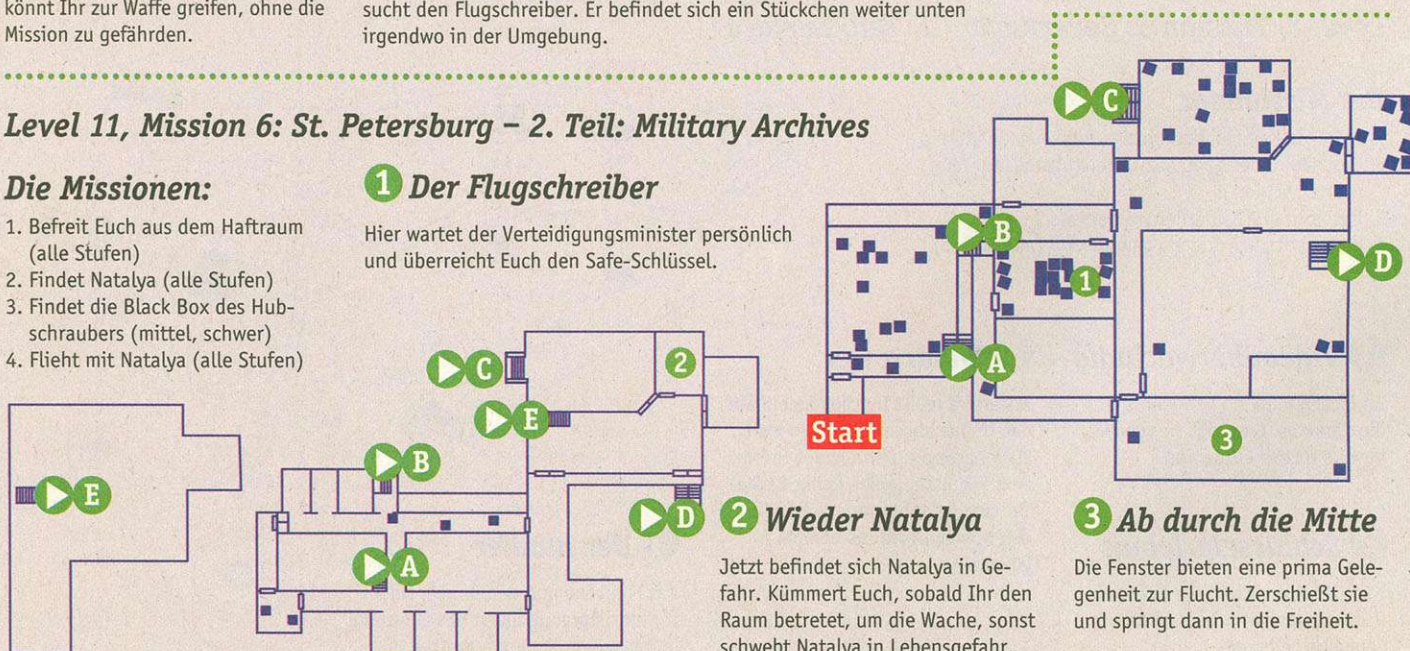
Hier wartet der Verteidigungsminister persönlich und überreicht Euch den Safe-Schlüssel.

2 Wieder Natalya

Jetzt befindet sich Natalya in Gefahr. Kümmert Euch, sobald Ihr den Raum betretet, um die Wache, sonst schwebt Natalya in Lebensgefahr.

3 Ab durch die Mitte

Die Fenster bieten eine prima Gelegenheit zur Flucht. Zerschießt sie und springt dann in die Freiheit.



GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 12, Mission 6: St. Petersburg – 3. Teil: Streets

Die Missionen:

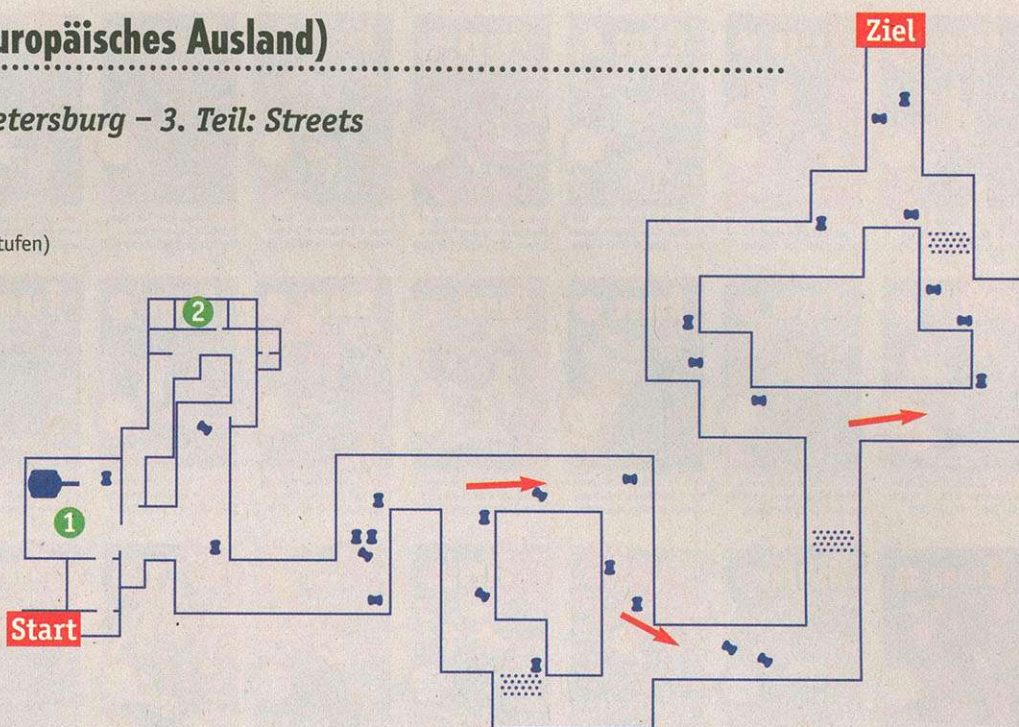
1. Kontaktiert Valentin (mittel, schwer)
2. Verfolgt Ourmurov und Natalya (alle Stufen)
3. Verschont die Zivilisten (alle Stufen)

1 Panzerfahrt

Steigt in den Panzer und fahrt Richtung Ziel. Überfahrt dabei keinen Zivilisten. Die Autos könnt Ihr mit einem gezielten Schuß des Panzers beseitigen.

2 Valentin

Ein kurzer Spaziergang lohnt sich. Wenn Ihr Valentin findet, schenkt er Euch viel Zeit.



Level 13, Mission 6: St. Petersburg – 4. Teil: Depot

Die Missionen:

1. Beseitigt das illegale Waffenlager (schwer)
2. Schaltet das Computer-Netzwerk aus (mittel, schwer)
3. Findet die Hubschrauber-Blaupausen (mittel, schwer)
4. Lokalisiert Trevelyan's Zug (alle Stufen)

1 Geheimzentrale

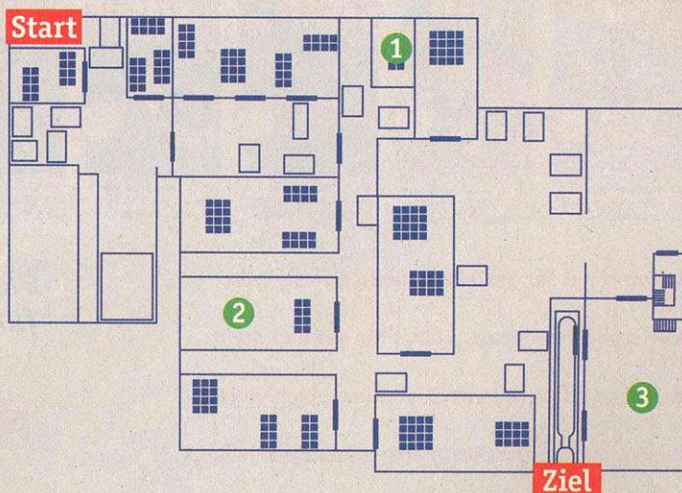
Hier findet Ihr das Computer-Netzwerk. Auf dem Tisch liegt ein Safe-Schlüssel. Steckt ihn ein, bevor Ihr das Netzwerk lahmlegt.

2 Illegal

Das illegale Waffenlager befindet sich im hinteren Teil der Halle.

3 Alles sicher

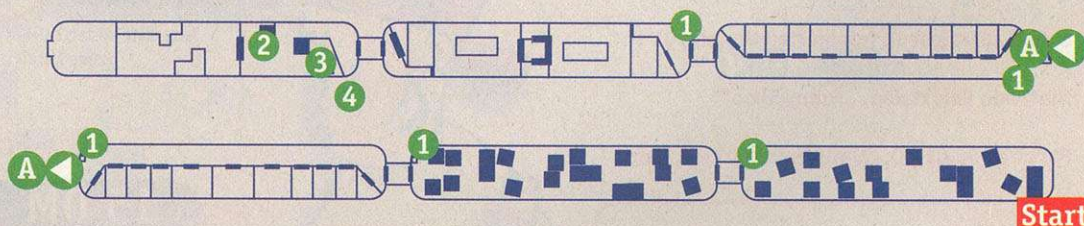
Im ersten Stockwerk steht der Safe. Mit Hilfe des Schlüssels (siehe Punkt 1) könnt Ihr ihn öffnen.



Level 14, Mission 6: St. Petersburg – 5. Teil: Train

Die Missionen:

1. Beschädigt die Bremsen (alle Stufen)
2. Rettet Natalya (alle Stufen)
3. Lokalisiert Janus' Geheimbasis (mittel, schwer)
4. Knackt Boris' Paßwort (schwer)
5. Flieht mit Natalya (alle Stufen)



1 Bremsen

Um den Zug anzuhalten, müßt Ihr alle Bremsen beseitigen.

2 Die X-te Rettung

Wiedereinmal müßt Ihr Natalya befreien. Geht langsam in den letzten Wagen und zielt auf den Kopf des Generals. Streckt ihn nieder.

3 Laser-Akrobatik

Hier befindet sich eine Luke, die mit Stahlstreifen befestigt ist. Nehmt Eure Laser-Uhr und beseitigt schnell die Streifen. Laßt Natalya jetzt am Computer fertigarbeiten (Geheimbasis von Janus lokalisieren und das Paßwort knacken) und verschwindet dann durch die Luke.

4 Achtung: Wachen!

Außerhalb des Zuges befinden sich auf der linken Seite drei Wachen. Erledigt sie, bevor sie Euch in den Rücken schießen.

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



Heft 2 Bubby • 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 • Spidey • 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 Bubby 2 • Speedy Gonzales • True Lies • Kirby's Dream Land 2 • E!



Heft 18/19 Asterix 2 • DS 9 • 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 Pegg • 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 • Heaven 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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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)



* 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.

GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 15, Mission 7: Cuba – 1. Teil: Jungle

Die Missionen:

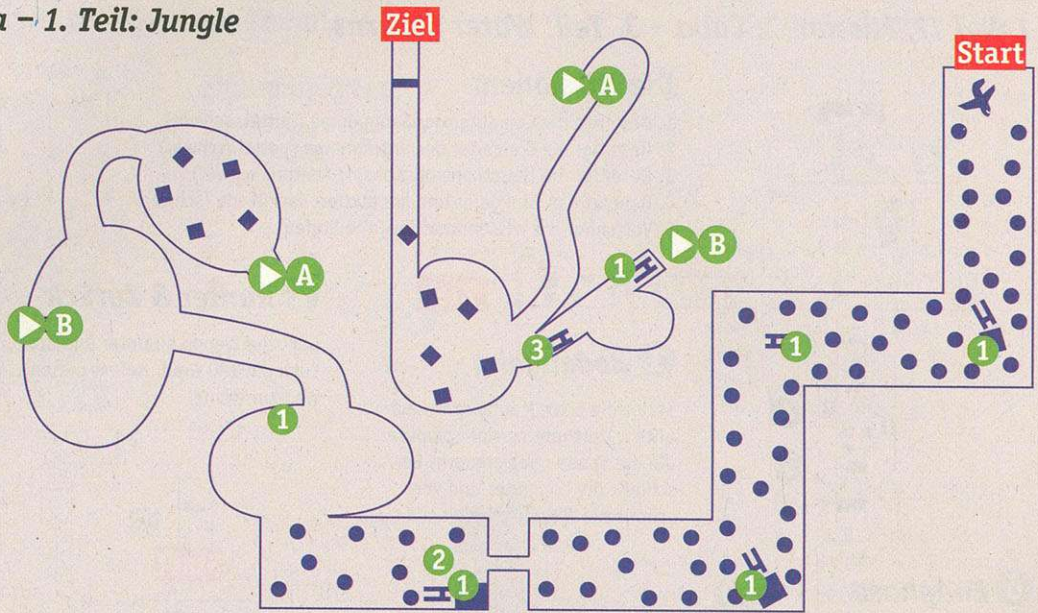
1. Beseitigt die Selbstschuß-Anlagen (alle Stufen)
2. Bezwingt Xenia (alle Stufen)
3. Beseitigt das Waffenlager (mittel, schwer)
4. Eskortiert Natalya zu Janus Geheimbasis (alle Stufen)

1 Versteckte Gefahr

Um die Mission zu erfüllen, müßt Ihr alle Selbstschuß-Anlagen beseitigen. Nehmt dazu das Sturmgewehr und zielt aus sicherer Entfernung auf die Fallen.

2 Xenia

Hinter der Hängebrücke wartet Xenia auf Euch. Entfernt zuerst die Selbstschußanlage. Sucht dann Schutz hinter einem Baum, lugt hervor und schaltet Xenia aus.



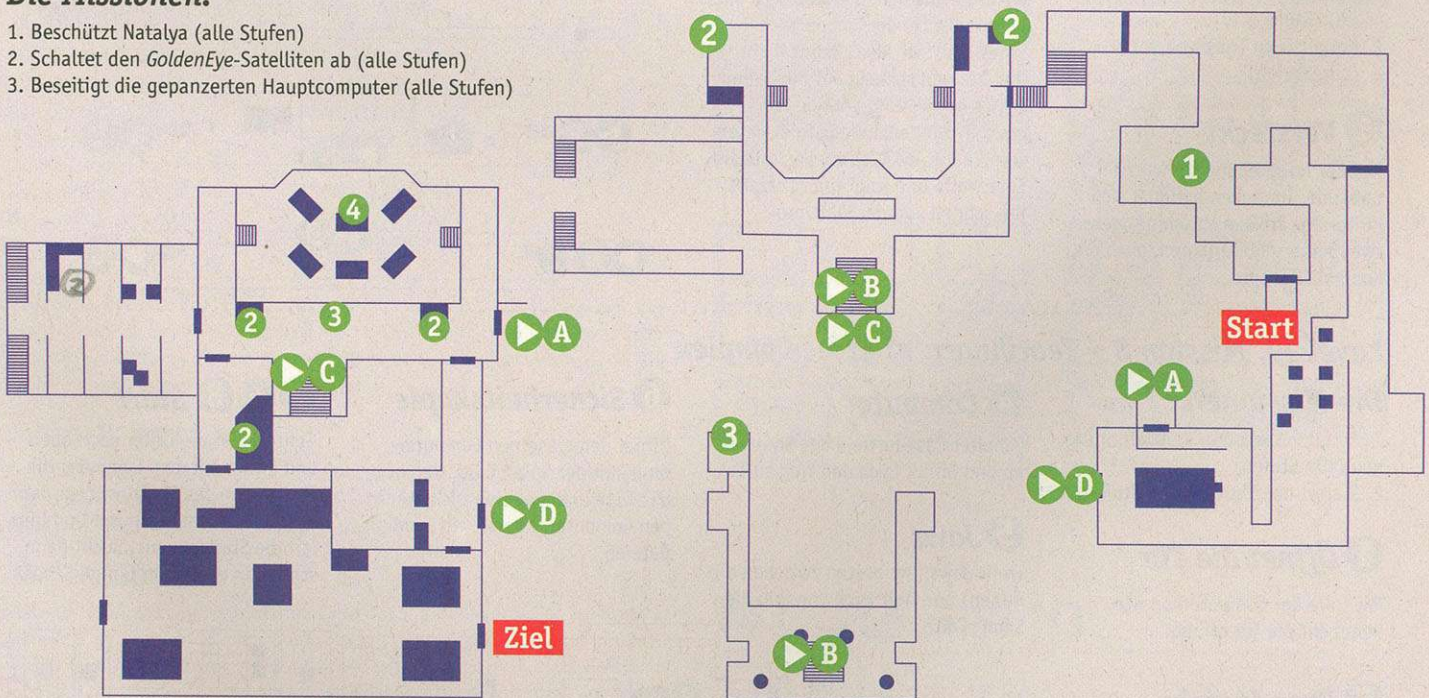
3 Das Waffenlager

Das illegale Waffenlager ist gut versteckt, es sei denn, Ihr habt die Leiter genommen. Beseitigt die Munitionskisten.

Level 16, Mission 7: Cuba – 2. Teil: Control Center

Die Missionen:

1. Beschützt Natalya (alle Stufen)
2. Schaltet den GoldenEye-Satelliten ab (alle Stufen)
3. Beseitigt die gepanzerten Hauptcomputer (alle Stufen)



1 Aufräumen

Steigt aus dem Lift und laßt Natalya zurück. Erledigt die Wachen und die Selbstschuß-Anlagen. Holt dann Natalya und sie öffnet Euch die erste Tür.

2 Die Computer

Klebt Minen an die Computer und sprengt sie aus sicherer Entfernung in die Luft.

3 Verschont Boris

Laßt Boris in Ruhe. Bedroht und verfolgt ihn, wenn er wegläuft. Er führt Euch zu einer Rüstung. Wenn Ihr ihn umlegt, weigert sich Natalya, weiterzuarbeiten.

4 Selbstschutz

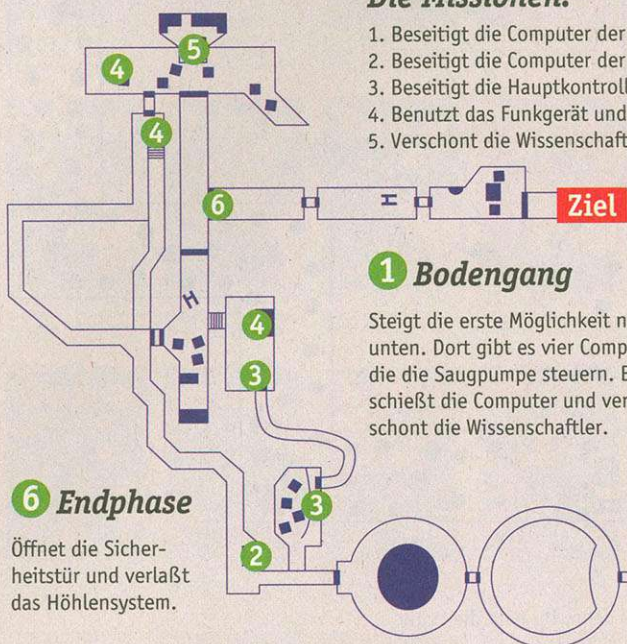
Stellt Euch vor Natalya auf und beobachtet die Treppen und Fenster. Sobald sich eine Wache sehen läßt, solltet Ihr diese beseitigen. Beschützt Natalya mit Eurem Leben.

GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 17, Mission 7: Cuba – 3. Teil: Water Caverns

Die Missionen:

1. Beseitigt die Computer der Saugpumpe (mittel, schwer)
2. Beseitigt die Computer der Druckpumpe (mittel, schwer)
3. Beseitigt die Hauptkontroll-Konsole (mittel, schwer)
4. Benutzt das Funkgerät und kontaktiert Jack Wade (schwer)
5. Verschont die Wissenschaftler (alle Stufen)



1 Bodengang

Steigt die erste Möglichkeit nach unten. Dort gibt es vier Computer, die die Saugpumpe steuern. Beseitigt die Computer und verschont die Wissenschaftler.

2 Runter & Zurück

Geht die Treppe hinunter und dreht Euch um 180 Grad. Nehmt diesen Weg zur Höhle

3 Geheimgang

In der Höhle stehen Spinde, hinter denen ein Gang zur Höhle mit der Druckpumpe versteckt ist. Beseitigt dort die Computer, die diese Pumpe steuern.

4 Code Cards

Code Cards, die Ihr für eine Sicherheitstür benötigt, gibt es hier.

5 Funkkontakt

Seid vorsichtig, wenn Ihr den Raum betretet. Denn einige Wachen schießen so scharf, daß sich der Kontrollraum inklusive des Funksenders und den Wissenschaftlern in Luft auflöst. Beseitigt die Wachen, gebt den Funkspruch auf und plättet die Hauptkonsole.

Level 18, Mission 7: Cuba – 4. Teil: Antenna Cradle

Die Missionen:

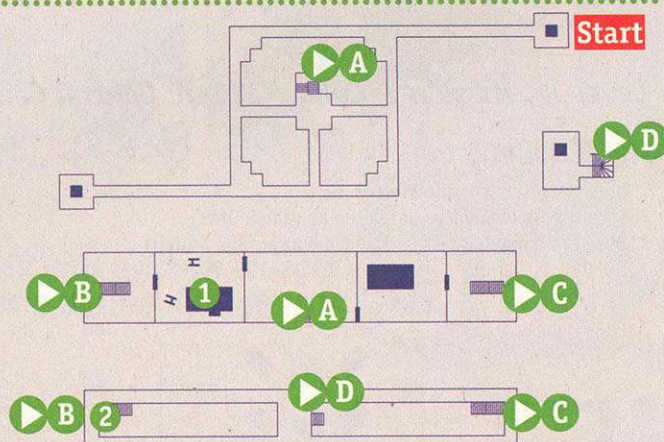
1. Beseitigt die Kontroll-Konsole (alle Stufen)
2. Knüpft Euch Trevelyan vor (alle Stufen)

1 Versteckt

Auf der Hauptebene stehen zwei Gebäude. Im linken befindet sich hinter der großen Maschine, neben zwei Selbstschußanlagen, auch die Kontroll-Konsole.

2 Alex

Wenn Ihr die Konsole beseitigt habt, geht Ihr die Treppe nach unten, dort ist Alex. Rennt hinter ihm her und schießt auf ihn. Wenn er nur noch wenig Energie hat, geht er zum Gebäude auf der untersten Ebene. Dort ist ein Loch. Ladet Eure Waffe und folgt ihm. Schießt ihn schnell von der Plattform.



Level 19, Mission 8 – Teotihuaca'n: Aztec Complex

Die Missionen:

1. Programmiert die Shuttleführung neu (alle Stufen)
2. Startet das Shuttle (alle Stufen)

1 Öffnet die Tür

Mit Hilfe der Computerkonsole könnt Ihr die Tür öffnen.

2 Brandgefahr

Beseitigt einen der beiden Computer am Ende des Raumes und schlüpft in den dahinter liegenden Gang. Bevor das Shuttle qualmt.

3 Aufräumen

Beseitigt erst einmal alle Wachen und Selbstschußanlagen in diesem großen Raum.

4 Computer

Schaltet das Startfeld des Shuttles ab und öffnet Euch den Weg zurück.

5 Jaws

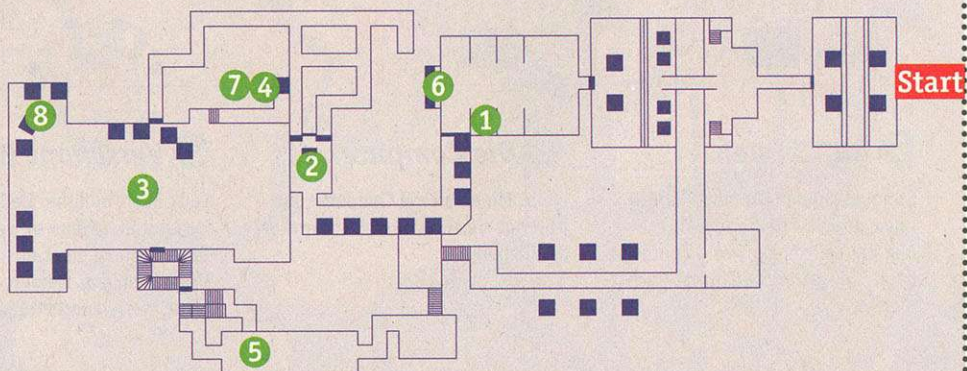
Treff Jaws (am besten zwischen die Augen) und holt Euch von ihm die Smart Card.

6 Sicherheitskopie

Öffnet den gläsernen Computerraum mit der Smart Card. Nehmt das Tape und legt eine Diskette in den Computer. Kopiert ein paar Dateien.

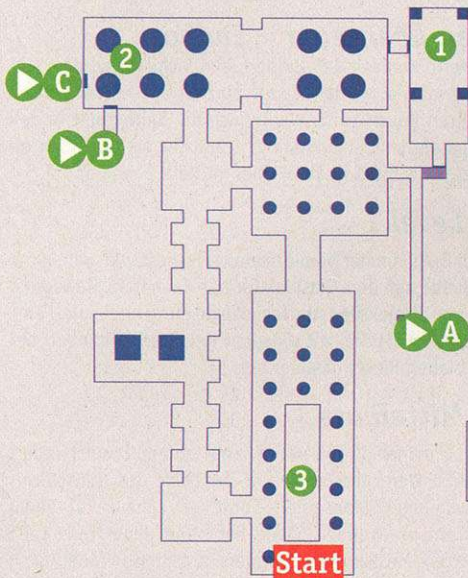
7 + 8 Start

Geht wieder die Leiter nach oben und öffnet mit dem Computer die Startrampe des Shuttles. Legt dann das Tape in den Computer und initiiert die Startsequenz. Sucht dann schnell in einem der Gänge Schutz.



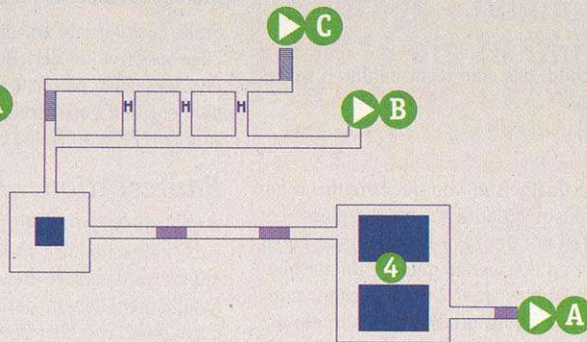
GoldenEye (USA/Europäisches Ausland)

Level 20, Mission 9: al-Saghira : Egyptian Temple



Die Missionen:

1. Findet den Goldenen Colt (alle Stufen)
2. Bezwingt Baron Samedi (alle Stufen)



1 Der Goldene Colt

Um hier den Goldenen Colt zu bekommen, müßt Ihr Euch die Kästchen auf dem Boden anschauen und sie in einer bestimmten Reihenfolge überqueren. Tut Ihr dies nicht, werden die Selbstschußanlagen aktiv und pusten Euch weg. Der Weg ist folgender: Stellt Euch auf die erste Kachel im Raum, geht ganz nach links, zwei vor, drei rechts, zwei vor, zweimal links vor, eine vor, eine rechts. Jetzt steht Ihr direkt vor dem Colt und könnt ihn gefahrlos einsammeln.

2 - 4 Der Baron

Den Baron müßt Ihr dreimal besiegen: 1. Im großen Säulenraum. 2. Im Wasser am Start. 3. In seinem Geheimversteck.

Diddy Kong Racing (US)

Magische Codes

Uns sind in letzter Minute ein paar magische Codes zugespielt worden. Leider konnten wir sie nicht mehr prüfen. Wir denken aber, daß sie durchaus für die PAL-Version geeignet sind. Probiert die Codes einfach einmal aus.

Hupen-Cheat	BLABBERMOUTH
2-Player Adventure	JOINTVENTURE
Alle Ballons sind gelb	BODYARMOR
Alle Ballons sind bunt	OPPOSITESATTRACT
Alle Ballons sind grün	TOXICOFFENDER
Alle Ballons sind rot	BOMBSAWAY
Waffen abschalten	BYEBYEBALLOONS
Keine Bananenbegrenzung	VITAMINB
Bananen verlangsamen	BOGUSBANANAS
Bananen ausschalten	NOYELLOWSTUFF
Ende mit Turbos	ZAPTHEZIPPER

Bonus Charaktere

Wenn Ihr Diddy auf dem Titelbild fahren seht, haltet erst A und etwas später dann B. Habt Ihr es richtig gemacht, gibt es eine riesige Auswahl an Charakteren, inklusive der aus Mario Kart 64.

Extra-Fahrzeuge

Haltet im Titelbild A und B gleichzeitig. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, sagen Mario und Luigi „I'm the Best“. In der Fahrzeugauswahl drückt Ihr dann ↓ und könnt vier neue Gefährte auswählen.

Neues Titelbild

Haltet die Z-Taste und wählt Euren Fahrer aus. Jetzt müßte Donkey Kong erscheinen und sagen: „Donkey Kong Racing, feat. Diddy Kong and more ...“. Doch wie gesagt: Bei dem einen oder anderen Tip hier kann es zu Problemen kommen, da wir die Diddy Kong Racing-Cheats nicht mehr prüfen konnten!

Tim und der Sonnentempel

Paßwörter

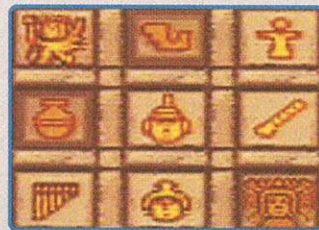
Sven Peterßen aus Bremen schickte uns seine Paßwörter:

Autofahrt: 41253 Anden-Dorf: 23514 Flußfahrt: 52143

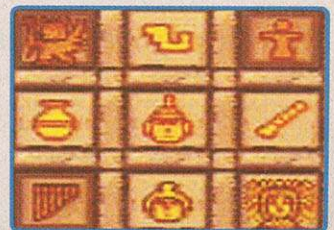
Tim und der Sonnentempel

Paßwörter

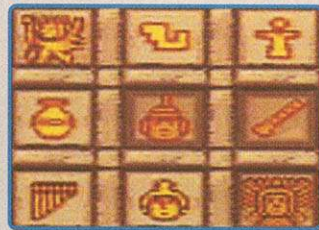
Auch diese Paßwörter schickte uns Sven Peterßen aus Bremen:



1. Die Autofahrt



2. Der Waggon



3. Der Kondor



4. Der Wasserfall

ClayFighter 63 1/3

Wählt Eure Arena selbst

Drückt im 2-Spieler-Modus (wenn der VS-Bildschirm erscheint) C→ oder C←, um Eure Lieblingsarena einzustellen.

Zufällige Auswahl

Wenn Ihr Euch nicht entscheiden könnt, welchen der vielen Kämpfer Ihr auswählen sollt, überlaßt doch einfach dem Computer die Qual der Wahl. Haltet dazu in der Charakter-Auswahl die L- und R-Taste gedrückt. Schon wählt das Nintendo 64 Euren Charakter mit aus.

Super Bomberman 64

Heiße Lava – Level 1

Achtet auf die Schatten auf dem Boden: Dort landen gleich Feuerbälle. Außerdem sind manche der Menhire nicht das, was sie vorgeben zu sein. Verlaßt das erste Bild über die Brücke links. Wendet Euch dort sofort wieder nach links, wo die blaue Bombe von einem Wächter geschützt wird. Vorsicht, auch zwischen den Trittbrettern der Brücke kommen Feuerbälle hervor. Holt jetzt die roten Bomben im dritten Bild und begeben Euch direkt zu den drei Schaltern. Beobachtet die Feuerbälle und stellt Euch auf die Stellen, an denen nichts passieren kann. Mit dem Weitwurf (siehe Anleitung) könnt Ihr den weit entfernten Schalter erreichen.

Heiße Lava – Mittelboss

Dieser Gegner hat ein eigenes Schutzschild, das man nicht berühren sollte. Die übrige Vorgehensweise ist bekannt.

Heiße Lava – Level 2

Mit zwei geladenen Bomben sollten die Quälgeister von der Lorenbahn am Anfang fix ausgeschaltet sein. Die schnellste Variante zur Lösung dieses Levels ist folgende: Begeben Euch zu dem Teil mit der Lava-Insel, auf der Loren herumfahren und ins Nichts stürzen. Über die Schienen gelangt Ihr zur oberen Plattform. Kurz vor ihr ist eine blaue Bombe, wenn Ihr Eure schon verloren habt. Schaltet den Gegner aus und bombt mit großen Knallkörpern die vier Säulen weg, auf denen die Schienen ruhen. Fertig.

Heiße Lava – Endboss

Geladene Bomben müssen her. Wenn der Endboss mit den Armen wirbelt, müßt Ihr die großen Knallkörper einfach in deren Route legen und kurz vor dem Aufprall zünden. Weicht den Lasern (wenn er untertaucht, kommen manchmal zwei davon) und den Feuerbällen aus und ladet dabei immer weitere Bomben.

Eiskaltes Schnee-Abenteuer – Level 1

Löst eine Lawine aus, indem Ihr Bomben an die Schneekante legt. Jetzt schnell weg. Auf der anderen Seite findet Ihr im Berg eine geheime Höhle mit vielen Extras. Die Skihütten müssen mit geladenen Bomben gesprengt werden, damit Ihr an den Skilift-Schalter kommt bzw. die Snowboarder endlich ruhig sind.

Eiskaltes Schnee-Abenteuer – Mittelboss

Vorsicht vor den Rutsch-Attacken des Endbosses. Kegelt ihn k.o.

Eiskaltes Schnee-Abenteuer – Level 2

Manche Teile des Levels müssen auf dem Kopf gelöst werden – mit verdrehter Steuerung. Ihr müßt den Knopf links über Eurem Freund drücken. Be-

gebt Euch dazu auf die rechte Seite der Rutsche und steuert zum Schneemann. Vorsicht vor dem Loch, in das Ihr dabei stürzen könnt.

Eiskaltes Schnee-Abenteuer – Endboss

Ladet Bomben auf und werft sie nach den Beinen, den Sichel und dem Unterkörper der Spinne. Hängt sie an der Wand, plaziert Ihr einen großen Knallkörper so, daß er ihren Bauch trifft. Wenn Euch die Spinne mit in den Abgrund reißen sollte (passiert nicht unbedingt), braucht sie nur noch einen (oder wenige) Treffer. Fallt nicht in die Löcher im Netz.

Raumstation – Level 1

Stellt Eure Ansicht so, daß Ihr immer vom Scheinwerferlicht der nahenden Züge gewarnt werdet. Bleibt auf den Glasplattformen immer in Bewegung und laßt Euch so nicht von Projektilen treffen. Wechselt schnell die Fahrbahnen. Den Vor-Mittelboss müßt Ihr mit ein paar geladenen Bomben besitzigen. Paßt auf seine blauen Riesenhammer auf.

Raumstation – Mittelboss

Was auch immer Ihr tut – immer an der Wand lang laufen! Dann passiert Euch wahrscheinlich nichts. Wenn die Sphäre in der Mitte des Bildschirms glüht, werden Eure Bewegungen langsamer. Sorgt also immer für einen Knallkörper, der an der entsprechenden Stelle liegt und explodiert. Laßt Euch nicht von den spitzen Messern des Gegners aufspießen oder Euch überrollen. Viel Glück – er ist sehr schwer zu besiegen.

Raumstation – Level 2

Eine hundsgemeine Falle sind die Laser-Barrieren, die nach dem Aktivieren von Schaltern auftauchen. Seid vorsichtig. Holt Euch auf der ersten Plattform die blauen Bomben, haltet Euch nicht auf den roten Platten auf und fahrt nach oben.

Im unerfreulichen Fall eines Ablebens solltet Ihr Euch im Stockwerk darunter die blauen Bomben holen. Achtet auf die Rhythmen der Laser-Barrieren, sonst werdet Ihr gegrillt.

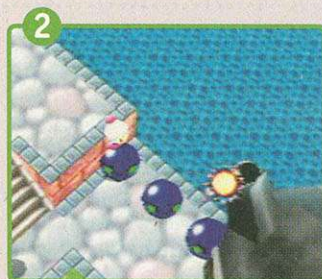
In der dritten Etage gibt es vier Schalter. Einige davon aktivieren die Laser. Wenn der Platz zum Durchkommen zu klein erscheint, solltet Ihr Euch genau unter die Pfeile stellen: Die sind da nicht zum Spaß. Der Ausgang ist auf der Plattform oben links vom Start.

Über ein kleines Labyrinth kommt Ihr dann zum Tor, daß Ihr mit einer geladenen Bombe öffnet.

Raumstation – Endgegner

Die beiden Endgegner sind in der ersten Runde einfach: Lockt nur den grossen Roboter in den Feuerstrahl seines kleinen Gefährten.

Im zweiten Anlauf müßt Ihr den Gegner lediglich genommen machen und so dafür sorgen, daß er getroffen werden kann. Fertig!



Der Abspann läßt Fragen offen!

Welche Bomben-Kombinationen gibt es, um die bisher unerreichbaren Warp-Zonen zu betreten (1)? Was passiert, wenn alle goldenen Platten eingesammelt werden (wie hier, wenn die Kanone beseitigt ist; 2)? Wieso sollte man die Brücken sprengen (3 + 4)? Hier sind die Bombermanner unter den Fun Vision-Lesern gefragt: Schreibt Eure Tips an die Tiptime, vielleicht gibt es dafür einen Bombentip!



Extreme G

Super-Namen

Diese Tricks sind eine Zusammenarbeit der NFV-Redaktion und Markus Lauer aus Gernsheim: Wenn Ihr in der Bike-Auswahl die R-Taste drückt, könnt Ihr den Fahrernamen ändern. Gebt einfach mal folgende Versionen ein:

ANTIGRAV	Kopfstand gefällig?
ARSENAL	Jede paar Sekunden eine andere Missile
BANANA	Die Kurse werden <i>Extreme G</i> (latt)
FERGUS	Funktioniert nur im Shoot'em Up-Modus
FISHEYE	Betrachtet die Welt aus dem Fischauge
GHOSTLY	Achtung: Durchsichtige Fahrbahn
MAGNIFY	Alles wird größer!
NITROID	Turbos ohne Ende
RA50	Ihr könnt jederzeit ein Rennen beenden und bekommt dabei die Position, die Ihr gerade inne habt
ROLLER	Verwandelt alle Bikes in Rolling Stones
STEALTH	Seid nur noch ein Schatten Eurer selbst
UGLYMODE	Eine pixelige Angelegenheit
WIRED	Eine verrückte Sache
XGTEAM	Schöne Gesichter (damit es funktioniert müßt Ihr noch Euren Namen in den eines Programmierers umändern: Ash, Greg, John, Shawn, Justin)
XTREME	Xtreme schneller

Wenn Ihr die Namen eingegeben habt, bestätigt Ihr sie mit der Start-Taste. Hört Ihr jetzt einen Sound, so wurden die Cheats richtig eingegeben.

Top-Secret-Paßwörter

Wer alles gleich auf einmal will, muß halt mit diesen Paßwörtern schummeln. Gebt sie im Options-Menü ein:

51GG95	Alle Level und Roach (1. Special-Bike)
61GGB5	Alle Level, Roach und Neon (2. Special-Bike)
81GGD5	Wie 61GGB5, doch mit der geheimen Strecke

ClayFighter 63 1/3

Verschiedene Cheats

Um einen der unten stehenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr im Charakterauswahl-Bildschirm die L-Taste halten und folgende Kombination drücken:

Geheimes Options-Menü	C↑, C→, C←, C↓, B, A
Booger Man	↑, →, ↓, ←, →, ←
Dr. Kiln	B, C←, C↑, C→, C↓, A
Sumo Santa	A, C↓, C→, C↑, C←, B

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 Modul) 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 Nintendo 64-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.

* Außer an gesetzlichen Feiertagen.

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: Sven Peterßen aus Bremen
Ein Nintendo 64-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Markus Lauer aus Gernsheim. Herzlichen Glückwunsch!



Hotlines

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

Acclaim-Hotline

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

Electronic Arts (Technische Hotline)

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

GT Interactive-Hotline

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

Konami-Hotline

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

Laguna-Hotline

0 61 03 / 33 44 44 (Werktags von 15–18 Uhr)

Virgin-Hotline

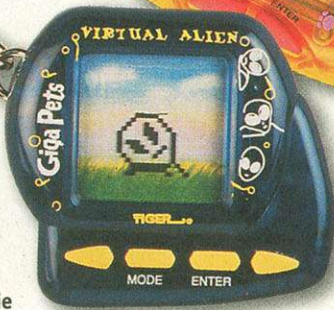
0 40 / 39 11 13 (Mo. bis Do., 14–18 Uhr)

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

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

NFV 36



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.

ICEkaltes Grauen

Spooky wird von ICE (UK) produziert

Das „Exklusiv“ über diesem Artikel konnten wir vergessen, als unerwartet einige *Spooky*-Bilder im Internet auftauchten. Ihr werdet sie klein in verschiedenen Zeitschriften finden.

Aber: Fun Vision hat die großen Originale ...

ICE (International Computer Entertainment) hat seinen Sitz im englischen Glos – einem Kaff, zu klein um auf Touristenkarten eingezeichnet zu werden. Es liegt irgendwo zwischen Gloucester, Bristol und Bath, etwa zwei Autostunden von London entfernt. Gegründet wurde die Firma bereits 1991, einen Namen machte sie sich hauptsächlich als englischer Vertrieb des Erfolgs-Rollenspiels *Shadowrun* (SNES). Nun entwickeln die Leute dort *Spooky*, ein Jump'n'Run für Erwachsene, von dem bislang nur Fun Vision etwas seinen Lesern berichtete ...

ICE möchte mit diesem Spiel das N64 vom Image einer „Kinder-Konsole“ wegbringen, das Nintendo mit Mario weltweit pflegt. Wie Lobotomy bzw. BMG es mit *Exhumed/Powerslave* tun, wird ein Publikum jenseits der Grundschule angepeilt.

Dunkel = Böse?

Auf einer weit entfernten Welt gab es eine Stadt, die von synthetischen Sklaven errichtet wurde. Ihre Energie kam von großen Spiegeln und Maschinen, die mit purer Magie arbeiteten. Die Herren der Stadt waren als „Arch-Morphs“ oder „Spooks“ (= Gespenster) bekannt. Doch dann lief eines ihrer synthetischen Geschöpfe Amok; die Stadt wurde zertrümmert und ihre Bruchstücke ins Weltall geschleudert. Nur zwei Arch-Morphs überlebten die Katastrophe: Einer von ihnen war gut, aber von Wunden geschwächt. Der andere war böse und verrückt.

Wie dem so ist, wurde der gute Spook vom bösen überwältigt und in Ketten gelegt. Doch

dank der Spiegelmagie gelang es dem guten Arch-Morph, Hilfe aus anderen Universen herbeizurufen – Euch! Und so findet Ihr Euch plötzlich auf einem Friedhof wieder, unweit der Ruinen der Stadt ...

So funktioniert es

Spooky bietet zehn Level mit zehn verschiedenen Spielprinzipien. Die



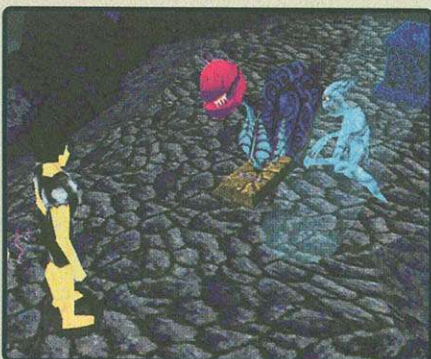
erscheinen in jeweils drei Varianten, um auf die veränderten Umweltbedingungen oder Gegner zu reagieren. Jedes Level betretet Ihr in einer anderen – synthetisch veränderten – Körperform. Ihr müßt insgesamt 30 Spiegelteile sammeln, um einen Magiespiegel zusammenzusetzen und so den bösen Arch-Morph zu besiegen. Die benötigten

Fähigkeiten (oder „Körperformen“) werden Euch vom guten Spook zugewiesen.

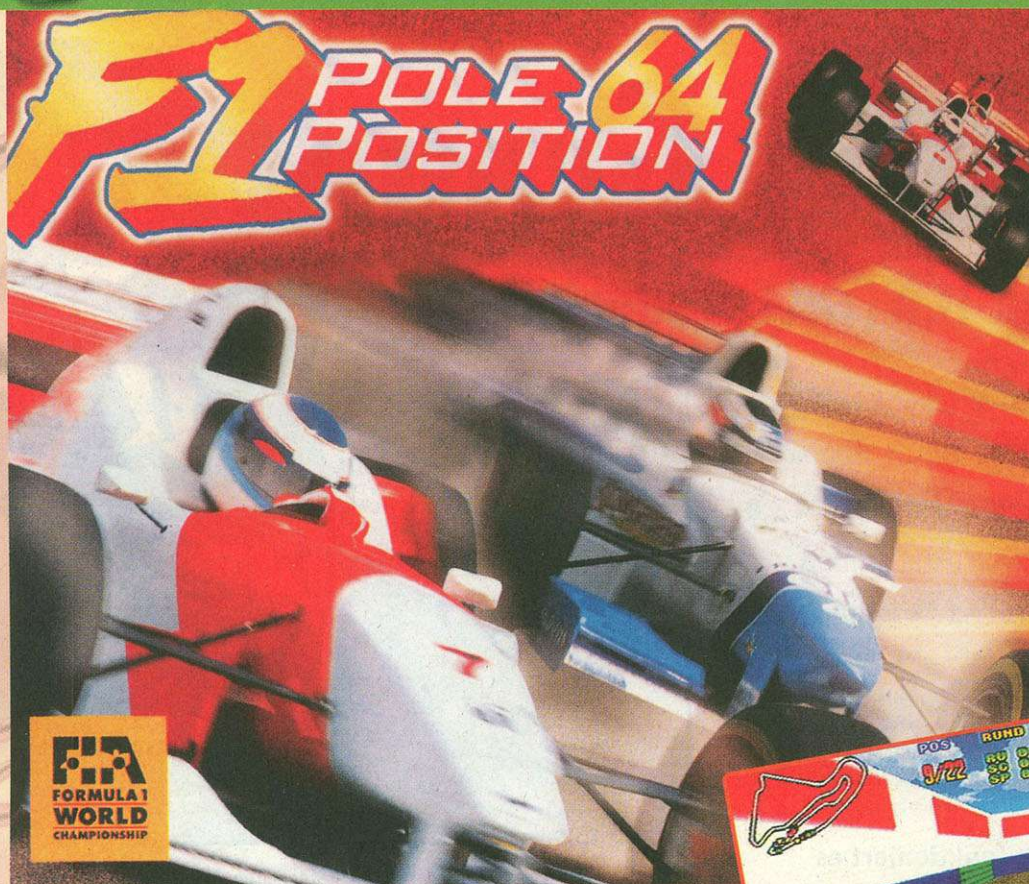
Spooky's Main Engine (Grundprogramm) ist aus Grundstrukturen gebaut, die sich problemlos für verschiedene Zwecke (Jump'n'Run, Renn- oder Knobelenspiel ...) nutzen lassen. Das einfache Programmieren hat Vorteile für die Designer, die sich auf Spielbarkeit und -konzept konzentrieren können, „statt mit jeder Runde das Rad neu erfinden zu müssen“. Spezialeffekte und kurze „Videosequenzen“ (nein, kein FMV*!) lassen sich einfach einbringen und die Kamera schwenkt stets in die richtige Richtung.

ICE plant *Spooky's* Vermarktung für Mitte bis Ende 1998 – bis dahin muß in Glos noch eifrig gewerkelt werden. Auf der E3 soll dieses Spiel – vielleicht schon mit einem internationalen Vertrieb – seine große Premiere feiern.

og



* „Full Motion Video“ – Videosequenzen, wie sie auf der PSX benutzt werden.



Die Formel 1-Saison 1996 könnt Ihr mit Ubi's *F1 Pole Position* nacherleben. Ohne Ralf Schumacher und Jacques Villeneuve, aber mit jeder Menge flotter Boliden und den 16 Original-Strecken. Ubi Soft überarbeitete dafür das japanische Spiel *Human Grand Prix* (N64).

Ursprünglich hatte dieses Spiel keine Lizenz. Human Entertainment entwickelte es für Japan, und übereifrige Importspieler ließen sich Modul-hungrig *Human Grand Prix* zuschicken. Nun, wenn Ihr gewartet habt, bekommt Ihr nun *F1 Pole Position*. Für das nahm Ubi Soft nicht nur einige Umprogrammierungen vor, sondern erwarb auch die FIA-Rechte an der Formel 1-Saison 1996. (Jacques Villeneuve fehlt, da er privat und nicht von der FIA vertreten wird.)



Wer gewinnt den spannenden Kampf um die Pole Position?



Ein Boxenstop ist unverzichtbar, wenn Spoiler und Reifen defekt sind, oder der Sprit knapp wird.



Nanana, keine Rempelen! Das schadet mit der Zeit hauptsächlich Eurem eigenen Boliden, und der scheidet dann aus!

Das bedeutet, daß Charaktere, die in Wirklichkeit während eines Meisterschaftsrennens ausschieden, auch bei diesem Spiel rausfliegen. Außer, der entsprechende Fahrer wird von Euch gesteuert. (Katayama Weltmeister? Probiert Euer Glück!)

Was es nicht alles gibt

Rennen fahren ist harte Arbeit, bei der man ganz schön abnehmen kann, das beweist *F1 Pole Position* bei der Meisterschaft. 16 Strecken müssen gefahren werden, und jede verlangt nach zehn Runden! Da kann aus einer Strecke gut eine 15-Minuten-Aktion werden und sich die ganze Sache über drei Stunden hinausziehen. Zusätzlich gibt es dann noch die Qualifikation, mit der Ihr eine bessere Startposition

erreichen könnt. Das ist zwar freiwillig, aber wer will schon immer als Zweiundzwanzigster losfahren?

Beim Meisterschafts-Modus wählt Ihr zu Beginn, welche Konfiguration der Wagen haben soll. Bei Sonnenschein (Slicks) und Regen (Profil) ist die Wahl klar, doch womit fährt man bei Wolken? Da kann es nämlich sein, daß der Regen in dem Augenblick beginnt, in dem man aus der Box kommt und abgefahrene Profilreifen ersetzt hat. Harte Reifen halten länger, kommen aber leichter ins Schwimmen.

Alles Einstellungssache

Die Gangschaltung ist in drei Varianten vertreten: Automatik (ohne Mühe), Halb-Automatik (Ihr dürft selbst hochschalten) und Schaltge-



Das rote Licht brennt (unten rechts) – Ihr solltet einen Gang hochschalten.



Wenn die Gische sprüht, solltet Ihr Regenreifen aufziehen. Tropfen werdet Ihr aber nicht sehen.



Baricello in Argentinien: Es ist Zeit für Regenreifen!



Der Europa-Kurs ist eine Variante des Nürburgrings.



Eddie Irvine in Brasilien: In den Kurven runter vom Gas!

triebe (Wahl der Meister). Auch die Geschwindigkeit des Gangwechsels ist regulierbar: Je höher sie eingestellt ist, desto schneller ist die Höchstgeschwindigkeit, und desto schwächer die Beschleunigung.

Auch Bremsen, Federung (hart eingestellt = hohe Schleudergefahr!), Spoiler (wie klebt der Wagen auf der Straße?) und Treibstoff (Gewichtsfrage) sind regulierbar. Ausserdem darf man die Aufgaben des Boxenteams festlegen und eventuell die SNES-mäßige Steuerung per Steuerkreuz festlegen (wenn Euch das mehr liegt). Und wer möchte, darf sich die Raserei mit eingestellten Fahrzeugschäden erschweren bzw. realistischer gestalten.

Während der Fahrt kann zwischen sechs Perspektiven gewählt werden. Wir empfehlen entweder eine 3rd-Person-Variante, oder die „kleine Nase“-Version, in der man die Instrumente nicht sieht. Die 1st Person-Ansicht („große Nase“) nimmt viel vom Sichtbereich weg.

Wie man gewinnt

Klar, indem man gut fährt! Das ist bei *F1 Pole Position* schwerer als bei *MRC* oder *Automobili Lamborghini*: Die Wagen vertragen einfach keinen Ausflug ins Grüne. Renn-Boliden sind keine Geländewagen: Wer über das Gras abkürzt, kann davon ausgehen, daß er im Graben landet. Selbst wenn es gut geht, hat man nach einem Überholmanöver übers Grün mit Sicherheit keinen Platz



Die Straßen von Monaco fordern besondere Fähigkeiten.

gewonnen – eher einen verloren. Sobald Gras unter den Rädern ist, sinkt die Höchstgeschwindigkeit des Wagens auf 50 km/h – da sind manche Radfahrer schneller!

Gewinnen beginnt mit der Wahl des Wagens. Hier gibt es Ferrari, Renault, Mercedes-Benz, Honda, Peugeot, Ford, Hart und Yamaha – wählt gut, sonst sitzt Ihr in einer Krücke. Faustregel: Je bekannter der Fahrer, desto besser das Auto. In unserem Fall waren wir mit Damon Hill am glücklichsten. Denkt daran, erst die Qualifikation zu fahren, damit Ihr nicht vom 22. Platz starten und an allen anderen Wagen vorbei müßt. Dann reicht die Zeit in der Regel nicht aus.

Neben der richtigen Kurventechnik gibt es natürlich ein

paar Tricks. Zum Beispiel könnt Ihr einen Raketenstart hinlegen, wenn bei halbautomatischer oder manueller Schaltung genau dann hochgeschaltet wird, wenn der Drehzahlmesser in den roten Bereich klettert. Gleiches gilt für die Fahrt: Schaltet hoch, ehe der Motor in die Binsen geht. Das ist wichtiger, als man meint – besonders in Monaco! Im Augenwinkel seht Ihr rechts



Salo im blauen Wagen auf dem gewundenen Suzuka-Kurs (Japan).



Als Coulthard fährt Ihr hier auf dem australischen Kurs.

unten ein rotes Lämpchen. Wenn es leuchtet, müßt Ihr hochschalten.

Beobachtet links die Anzeige, wieviel Sprit im Tank ist und was beschädigt wurde. Spoiler (SPO), Reifen (REI) und Benzin gibt es in der Box, aber wenn Ihr die Federung (FED), Bremsen (BRE) oder Gangschaltung (GAN) kaputt macht (das zeigt sich durch rotes Blinken), seid Ihr kurz vor dem Ausscheiden. Wer alles berücksichtigt und gut übt, der hat die Chance, eines Tages Weltmeister zu werden. Nur den Champagner, den müßt Ihr Euch selbst über den Kopf spritzen.



Viele Optionen stehen im Setup-Menü zur Verfügung. Prüft, was Ihr braucht.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130 DM

Hersteller: Ubi Soft

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: dt. Text, Controller Pak wird benötigt!

Genre: Racing

Sound

Während der Fahrt nur Motorgedröni mit eingestreuten Anweisungen aus der Box.

Grafik

Im Hintergrund ist nicht viel los und stellenweise baut sich die Umgebung erst spät auf (wenn auch nicht so spät wie bei *Cruis'n USA* ...). Regen macht sich durch nasse Fahrbahn, aber nicht durch Tropfen bemerkbar. Die Grafik ist kein Meisterwerk, sorgt aber immer für den nötigen Durchblick. Leider gibt es PAL-Balken.

Spielbarkeit

Bei keinem anderen Spiel haben wir uns so gewünscht, analoge Knöpfe zu haben. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig.

Fazit

Die Formel 1 ist kein Spaß, sondern Arbeit. Das merkt man spätestens, wenn man eine Meisterschaft fahren möchte – dafür müssen mehr als drei Stunden (ohne Qualifikationsrunden) kalkuliert werden. Zum Glück kann zwischendurch gespeichert werden. *F1 Pole Position* ist nicht für Gelegenheitsfahrer geschrieben, die sich nur kurze Zeit mit dem Produkt auseinandersetzen können oder wollen. Wer gewinnen will, muß die 16 Strecken auswendig lernen und genau wissen, wo gebremst werden sollte. Sonst scheidet man in jeder Runde aus. *F1 Pole Position* wurde für Rennprofis und wirkliche Formel 1-Fans geschrieben, und nicht für Anfänger.

og



In Nintendos *Mischief Makers* gilt es viele Aufgaben zu lösen. Wir haben in unserer Game Guide besonderen Wert auf die versteckten goldenen Diamanten gelegt. Findet alle Glitzersteine und kommt hinter das Geheimnis der *Mischief Makers*.

Stage 1-1: Meet Marina

Reden ist gold

And, because of these traits, the Empire has persuaded many Clancers to become evil.

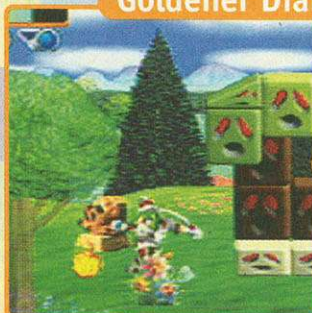


Sprecht mit dem Dorfältesten, er gibt Euch dann eine Bombe.



Mit der Bombe könnt Ihr die roten Blöcke einfach wegsprengen.

Goldener Diamant



Um den goldenen Diamanten zu bekommen, müßt Ihr ...



... die Statue nehmen und auf das Feuer setzen.

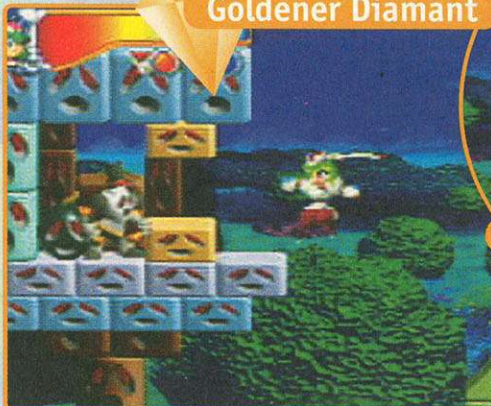
Stage 1-2: Meet Calina

Feuersprung



Springt in die Luft und düst mit C-→ über die Feuer-schlucht.

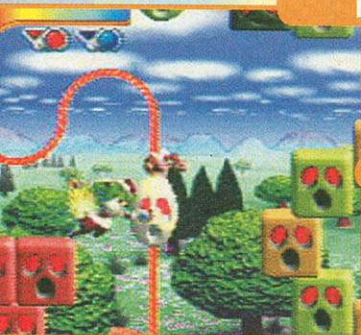
Goldener Diamant



Springt auf das Dach der Behausung des Bombenmachers. Nehmt dort Anlauf und düst mit C-→ ganz weit nach rechts.

Stage 1–3: Clanball Land

Ballett



Schüttelt den weißen Clanball, dann erscheint der nächste in einem Kreis.



Schüttelt auch diesen und den nächsten, dann erscheint ein Stern.

Goldener Diamant



Der schnelle orangene Clanball wirft Bomben. Aktiviert eine Bombe über den drei roten Steinen und es erscheint ein Stern.



Der Stern bringt Euch direkt zum goldenen Diamanten.

Stage 1–4: Spike Land

Rolle



Rollt Euch einfach unter den Spikes durch, so kann nichts passieren.

Goldener Diamant



Von der erhöhten Plattform springt Ihr nach rechts oben zu den Spikes.

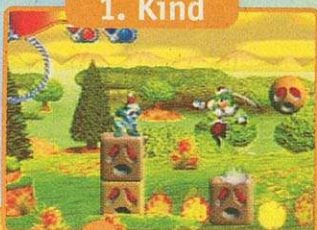


Rennt an den Spikes vorbei und Ihr erreicht den goldenen Diamanten.

Stage 1–5: 3 Clancer Kids

1. Kind

Das erste Kind findet Ihr am Feuer. Springt auf einen kleinen Stein ...



... und treibt es in die Ecke. Täuscht einen Sprung an, hüpft zurück und fangt das Kind.



2. Kind

Das zweite Kind findet Ihr in einem Irrgarten. Düst ihm hinterher.



Kürzt die Ecken durch Sprünge ab und schnappt Euch den Quälgeist.



3. Kind

Das dritte Kind findet Ihr auf der obersten Plattform.



Täuscht es ähnlich wie Kind Nr. 1 und schnappt es einfach.



Goldener Diamant



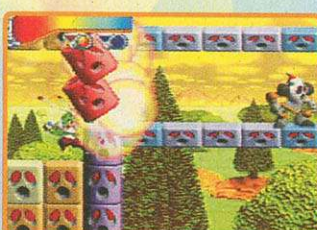
Springt von Ms. Hint nach rechts und klettert dort nach oben.



Besteigt die höchste Plattform, nehmt Anlauf und düst nach rechts.



Dort holt Ihr Euch eine Bombe. Lauft mit Ihr schnell zum Irrgarten.



Sprengt die rote Wand im Irrgarten und schüttelt den Clancer.

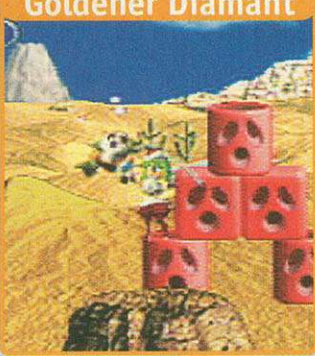
Stage 1-6: Blockman Rise Stage 1-7: Wormin' up

Der Ritt



Besteigt den Clancer-Transformer und plättet alle Hindernisse.

Goldener Diamant

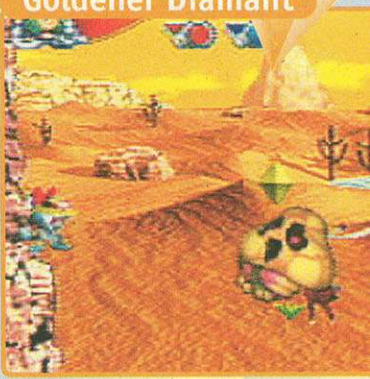


Den dritten Bombenwerfer solltet Ihr ordentlich schütteln. Dann fällt ihm ein goldener Diamant aus der Tasche.

Die schnellste, sicherste und einfachste Methode den Wurm zu besiegen, geht so: Packt ihn gleich am Anfang und schmettert ihn auf den Boden. Danach greift Ihr den Wurm wieder und wiederholt die Aktion, bis er den Geist aufgibt.



Goldener Diamant



Wenn Ihr den Wurm schüttelt, spuckt er den goldenen Diamanten aus.

Stage 1-8: Crisis: Nepton

Kämpfen

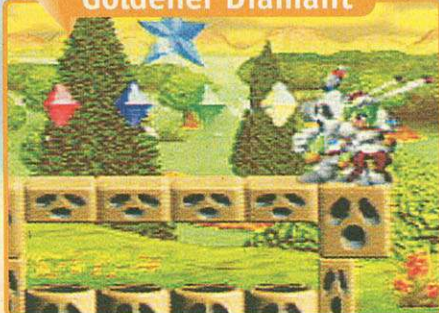


Ein bitterer Kampf steht Euch bevor. Schnappt Euch einen Angreifer ...



... und werft diesen auf die anderen Gegner oder schmettert ihn zu Boden.

Goldener Diamant



Wenn nach dem Kampf keiner der beiden Helfer weint, kommen die Diamanten aus der Versenkung.

Stage 1-9: Western World ... Stage 1-10: Volcano!!

Torwächter



Der Clancer mit der Pistole versperrt Euch den Weg. Besiegt ihn, und es öffnet sich das Tor.

Achtung: Steinschlag!

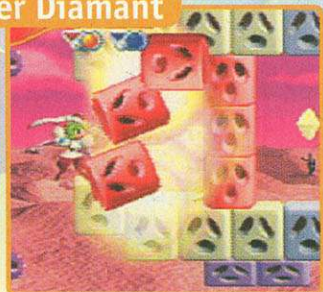


Nehmt Euch vor den herabfallenden Felsen in Acht. Sucht frühzeitig einen sicheren Unterschlupf.

Goldener Diamant



Nehmt eine Bombe und steigt vorsichtig die Steine nach oben.



Dann seht Ihr hinter zwei roten Mauern den goldenen Diamanten.

Goldener Diamant



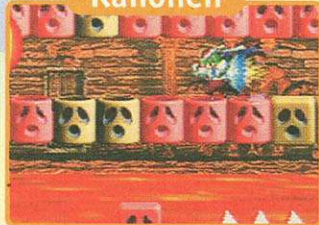
Die erste Möglichkeit solltet Ihr nach oben gehen. Von dort aus haltet ...



... Ihr Euch nach links. Ganz am Ende liegt dann der goldene Diamant.

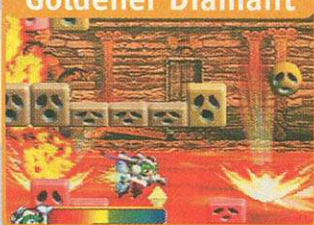
Stage 2-1: Sea of Lava

Kanonen



Wartet eine Feuerpause ab und spurtet schnell über die Kanonenfässer.

Goldener Diamant



Um an den goldenen Diamanten zu kommen, müßt Ihr tief fliegen.

Stage 2-2: Vertigo

Drehspaß



Mit einer Bombe könnt Ihr die roten Mauern beseitigen ...



... und wenn Ihr dann an einem Clanball zieht, erscheinen sie wieder.

Stage 2-3: Sink or Float!

Goldener Diamant



Springt vor dem Stern vom Clanball ab und düst weiter nach rechts.



Dort ist eine zweite Plattform. Von hier aus geht es nochmals nach rechts zum goldenen Diamanten.

Goldener Diamant



Rennt die letzte rote Mauer zum Stern hoch und an diesem vorbei.

Hechtet schnell die explodierende Treppe nach oben und Ihr erreicht ...



... die schwebende Plattform, die Euch zum goldenen Diamanten bringt.

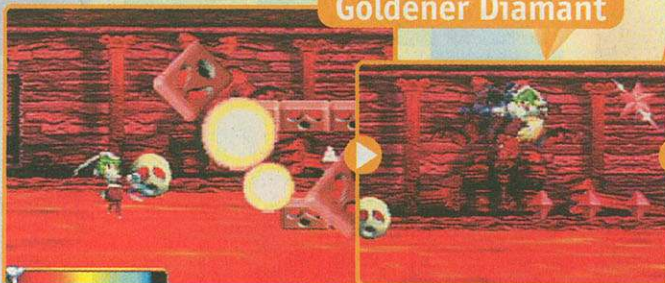
Stage 2-4: Hot Rush

Explosionsgefahr!



Hinter Euch explodiert der Weg. Lauft schnell, sonst landet Ihr in der Lava.

Goldener Diamant



Auf halber Strecke wartet ein weißer Clanball. Schüttelt ihn und springt ...

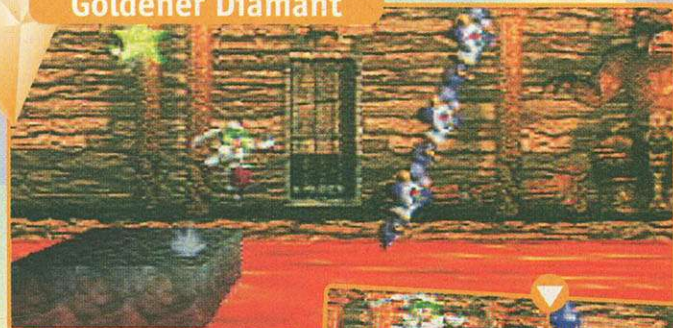
... nach rechts zum Stern, bevor der weitere Weg gesprengt ist.



Am Ziel wartet dann schon ein weiterer Clanball mit dem Diamanten.

Stage 2-5: Searom' Swing!

Goldener Diamant



Beim Zielstern seht Ihr noch ein paar schwingende Clancers.

Haltet Euch an ihnen fest und setzt zum goldenen Diamanten über.



Stage 2-6: Flambée!!

Wenn Euch Flambée angreift, müßt Ihr ihren Kopf schnappen und ...



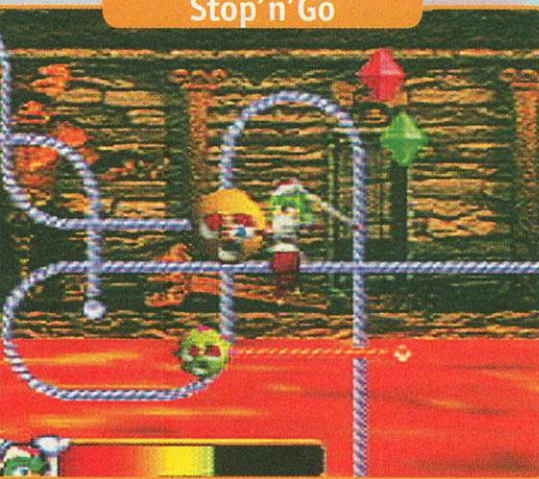
... ihn gegen den Boden schleudern. Es bringt nichts, nur gegen das Hinterteil der Wespe zu boxen.



Die kleinen angreifenden Wespen erledigt Ihr mit einem Schlag.

Stage 2-7: Tightrope Ride

Stop'n'Go



Manchmal müßt Ihr den Clanball anhalten, damit Ihr nicht in einen Spike fahrt.

Riesenrad



Das Riesenrad müßt Ihr so ausziehen, daß Ihr durch die Spikes paßt.

Goldener Diamant



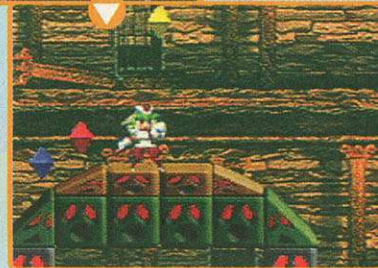
Nehmt die fahrenden Clanballs bis ganz nach oben.

Turmspringen



Frei nach dem Motto: Zwei links, zwei rechts bewegt Ihr Euch hier vorwärts.

Dort findet Ihr eine Plattform mit dem goldenen Diamanten.



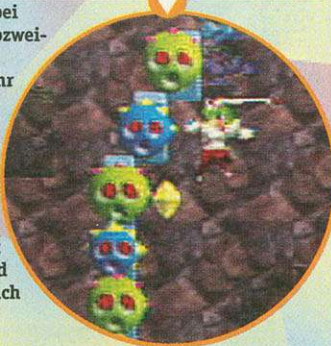
Stage 2-8: Freefall Stage 2-9: Magma Rafts!!

Goldener Diamant



Haltet Euch bei der ersten Abzweigung rechts. Dort findet Ihr auf der ...

... rechten Seite eine Lücke. Steigt hindurch und fällt dann nach links unten.



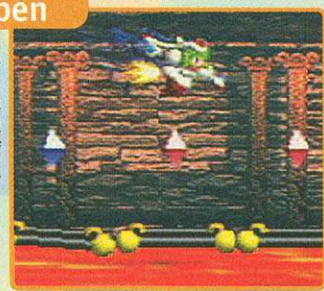
Heißer Ritt

Springt auf den fahrenden Clanball und reitet über die Lava. Dann katapultiert Ihr Euch zur nächsten Plattform.

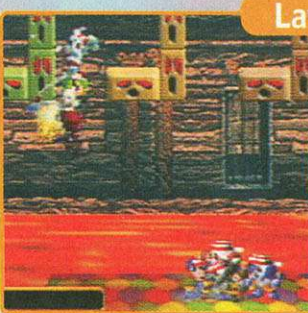


Klappen

Düst einfach über die Klappen drüber und Ihr fallt auf keinen Fall hindurch.

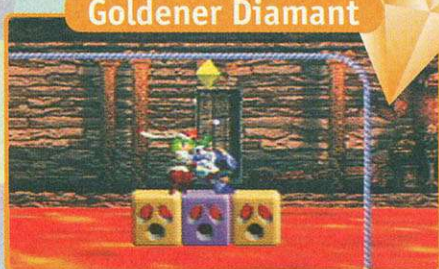


Lavafalle



Werft die Clancers von der Plattform, bevor sie sinkt. Oder düst nach oben und laßt die Kerle ertrinken.

Goldener Diamant



Schüttelt den Clancer beim fahrenden Clanball. Er hat den goldenen Diamanten.

Stage 2-10: Seasick Climb

Abschalten



Die Spikes könnt Ihr durch den Clanball in der Nähe abschalten.

Goldener Diamant



Steigt beim Stern noch weiter nach oben zur schwebenden Plattform.



Von hier aus geht es noch höher, bis zur Lücke in der Wand. Springt ...



... hindurch. Nun fällt Ihr direkt zum goldenen Diamanten.

Stage 2-11: Migen Brawl!!

Im Kampf gegen Migen steht Ihr zwei Gegnern gegenüber. Der kleine fliegende Kobold ist schnell besiegt. Schnappt Euch dreimal Migens Faust und schmettert sie dem Kobold entgegen. Dann gibt er auf. Als nächstes müßt Ihr wieder die Hand des Lavamonsters schnappen und sie ihm diesmal ins Gesicht schlagen. Weicht den

Feuerbällen aus. Wenn das Monster tief Luft holt und einen riesigen Feueratem auf Euch haucht, solltet Ihr Euch links oder rechts in Deckung bringen. Übrigens: Die Schläge könnt Ihr mit einem Schlag Eurerseits abfangen. Wenn Ihr keinen einzigen Treffer kassiert, bekommt Ihr den goldenen Diamanten.



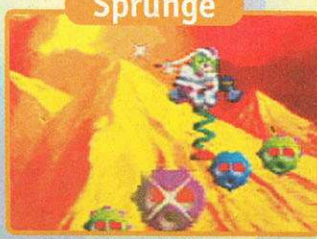
Stage 3-1: Clanpot Shake

Der Beutel

Lernt hier zuerst, mit dem Beutel umzugehen. Denn mit ihm könnt Ihr Euch so einiges zusammenbrauen. Z. B. ergeben vier Knallbonbons eine Bombe.



Sprünge



Mit dem springenden Clancer könnt Ihr ohne Gefahr über die Spikes kommen.

Goldener Diamant



Stellt den Beutel unter den Clanballs ab und sammelt alles auf. So bekommt Ihr sechs blaue Diamanten, ...



... aus denen Ihr einen grünen „braut“. Mit zwei grünen erschüttelt Ihr dann den goldenen Diamanten.

Stage 3-2: Clance War

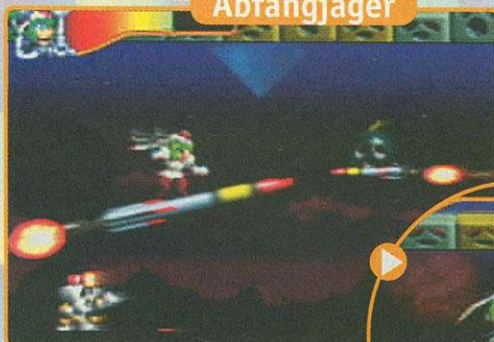
Goldener Diamant

Gleich am Anfang wird es knifflig. Zwischen den ersten beiden Fahrzeugen steht ein Clancer und schleudert Wurfsterne. Diesen müßt Ihr schütteln, bevor er von den anderen besiegt wird. Er hat nämlich den goldenen Diamanten.



Stage 3-3: Missile Surf!!

Abfangjäger



Nach einigen Clancern, die Euch verhauen wollen, kommt eine Bombe auf einer Rakete angedüst.

Sammelt sie auf und bringt sie sicher zur roten Mauer. Sprengt diese Blockade dann mit der Bombe weg.



Goldener Diamant



Fliegt hinter dem Stern nach rechts oben. Dort ist der goldene Diamant. Düst jetzt zurück zum Ziel.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Enix
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, englischer Bildschirmtext
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Mischief Makers ist das ideale Geschenk für **Mega Man-Fans**. Es bietet jede Menge Rätsel, die mit Fingerfertigkeit, Geschick und Hirn gelöst werden müssen.

jvn

**Na, wenn das keine Weihnachtsüber-
raschung ist. Die neue Fun Vision liegt schon
am 17. Dezember am Kiosk, statt wie er-
wartet einen Monat später. Das schlägt
sich auch bei den Kleinanzeigen nieder. Es
gibt keinen Übertrag wie im letzten Heft,
alles paßte auf eine Seite. Nun, das Hotline-
Telefon arbeitet jetzt problemlos und die Inter-
net-Seite feierte zur Nintendo Space World '98 ihren triumphalen Auf-
takt. Also los, feiert mit uns ein vielversprechendes Jahr 1998!**



ABC Spielspaß, der bisherige deut-
sche Vertrieb von Vic Tokai (bringt
Aero Fighters nach Amerika) ist in
Sachen Nintendo 64 schweigsam.
Offensichtlich wartet man bei ABC
den Erfolg von *Dark Rift* (PAL) ab,
ehe Entscheidungen für die Zukunft
getroffen werden. Aber zwei andere
deutsche Vertriebe haben uns ge-
genüber Interesse an „Paradigm-
Spielen“ (AFA wird von Paradigm
entwickelt) bekundet. Doch vor
1998 wird es mit dem Spiel hierzu-
lande wohl nichts ...

Ein Trauerfall

Hallo! Ich bin ein riesiger Super
Nintendo-Fan. Mein Gerät ist seit
vier Jahren im Einsatz (damals
kam ich auch zur Fun Vision!) und
hat mir manche Stunde versüßt.
Doch in der letzten Woche schied
es von dannen, es muckst sich
nichts mehr. (Abgesehen davon,
daß das Lämpchen noch tapfer
brennt.) Was kann ich jetzt tun?
Jonas Weißer, Gießen

Zwischensequenzen

Wird es auch Action-Adventures
und vielleicht Jump'n'Runs ge-
ben, in denen Zwischensequenzen
gezeigt werden? Wenn ja, welche?
Denis Zwirnmann, Ravensburg

Hi Dennis! In der Form von FMV
(Full Motion Video, also Videofilm-
chen) sind sie auf dem N64 bislang
schlecht möglich, doch es gibt Titel
mit Zwischensequenzen. Häufig
werden sie in *Ganbare Goemon* (mit
J-Pop-Musik!) eingesetzt und auch
Mischief Makers bietet regelmäßige
Entführungsszenen. Wir rechnen
mit weiteren Szenen in Titeln wie
Konamis *Hybrid Heaven* oder Nin-
tendos *Legend of Zelda 64*.

Holy Magic Quest?

Ich warte heißhunrig auf *Holy Ma-
gic Century Eltale* und *Zelda 64*.
Der *Zelda*-Release ist „klar“, aber
Holy Magic? Der Titel *Quest 64* ist
doch fantasielos, oder nicht? Ich
finde, „*Holy Magic*“ hat etwas
magisches. Kommt es wirklich
nach Deutschland, und wann un-
gefähr? Plant Imagineer, es wirk-
lich in Deutsch herauszubringen?
Ich verspreche mir sehr viel da-
von. Jedenfalls ein ganz großes
Lob an Eure tolle Zeitschrift und
Imagineer, die Firma, die mit Nin-
tendo zur Zeit die ganze Hoffnung
der Rollenspiel-Fans verdient.

David Albrecht, Weilar

Konami ist nicht ganz so vergessen
bei dieser Aktion – schließlich ha-
ben die Leute ja auch *Goemon*, und
sie werden *Holy Magic Century Eltale*
mit dem japanischen Titel (ja, nicht
als *Quest 64*!) und deutschem Text
„in irgendeiner Form“ vertreiben.
Wahrscheinlich gibt es drei Spra-
chen auf dem Modul, nämlich Eng-

lish, Französisch und Deutsch.
Laut letzten Informationen soll
HMCE im April erscheinen: Auch wir
versprechen uns einiges davon.

Mythen & Wahrheit

1. Ich habe gehört, daß *MK My-
thologies* über *Sub-Zero* ist. Wird
es auch ein solches Abenteuer
über andere Personen geben, wie
z. B. Liu Kang?
2. Ihr behauptet, daß Ihr auf das
Super Nintendo und den Game
Boy nicht verzichtet. Aber wie ich
sehe, gibt es meistens nur für ein
oder zwei Spiele ein game guide
und Eure Hefte werden zur Zeit
immer dünner. Warum?

Jordanis Tsaousidis, Griesheim

1. Über eine Fortsetzung eines
Titels entscheidet der kommerzielle
Erfolg des Vorgängers. Jedoch wer-
den deutsche Spieler da kein Wort
mitzureden haben, denn das Spiel
wird aufgrund seiner inhaltlichen
Nähe zu der bereits indizierten
Serie nicht in die Läden kommen.
2. Wir verzichten nicht auf den
Game Boy („Das ist mein *Tetris*!“)
und das SNES, nur kommen nicht
mehr so viele Spiele auf den Markt.
Die wichtigen Titel werden auch in
Zukunft bei Fun Vision entspre-
chend gewürdigt: Acclaim und Ko-
nami haben das Taschenspiel-Gerät
wiederentdeckt. Acclaim bringt
Anfang 1998 *Turok – Battle of the
Bionosaurs* und Konami *Tamagotchi*,
Goemon – The Mystical Ninja, *Monopoly*,
Castlevania: Legends, *Tazma-
nia*, *Lost World*, *FIFA '98*, *Superman*
und *Lamborghini*.
Daß unsere Hefte dünner werden,
stimmt so nicht: Der Seitenumfang
ist seit über zwei Jahren unverän-
dert. Zusätzlich gab es bereits ei-
nen Beileger zur European Compu-
ter Trade Show (ECTS) und zur
Tokyo Game Show (TGS).

Vic Tokais Angriff

Könnt Ihr mir sagen, wann *Aero
Fighters Assault* nach Deutschland
kommt? Ich wäre Euch sehr zu
Dank verpflichtet.

Michael Hepp, Weidenthal

JAPANISCH 34 FÜR ANFÄNGER

☁☁☁☁☁ ☁☁☁☁☁ ☁☁☁☁☁ ☁☁☁☁☁ Regen

🔥 🔥 🔥 🔥 🔥 Feuer

🚗 🚗 🚗 🚗 🚗 Wagen

🚪 🚪 🚪 🚪 🚪 Tor

👩 👩 👩 👩 👩 Frau

🐟 🐟 🐟 🐟 🐟 Fisch

🍚 🍚 🍚 🍚 🍚 Nahrung

Im letzten Heft stellten wir Euch einfache japanische Schriftzeichen vor. Diesmal werden unsere Kreationen immer komplizierter. Den Regen, das Feuer und das Tor kann man sich ja vorstellen. Ein „Fahrzeug mit Rädern“ kann ein Auto sein (*kuruma*) und leitet sich von einem Karren ab, der von zwei Leuten gezogen wird. Die Frau sitzt betend am Boden, während der Fisch einfach nur schwimmt. Nahrungsmittel (bzw. essen, kauen) leitet sich von einer Schale Reis ab, über der das Dach der Aussprache wegen angebracht wird. Und alle diese Zeichen haben bis zu vier Möglichkeiten der Aussprache ...

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

AB OKTOBER FÜR N64

CLAY FIGHTER 63 1/3™



Interplay

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



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH



Neu!

PC-CD Rom - PlayStation
Nintendo 64 - Lösungsbücher
Zubehör für alle Systeme

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	DM 288
Controller (versch. Farben)	DM 58
Blast Corps	DM 106
Bomberman 64	DM 88
Chameleon Twist	DM 137
Clayfighter 63 1/3	DM 137
Dark Rift	DM 137
Diddy Kong Racing	DM 88
Extreme G	DM 136
F1-Pole Position	DM 124
FIFA 98	DM 139
Golden Eye 007 PAL	DM 139
Goemon 5 Mystical Ninja	DM 128
Hexen 64	DM 137
Int. Superstar Soccer 64	DM 137
John Madden Football	DM 137
Lamborghini	DM 126
Lylat Wars	DM 88
Mischief Makers	DM 138
Multi Racing Championship	DM 126
NBA Hangtime	DM 105
Pilotwings	DM 126
Shadow of the Empire	DM 88
San Francisco Rush	DM 88
Super Mario 64	DM 136
Super Mario Kart 64	DM 88
Top Gear Rally	DM 136
Turok	DM 88
Wave Race	DM 126
Wayne Gretzky 3D Hockey	DM 137
Wargods	DM 88

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 288
NeGcon Lenkrad	DM 85
Analog Pad	DM 58
Memory Card 8 MBit	DM 68
Memory Card 24 MBit	DM 88
Memory Card 48 MBit	DM 98
Ace Combat 2	DM 88
Baphomets Fluch 2	DM 84
Broken Helix	DM 93
Colony Wars	DM 86
Command & Conquer 2	DM 98
Constructor	DM 85
Cool Boarders	DM 85
Courier Crisis	DM 84
Crash Bandicoot 2	DM 87
Croc	DM 83
Discworld 2	DM 85
Dynasty Warriors	DM 89
Explosive Racing	DM 85
Fantastic Four	DM 83
FIFA 98	DM 87
Final Fantasy VII	DM 99
Frogger	DM 85
G-Police	DM 99
Hercules	DM 86
Jersey Devil	DM 87
Jurassic Park (Vergessene Welt)	DM 84
Lifeforce Tenka	DM 92
Magic the Gathering	DM 84
MDK	DM 89
Monopoly	DM 85
Monster Trucks	DM 84
Moto Racer	DM 85
Motor Mash	DM 84
Nascar 98	DM 88
NHL Breakaway 98	DM 84
NHL Hockey '98	DM 85
Nightmare Creatures	DM 86
Nuclear Strike	DM 85
Oddworld: Abe's Odysee	DM 82
Overboard	DM 84
Pandemonium 2	DM 88
PaRappa the Rapper	DM 77
Pax Corpus	DM 86
Porsche Challenge	DM 77
Rage Racer	DM 92
Rally Cross	DM 79
Rapid Racer	DM 86
Rayman 2	DM 86
Resident Evil DC	DM 85
Rosco McQueen	DM 86
Streetsfighter EX Plus	DM 86
Test Drive 4	DM 86
Time Crisis + Lichtpistole	DM 137
Tomb Raider	DM 81
Tomb Raider 2	DM 89
Total Drivin	DM 88
Touring Car Championship	DM 89
Transport Tycoon	DM 83
V-Rally	DM 84
Warcraft 2	DM 84
Wargods	DM 79
Z	DM 79

Versandkosten NN DM 6,90.

ab 3 lieferbaren Softwareartikeln

Versandkostenfrei

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und
Sicherheitsverpackung.

dt = deutsch, kd = komplett deutsch

e/dl = englische Sprachausgabe/deutsche Texte

Unsere kostenlosen Preislistenkataloge können Sie mit

frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag

anfordern, oder liegt auf Wunsch Ihrer Bestellung bei.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.

Rücksendungen bitte vorher mit uns

absprechen. Druckfehler und

Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

leserbrieife

Nintendo Fun Vision · 1+2/98

Wir sprachen mit Nintendos Konsumenten-Beratung: In Deinem Fall ist die Garantie leider schon abgelaufen. Aber wenn Du Dich mit den Leuten der Konsumenten-Beratung in Verbindung setzt (01 30 / 58 06, von elf bis 19 Uhr), dann wird Dir geholfen. Dort kann man Dir eine Service-Stelle in Deiner Nähe nennen oder sagen, wohin Du das Gerät zur Reparatur schicken kannst.

Fortsetzungs-Fieber

1. Wird es Lylat Wars 2 geben?
2. Wird es Fortsetzungen wie Super Mario 64 II, Pilotwings 2 und Turok 2 mit Rumble Pak-Unterstützung geben?

Helmut Astl, Ampfing

1. Fortsetzungen hängen vom internationalen Erfolg der Spiele ab. Soweit wir gehört haben, war Nintendo mit Lylat Wars zufrieden, die Chancen stehen also gut.

2. Das Rumble Pak ist zu einer festen Größe im N64-Sektor geworden. Kaum ein Hersteller, der an der Unterstützung des Gerätes vorbeikommt – geschweige denn Nintendo selbst. Alle drei von Dir genannten Titel werden mit Sicherheit den Rüttler unterstützen.

In eigener Sache

Mit der NFV-Hotline gab es in der Anfangsphase leider ein paar Probleme. Anrufer stießen auf Freizeichen, obwohl wir fleißig dabei waren, einem anderen Leser weiterzuhelfen. Diese Probleme mit unserer Telefon-Anlage sind nun behoben. Für eventuelle Unannehmlichkeiten bitten wir um Entschuldigung.

Brieffreundschaften

- Zwölfjähriger Super Nintendo-Fan sucht Brieffreund(in) in NRW.

Hobbies: Briefe schreiben, Fun



Die Lösung der Glöckner von Notre Dame-Verlosung hieß natürlich „Djali, die Ziege“. Und das passende VHS-Video mit dazugehörigem Soundtrack geht an: Andreas Meyer, Bochum; Günther Sauer, Aschaffenburg; Helga Roth, Duisburg; Katja Frey, Würzburg und Wolfgang Richter, Darmstadt.

Das „Gute Rausch-Package“ aus der Maxi Dance Sensation 26-Verlosung bekommt: Michael Heier, Friedrichsdorf.

Bei der Top 5-Auswertung für dieses Heft haben gewonnen: Daniela Berger aus Berlin (Mario Kart 64, N64); Karl Sauer aus Hannover (Extreme G, N64) und Steffan Seiler aus Flörsheim (Hexen 64).

Und nun zu den Gewinnern aus unserer Verlosung zum vierten Geburtstag der NFV. Je einen SNES-Klassiker von Konami bekommt: Christian Weiler, Karlsruhe; Enrico Oertel, Hetten-

Zu guter Letzt!

Nach ein paar Anlaufschwierigkeiten haben wir es endlich geschafft, den Mario Kart 64-Wettbewerb doch noch zu einem guten Ende zu bringen. Und hier haben wir die glücklichen Gewinner der Mario Art-T-Shirts:

Mushroom Cup

Luigi Raceway02:04.58
Werner Zörner, Lippstadt

Moo Moo Farm01:35.84
Werner Zörner, Lippstadt

Koopa Troopa
Beach01:46.13
Hans Michel, München

Kalimari Desert . . .02:19.47
Manfred Bauer, Neu Isenburg

Flower Cup

Toad's Turnpike . . .03:08.75
Werner Zörner, Lippstadt

Frappe Snowland . .02:18.27
Dieter Krapp, Berlin

Choco Mountain . .01:32.66
B. Wohlgemuth, Warendorf

Mario Raceway . . .01:05.72
Noud v. Harskamp, GD-Oss (NL)

Star Cup

Wario Stadium . . .00:20.44
B. Wohlgemuth, Warendorf

Sherbet Land02:12.12
Werner Zörner, Lippstadt

Royal Raceway . . .02:10.59
Oliver Stefens, Darmstadt

Bowser's Castle . . .02:31.91
Werner Zörner, Lippstadt

Special Cup

DK's Jungle
Parkway00:52.49
Rainer Zabel, München

Yoshi Valley01:52.35
Nino Schriefer, Rostock

Banshee Boardwalk 01:52.96
Markus Klein, Hannover

Rainbow Road04:48.37
Matthias Tieslesch, Koblenz

Vision lesen, Computerspiele und Kinobesuche. C. Schroer, Schreibenastraße 26, 47 058 Duisburg.

● Wer will, kann Marcus Fahle im Internet besuchen: Er bietet viel Spaß, Sport-Infos und vieles mehr unter <http://www.geocities.com/TelevisionCity/8840>. Bei Fragen wendet Ihr Euch vertrauensvoll an marcman15@hotmail.com.

● Mein Name ist Timo Wendler, bin 15 und suche Brieffreunde /innen jeden Alters. Ich bin totaler Fan von Street Fighter, Secret of Mana, Zelda, „Das Schwarze Auge“, „Herr der Ringe“ und „Star Wars“. Timo Wendler, Kantstraße 15, 73 431 Aalen.

● Ich heiße Sebastian und bin zwölf Jahre alt. Ich suche Brieffreunde und Brieffreundinnen. Meine Hobbies sind Fuß- und Handball spielen, Musik hören, Super Nintendo spielen und Fun Vision lesen. Ich beantworte jeden Brief. Sebastian Thür, Bäderstraße 14, 23 738 Lenshan.

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbrieife
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Alle Briefe werden berücksichtigt. Wir beantworten Eure Fragen auch persönlich, wenn Ihr einen ausreichend frankierten und an Euch adressierten Briefumschlag beilegt oder eine E-Mail schickt. Wir hoffen aber auf Verständnis, wenn eine Antwort bis zu vier Wochen benötigt, um Euch zu erreichen – die neue NFV hat Vorrang und im Redaktionsschluß-Streß ist oft für nichts anderes Zeit. Bitte beschränkt Euch auf zehn Fragen pro Brief.

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

stedt; Josef Niggel, Reichersbeuern; Kevin Zobel, Fellbach und Marten Wilts, Leer.

Je ein Zazoo von TIGER Toys geht an: Alexander Gleich, Hüllhorst; Alexander Kretschmer, Gückingen; Andi Utzinger, Ruppolding; Beatrice Schmuck, Frankenheim; Christoph Filzinger, Lauterbach-Fischborn; Daniela Steffens, Dieburg; Karin Frank, Berlin; Matthias Müller, Röhren; Max Kammerer, Miesbach; Michael Dammel, Kiel; Michael Wegner, Winterberg; Stephan Aigner, München; Susanne Schobert, Neuhaus/Oste; Thomas Zingelmann, Eicklingen und Tobias Windeler, Golden-Stein.

Aus Platzgründen könne wir leider nicht alle Gewinner dieses Wettbewerbes abdrucken, deshalb haben alle weiteren Glücklichen ihre Preise entweder bereits erhalten oder wurden von uns schriftlich benachrichtigt!

► **Verkaufe** N64-Spiel *Star Wars: Shadows of the Empire* oder **tausche** es gegen *Turok* (N64) mit Verpackung und Anleitung. Sebastian Scholz, Im Finkenhof 2, 30 989 Gehrden, Tel. 05 108 / 72 39. ●

► **Verkaufe** SNES (100,-), Gamepads (normal) für 20,-, Joystick (50,-), Super Game Boy (59,-), *DKC 3* (69,-), *DKC 1*, *Super Mario World*, *Mario Paint* mit Maus, *Sim City*, *Kawasaki Superbikes* (je 49,-), *König der Löwen* (59,-), Game Boy- und Super Game Boy-Spieleberater (je 18,-). Florian Eisold, Bahnhofstraße 11, 01 477 Arnsdorf, Telefon 03 52 00 / 24 689 (Mo. - Fr. 18 - 20 Uhr, Sa. und So. 17 - 20 Uhr), Telefax 03 528 / 44 32 84. ●

► **Suche** *Street Fighter Alpha 2*, *Mega Man X*, *Mechwarrior 3050*, *King Arthurs World* (alle SNES) und *Turok - Dinosaur Hunter* (N64, UK). **Tausche** gegen *Shadowrun*, *Spider-Man*, *Illusion of Time*, *Mechwarrior*, *Zelda* mit Spieleberater *Skyblazer* (alle SNES) und *Turok* (N64, dt.). Timo Wendler, Kantstraße 15, 73 431 Aalen. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Joypads und *Super Mario World*, *Magical Quest* und *Super Wrestlemania* (alle mit Verpackung und Anleitung). Thorsten Götffe, Alte Berminghofer Straße 15, 44 263 Dortmund. Tel. 02 31 / 42 02 29 ab 19.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** *Wave Race 64* (N64), sehr wenig gespielt, mit Verpackung und Anleitung für 61,- zzgl. Porto und Nachnahme. Norman Jackisch, Bergstraße 2, 02 899 Schönbau-Brezdorf, Tel. 03 58 74 / 2 74 50. ●

► **Suche** *Street Fighter II Alpha* und *Street Fighter II* (Preis nach Vereinbarung). Christian Karger, Kreuzfeldstraße 18, 73 488 Ellenberg, Telefon 07 962 / 81 79. ●

► **Verkaufe** *Sim City 2000* (69,-), *Secret of Evermore*, *Breath of Fire* (je 49,-), *Street Racer* (19,-, alle SNES) sowie einen Special Controller mit Dauerfeuer (19,-), komplett für 179,-. Kein Versand! Telefonisch erreichbar ab 14.00 Uhr unter 03 322 / 20 19 61. Sebastian Lucks, Heinestraße 45, 14 621 Schönwalde. ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Controllern und 16 Spielen: *Hyperzone*, *Star Trek - TNG: Future's Past*, *Mega-Lo-Mania*, *Lord of the Rings*, *Super Return of the Jedi*, *Street Fighter II Turbo*, *Super Mario Kart*, *FIFA Soccer*, *Micro Machines*, *F-Zero*, *Power Drive*, *World Masters Golf*, *Olympic Summer Games*, *Mystic Quest*, *Sim City*, *NHLPA Hockey*. Alles zusammen für 600,-. Claudia Petry, Krumpterstraße 8, 81 543 München. ●

► **Verkaufe** *Spiderman* & *X-Men*, *Super Mario World*, *F-Zero* (je 15,-), *Sim City*, *FIFA Soccer '96* (je 45,-),

Primal Rage (25,-), *WWF Wrestlemania Arcade*, *Street Fighter II Turbo* (je 40,-), *Donkey Kong Country*, *Super Mario All Stars*, *WWF Raw*, *Turtles Tournament Fighters* (je 30,-), *Earthworm Jim* (35,-), *Donkey Kong Country 2* mit Spieleberater (70,-) und *International Superstar Soccer Deluxe* (50,-, alle SNES). Stephan Rau, Am Ring 1b, 39 288 Burg, Tel./Fax 03 921 / 98 39 68. ●

► **Verkaufe** *Aladdin*, *X-Men* (je 40,-), *F-Zero**, *Batman* (je 30,-), *NHL '96* (60,-), *NBA Live '95* sowie *Super Mario All Stars** (je 50,-). **Tausche** auch vier dieser SNES-Spiele gegen ein N64-Spiel. * = inkl. Anleitung und Verpackung. Dennis Naujoks, Am Thumbach 9, 52 372 Krenzau-Thum, Tel. 02 427 / 546. ●

► **Verkaufe** SNES mit Controller (85,-), *Earthworm Jim 2* (55,-), *Street Fighter Alpha 2* (75,-), *NBA Jam Tournament Edition* (50,-), *Hagane & Mega Man X* (je 40,-), *International Superstar Soccer Deluxe* (70,-), alle SNES-Spiele mit Anleitung und Verpackung und in Top-Zustand. Top Secret-Spieleberater (10,-). **Verkaufe** alles zusammen für 400,-. Telefon 030 / 68 14 227, Jan Töfflinger. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele *International Superstar Soccer 64* & *Mario Kart 64* für zusammen 170,- sowie Fun Vision-Hefte 1/94 bis 9/96 und div. Zeitschriften (auf Anfrage). Harald Lebenstedt, Rochusstr. 414, 50 827 Köln, Tel. 0221 / 59 52 398. ●

► **Verkaufe** *Mario Kart 64* (80,-) und *Turok - Dinosaur Hunter* (95,-, beide für N64). Keine Portokosten! Meldet Euch bei Jörg Linnenschmidt, Kneippweg 4, 33 617 Bielefeld, Telefon 05 21 / 14 21 90. ●

► **Verkaufe** NES mit zwei Pads, Zubehör und über 60 Spielen für 600,- VHB. **Tausche** auch gegen N64 und drei Spiele, aber nur im Kreis SNH. Telefon 07 261 / 65 205, Michael Pieschl, 74 889 SNH-Reihen. ●

► **Verkaufe** *Turok* (90,-), *Lylat Wars* (110,-) und *Wave Race* (80,-) für das N64. Miro Rozboril, Max-Slevogt-Straße 3, 67 245 Lamsbheim, Telefon 06 233 / 55 032. ●

► **Verkaufe** *Donkey Kong Country*, *Secret of Evermore*, *Asterix & Obelix*, *NBA Live '95* & *Earthworm Jim 2* für je 40,- (alle SNES). Sascha Laufer, 07 253 / 21 276, nach 16 Uhr. ●

► **Verkaufe** Game Boy-Spiele *Duck Tales* & *Dr. Mario* für je 20,- sowie *Wave Race 64* (N64) für 75,-. Ralf Schilling, Telefon 02 835 / 51 53. ●

► **Verkaufe** Super Nintendo (original verpackt) mit zwei Controllern und sieben Spielen (*Street Fighter*, *Earthworm Jim*, *Super Tennis*, *Striker*, *Super Mario World*, *Power Drive*,

Super Mario Kart) für 150,-. Johannes Wieser, Rebergstr. 1, 78 467 Konstanz, Tel. 07 531 / 63 386. ●

► **Verkaufe** *Turok - Dinosaur Hunter* für 85,- oder **tausche** es gegen *Shadows of the Empire* (beide N64) oder gegen einen Game Boy Pocket. Stefan Scholz, Tel. 05 31 / 32 63 46 ab 14.00 Uhr. ●

► **Suche** *Mega Man 7*, *Mega Man X* und *Sailor Moon* (alle SNES). Tim Schrader, Jägerpfad 47, 59 555 Lippstadt, Tel. 02 941 / 42 79. ●

► **Verkaufe** *King Arthur's World* (35,-), *Mario is Missing* (25,-), *Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose!* mit jedem Paßwort, *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 komplett für 220,-. Schreibt an Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63 067 Offenbach. Tel. 069 / 88 38 77. (Werktags von 17.30 bis 20.00 Uhr, Sa. + So. 9.00 bis 20.00 Uhr.) Sehr dringend! ●

► **Suche** *Lylat Wars* (inklusive Rumble Pak), *Pilotwings 64* und ein Controller Pak (alle N64). Manuel Hofmann, Dürnbergstraße 4, 95 615 Marktreidwitz, 09 231 / 66 04 70. ●

► **Verkaufe** *FIFA '97*, *Asterix & Obelix*, *EWJ 2* (je 60,-), *Alien 3*, *Aladdin* (je 50,-), *Mega Man 7*, *Donald Duck in Maui Mallard* (je 70,-), *Maximum Carnage* (80,-), alle neu! Außerdem *Tiny Toons: Buster Busts Loose!* und *Secret of Mana* mit Spieleberater (je 50,-). **Kaufe** bzw. **tausche** auch gegen *Top Gear 2*, *Stunt Race FX* & *Samurai Showdown*. Valentin, Telefon 07 633 / 15 09 17, ab 19.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** für N64: *Mario Kart 64*, *Super Mario 64*, *FIFA 64*, *Wave Race 64* (je 69,-) und *Pilotwings* (75,-). Georg Renz, Moglingerstraße 40, 71 706 Markgröningen, Tel. 07 145 / 26 745 oder 07 145 / 88 44. ●

► **Verkaufe** Super Nintendo mit zwei Controllern (80,-) und die Spiele *Super Mario World* (20,-), *F-Zero*, *Super Soccer* (je 25,-), *Star Trek: TNG - Future's Past* (35,-) und *Secret of Evermore* (50,-) oder alles zusammen für 220,-. Melden bei Sebastian unter 06 130 / 78 36. ●

► **Verkaufe** *Secret of Mana* auf SNES mit Spieleberater in 1A-Zustand für 60,-. Jan Hülsbergen, Telefon 06 187 / 21 518. ●

► **Verkaufe** folgende SNES-Spiele: *Mystic Quest Legend*, *Super Adventure Island 2*, *Batmans Rückkehr* und *Super Punch Out* (je 50,-), *Populous* (25,-), *Axelay* (30,-), *Secret of Evermore* und *Theme Park* (je 65,-). **Tausche** gegen *Terranigma*, *Soul Blazer*, *Utopia*, *Illusion of Time*, *Lost Vikings 2*, *Prehistorik Man*, *Die Maske*

oder *Lufia* (alle SNES). Tel. 09 197 / 12 79 bei Manuel (Nur Mo., Do. und Fr. ab 15.00 Uhr). ●

► **Verkaufe** die Nintendo 64-Spiele *Lylat Wars* mit Rumble Pak (100,-) und *Pilotwings 64* (60,-). Harald Reiter, Furthammer 6, 95 709 Tröstau. Telefon 09 232 / 77 75. ●

► **Verkaufe** *Blast Corps 64* (99,-) und *Mario Kart 64* (69,-). Außerdem ein SNES mit 2 Joypads (70,-), *Super Mario World*, *Dr. Mario*, *Die Schlümpfe*, *The Simpsons*, *Crackout*, *König der Löwen*, *Chip & Chap*, *Super Mario World 3*, *Dynablasters* (für je 20,-). Telefon 09 935 / 12 90, Friedrich Helmut. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele: *Mystic Quest Legend* (30,-), *Illusion of Time* (40,-), *Double Dragon* (25,-) oder **Tausche** je eines der Spiele gegen *DKC 2* und *Super Mario Kart*. Stefano Mastroserio, Löwenseestraße 8, 63 447 Maintal 2, Telefon/Fax 06 109 / 62 506. ●

► **Verkaufe** für das SNES: *FIFA '97*, *Batman Forever*, *Indiana Jones* (je 70,-), *Theme Park*, *Mega Man X* (je 60,-), *Aladdin*, *Bugs Bunny R. Rampage* (je 50,-), *Jurassic Park*, *Batman Returns* (je 40,-), *Plok* (30,-) oder **tausche** gegen N64-Spiele (wie z. B. *Extreme G* oder *Lylat Wars*). Toni Leisner, Telefon/Fax 07 361 / 62 074 ab 19.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** etwa 350 SNES-Spiele (mit Anleitung, ohne Verpackung), 35 SNES-Spieletaschen, verschiedene Controller, diverse Spieleberater. Schreibt an: Danny Sachtleben, August-Bebel-Straße 10 b, 04 610 Wintersdorf. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Pads und den Spielen *Super Mario Kart*, *Aladdin*, *Die Schlümpfe*, *WWF Raw* und *Street Fighter II*. Infos gibt es bei: Peter Franz, Tel. 06 096 / 405. ●

► **Zur Information:** Um Verwirrungen oder das Verschwinden von Anzeigen zu vermeiden, solltet Ihr sie bitte **leserlich** auf eine Postkarte oder eine DIN A4-Seite schreiben bzw. ausdrucken. Bitte gebt auf jeder Anzeige Euren kompletten Namen mit Adresse an, auch wenn sie nicht abgedruckt werden sollen. Vielen Dank und viel Erfolg beim Spiele(ver)kauf! ●

► **Die Spielregeln:** Alle privaten Kleinanzeigen in Fun Vision sind kostenlos. Die Redaktion streicht indizierte und Nintendo-inkompatible Produkte kommentarlos. Soweit nicht anders angegeben, handelt es sich bei den Spielen um deutsche Versionen. Fun Vision vermittelt lediglich die Kontakte und ist nicht für daraus folgende Vertragsverhältnisse verantwortlich. Eine Seriositäts-Prüfung der Anzeigen ist uns unmöglich. ●

Auf seinem Dreirad würden wir ihn zu Fuß überholen. Doch drückt diesem jungen Mann ein N64-Joypad in die Hand – wir sind sicher, Ihr würdet Euch wundern! Gewundert haben wir uns jedenfalls, als wir feststellten, daß Autorennen das neue Parade-Genre für das N64 bilden. Darum gibt es jetzt das ...



Full Speed Special

Warme Worte zu Beginn

Unter jedem der hier vorgestellten Autorennen steht der Satz: „Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig.“ Das hat folgenden Hintergrund: Wer direkt von SNES-Autorennen oder von Jump'n'Runs zu diesen Produkten kommt, der wird erst einmal ziemlich durch die Gegend eiern. *Automobili Lamborghini*, *Multi Racing Championship* und *Top Gear Rally* schreien nach vorsichtigem Umgang mit dem Analog-Stick; hier wird Millimeterarbeit geleistet. Das ist man zu Beginn nicht gewohnt. Doch gehen wir davon aus, daß Ihr ab dem nächsten Heft alle Autorenn-Erfahren seid, dann vergessen wir diesen Satz ...



Lamborghini American Challenge gibt es wieder von Konami (99,-).

Spaß & Geschwindigkeit

Autorennen sind schon auf dem SNES ein Thema gewesen, und so finden sich einige bekannte Namen auf den nächsten drei Seiten. *Super Mario Kart* ist heute noch eines der besten SNES-Spiele. *Top Gear Rally* hatte verschiedene Vorfahren gleichen Namens mit unterschiedlichen



Auch Kemcos *Top Gear 3000* bot schon einen 4-Spieler-Modus.

Typen-Bezeichnungen (1, 2, 2000 & 3000). *Lamborghini American Challenge* kommt jetzt sogar über Konami wieder frisch auf den Tisch. Auch *F-Zero* ist ein Klassiker für 16 Bit. Aber eines haben alle diese Spiele gemeinsam: Auf dem N64 bekommen sie ein vollkommen neues, atemberaubendes Gesicht!

Außer Konkurrenz

Mario Kart 64

Nintendos Baby-Flitzer? Nö, denn kein anderes Produkt hält die Redaktion so lange vor dem Bildschirm wie *Mario Kart 64*. Ausgefeiltes Streckendesign, gehobene Schadenfreude dank gemeiner Extras und zahlreicher Abkürzungen, die einem die Tränen in die Augen treiben können, weil man sie wieder verpaßt hat. Für uns bislang das Multi-Player-Spiel überhaupt.



Wave Race 64

Das allererste Rennspiel für das Nintendo 64 glänzte mit einer neuen Idee, denn wo (außer in der Spielhalle) kann man sonst so elegant über die Wellen gleiten. Statt den typischen Rundkursen hat man es plötzlich mit Wellengang und Hindernissen auf der Bahn zu tun. Kunststücke können absolviert und Delphine geritten werden. Mit *Wave Race* hat Shigeru Miyamotos Team gezeigt, wieviel Power in der N64-Konsole steckt. Unübertroffen sind die Wassereffekte, an denen man sich kaum satt sehen kann: „Watch out!“ (= Paß auf!)



Alle Renner im Vergleich ...

Nintendo Fun Vision • 1+2/98

Full Speed Special **report**

71

Spiel	MRC - Multi Racing Championship	Automobili Lamborghini 64	Top Gear Rally	F1 Pole Position	Extreme G
Hersteller	Imagineer (Japan)	Titus (Frankreich)	Kemco (Japan)	Ubi Soft (Frankreich)	Acclaim Studios (UK/USA)
Team	Genki (Japan)	Titus (Frankreich)	Boss (USA)	Human (Japan)	Probe (UK)
Vertrieb Deutschland	Laguna	Konami	Mitsui	Ubi Soft	Acclaim
Spieler gleichzeitig	2	4	2	1	4
Bildschirmtext	deutsch (3 Sprachen)	englisch	englisch	deutsch	deutsch (3 Sprachen)
Rumble Pak-kompatibel	ja	ja	ja	nein	ja
mögliche Wagen (ohne geheime)	8 (4 On-, 4 Off-Road)	6 (Lamborghiniis)	9 (Off-Road)	22 (Rennwagen)	8 (Future-Bikes)
Strecken*	3	6	4	16 Originalstrecken	12
Rückwärts- bzw. Spiegelkurse	ja	ja	ja	nein	nein
Gegner gleichzeitig	16	5	19	21	7
Beifahrer gibt Infos	akustisch + optisch	optisch + akustische Zusatz-Infos	optisch	nein	optisch (Pfeil oben links)
Streckenführung	Rundkurse mit zahlreichen Abzweigungen	Rundkurse mit seltenen Abzweigungen	Rundkurse mit zahlreichen Abzweigungen	Rundkurse	Rundkurse mit zahlreichen Strecken-Varianten
Karte/Positionsanzeige	nein, dafür Beifahrer	immer (dreht sich!)	leider keine	wenn gewünscht immer	Gegner-Radar
Pop-up's	selten	selten (Stadtkurse)	selten (Maya-Tempel)	ja, in Städten häufig	nein
Sichtvarianten	3 (1st, 2nd & 3rd Person)	4 (1 x 1st, 3 x 3rd Person)	3 (2 x 1st, 1 x 3rd Person)	4	6 (3 x 1st, 3 x 3rd Person)
Rückspiegel	ja	Tastenversion**	ja	Tastenversion**	nein
Rundenzahl	3 im Rennen, im Free Run unbeschränkt	6 im Rennen, 3 bis 30 im Training	3 im Rennen, 1 bis 5 im Training	10 in der Meisterschaft, im Training wählbar	3
Pitstops	nein	ja, für Reifen und Benzin	nein	ja, für Reifen und Benzin	nein
Abkürzungen	ja	ja	ja	nein; Versuch fatal!	ja
Abk. nötig zum Gewinnen	teilweise	nein	ja	nein	teilweise
Wetter frei wählbar	nein (vorgeschrieben)	nein (nur Sonnenschein)	ja (5 bei Single-, 4 bei 2-Spieler-Modus)	ja (im Training)	nein (kein Wetter)
Autos veränderbar	7 Möglichkeiten	nein	3 Möglichkeiten	ja, viele Optionen	nein
Gangschaltung	ja	ja	ja	ja	nein
Änderungen an Wagen speicherbar	ja (Controller Pak und interne Batterie)	nein	ja (Controller Pak)	ja (Controller Pak)	nein
Bonus-Wagen	2 (schnelle Autos)	Porsches + Lamborghiniis	3 (lustige „Autos“)	1 (wenn Weltmeister)	1 (Felsbrocken)
PAL-Review	nächste Seite	nächste Seite	Vorab-Version nächste Seite	Seite 58	Acclaim-Special Seite 7

* Ohne geheime und Spiegel-Strecken

** Wenn man auf eine Taste drückt, sieht man das Auto von vorne statt von hinten: Der Fahrer „dreht sich um“.

MRC – Die Wahl der Anfänger

Der erste Renner auf dem Markt ist auch die Wahl der Einsteiger: Imagineers **MRC – Multi Racing Championship**. Hier wird man an das „neue“ N64-Genre herangeführt, darf nach Herzenslust ausprobieren und seine Wagen verändern. Die Gegner sind nicht unfair, doch Profis haben leider zu schnell selbst die Spiegelkurse geknackt. Der Untergrund hat seine Tücken, denn auf Schnee oder Schlamm kommen dafür ungeeignete Fahrzeuge ins Schleudern. Im 2-Spieler-Modus ist der geteilte Bildschirm stark eingeengt, da die

Statistiken auf einem schwarzen Balken an der rechten Seite angezeigt werden. Praktisch bei MRC ist in jedem Fall die Sprachausgabe, denn man wird nicht nur optisch vor Kurven und Abzweigungen gewarnt. (Ausnahme: Der Geheimgang im 3. Kurs.)

Unsere Gewinnstrategie: Die Geländewagen haben die kürzeren Strecken, darum sollte man sich auf diese Maschinen stürzen. Da kann weniger schief gehen. Spätestens bei der Jagd nach den geheimen Wagen solltet Ihr aber anfangen, Euren Wagen zu verändern.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Imagineer
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher
Genre: Racing

Fazit

Die gute Wahl für Einsteiger, da man mit der Steuerung schnell klar kommt. Es gibt nur drei Strecken, aber ein durchdachtes Upgrade-System für die Wagen, mit dem selbst aus einer lahmen Ente ein konkurrenzfähiger Flitzer wird. Und wem das dann zu einfach ist, der jagt die geheimen Gegner halt ohne Verbesserung. Die deutsche Umsetzung von **MRC** füllt nicht den ganzen Bildschirm und erscheint etwas nebeliger, als die US-Variante. Doch bei der Geschwindigkeit gibt es keine Abstriche, und das ist wichtig. og

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Racing

Erster Eindruck

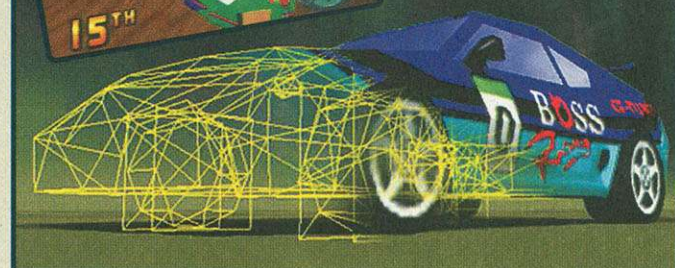
Für diesen Test stand uns leider kein fertiges Modul zur Verfügung. Die Vorab-Version von **Top Gear Rally** bietet vielseitige Grafik und Strecken. Dank der wechselnden Wetterbedingungen kommt es dazu, daß man wesentlich mehr Unterschiede beachten muß, als bei anderen Produkten. Leider ist am Straßenrand wenig los. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, jedoch schnell erlernbar.

Top Gear Rally – Profiherausforderung

Top Gear Rally und **Automobili Lamborghini** sind eine größere Herausforderung an den Spieler als **MRC**: Profis spielen die Module nicht in wenigen Stunden durch. Das liegt daran, daß man bei beiden Spielen mit jeder höheren Stufe das Steuern zumindest teilweise neu lernen muß.

Bei **Top Gear Rally** werden nach jeder Saison ein bis zwei neue Wagen vorgestellt, die wieder ein we-

nig mehr Geschwindigkeit bringen. Außerdem gibt es neue Strecken und andere Wetterbedingungen bzw. bislang unerreichbare Spiegelvarianten. Der 2-Spieler-Modus bietet leider einen verkleinerten Bildschirm und wurde bei der von uns getesteten NTSC-Vorab-Version etwas langsamer. Außerdem fällt der Sonnenschein weg, der beim Single-Modus nebelfreies Fahren zuläßt.



Automobili Lamborghini – Die Lizenz

Titus schuf für *Automobili Lamborghini* sechs Strecken, die sofort wählbar sind. Spiegelrunden (1) und neue Streckenführung werden erst erreicht, wenn der Expert-Modus geschlagen wurde.



de. Zur Wahl steht neben der Meisterschaft, Einzel- und Zeitfahrten auch ein Spielhallen (Arcade)-Modus. Manipulierbar sind die Autos nicht. Doch bei der Wahl kann man

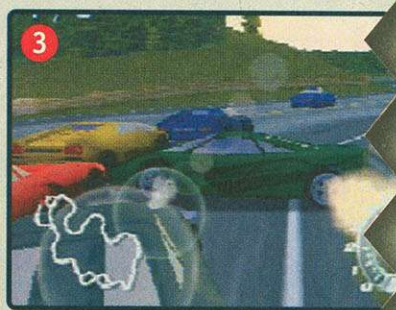


zu einem gewissen Grad entscheiden, worin die Stärken des Fahrzeugs liegen. Einige lassen sich besser steuern, andere erreichen 230 km/h. Wenn der Novize-Modus gelöst wurde, stehen auch Porsches zur Verfügung (5).

Die teuersten Autos ...

... der Welt zu fahren ist natürlich ein Abenteuer. Doch nur wer im Novize-Modus wirklich sicher ist, sollte sich an den Profi-Modus wagen. Der verlangt nach neuem Erlernen von Strecken und Fahrzeugeigenschaften. Ab da heißt es, „in der Kurve vom Gas gehen“. Das wissen nicht nur die Schumacher-Brüder ...

Die „Rückspiegel“-Funktion sollte man nicht zu lange benutzen, da sonst die Gefahr des Aneckens groß ist. [Sie funktioniert auch im 4-Spieler-Modus (2)!]. Abkürzungen gibt es nur wenige. Wenn Ihr eine gefunden zu haben glaubt, solltet Ihr im Zeitfahren erst einmal prüfen, ob dem wirklich so ist (4). Und bei Rangeleien darf man nicht zimperlich sein: Hier heißt es, abdrängen oder abgedrängt werden. (3)



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 150 DM

Hersteller: Titus

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel

Genre: Racing



Fazit

Grafisch liebevoll gestaltet, wenn auch am Straßenrand wenig los ist. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, da man wieder einmal nur Millimeterweise daran ziehen sollte. Imposant ist der detaillierte 4-Spieler-Modus, der seit der Vorab-Version stark überarbeitet wurde und jetzt richtig Spaß macht. Der Geschwindigkeitsverlust ist dabei gering: Das macht *Automobili Lamborghini* einzigartig. Achtung: Der Expert-Modus kann das Letzte vom Spieler verlangen. og

Was wir noch nicht bewerten konnten ...

Rev Limit

Setas Rennspiel hat noch keinen deutschen Vertrieb gefunden (uns ist jedenfalls noch keiner bekannt ...). Nintendo of America hat sich das Produkt für die USA gesichert,



doch Nintendo of Europe schweigt noch, genau wie Ubi Soft (Vertrieb der anderen Seta-Spiele).

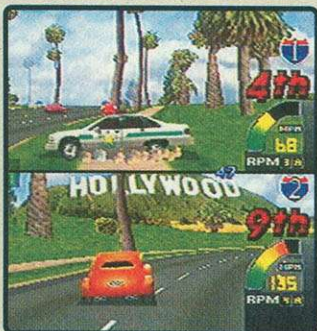
San Francisco Rush

Ellenweite Sprünge, jede Menge Abkürzungen und heiße Stunts in der bekannten Umgebung der „Straßen von San Francisco“. Amerika-Fan, was willst Du mehr? Und genau diese Frage können wir noch nicht genau beantworten, weil die Spiele

zwar im November/Dezember schon im Laden stehen, GTI Deutschland aber nicht rechtzeitig für diesen Test das Muster stellen konnte. Ein erster Eindruck steht auf Seite 26.

Cruis'n USA

Midways Arcade-Umsetzung *Cruis'n USA* war das erste Autorennspiel für das Nintendo 64, das in Amerika schon kurz nach dem Erscheinen der Maschine herauskam. Mit über einjähriger Verspätung erscheint es nun voraussichtlich im Januar doch auch in Deutschland. Es bietet eine Reise quer durch die USA in zehn (plus geheime) Etappen.



F-Zero

Nintendo Co., Ltd. (Japan) schickt seinen eigenen *Extreme G*-Konkurrenten Mitte des nächsten Jahres ins Rennen. Erste Bilder lassen auf ein Erlebnis schließen, daß viel mit dem *Acclaim*-Spiel gemeinsam hat – außer dem Nebel. Doch das könnte daran liegen, daß Nintendo bislang nur SGI-Bilder herausgegeben hat. Hoffen wir das Beste.

Aero Gauge

Noch ein *Extreme G*-Konkurrent: Das Atlas-Spiel kommt Anfang nächsten Jahres über Konami nach Deutschland. Das Fahrzeug schwebt auf einer Art Luftkissen über dem Boden. Die Vorab-Version, die wir uns ansehen konnten, war kaum vernebelt. Atlas verspricht einiges!



Cruis'n World

Für die Fortsetzung des Automaten-spiels *Cruis'n USA* hat Nintendo of America (NOA) Ken Logg persönlich mit der Aufsicht über die Entwicklung betraut. NOAs Ober-Spieler-tester verspricht für *Cruis'n World*, daß es alle vom Sockel hauen wird. Dafür haut Eurocom in die Tasten. Wir warten gespannt auf das Ergebnis, das Mitte '98 zu erwarten ist.

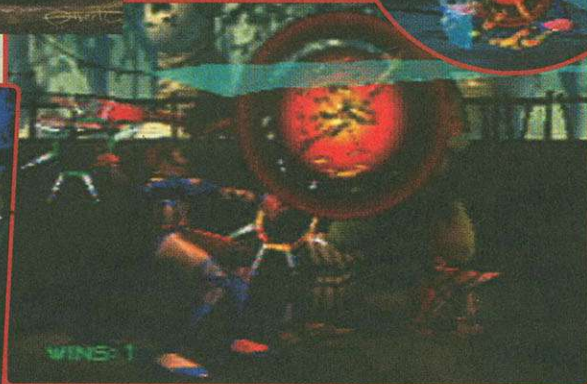




ABC Spielspaß steigt in das Nintendo 64-Geschäft ein: Nachdem sie mit PC-Software schon einige Erfahrung gesammelt haben, bringen sie zu Weihnachten das Prügel-Modul *Dark Rift* von Kronos/Vic Tokai heraus. Ein würdiger Einstieg in die Welt der 64 Bit-Spiele?



Als das Universum entstand, zerbrach der Master Key, der die alten Geheimnisse und Kräfte verschließt. Jeder Besitzer eines der Schlüssel-Fragmente kann durch Portale (die sogenannten *Dark Rifts*) in die Vortex gelangen. Dort wird um die restlichen Bruchstücke gekämpft, die Herrschaft über das Universum versprechen.



Tournament

Im Tournament-Modus tretet Ihr zuerst nacheinander gegen die Grundkämpfer an. Am Schluß steht Ihr den beiden Endbossen gegenüber.

2-Spieler-Modus

Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr herausfinden, wer die bessere Fingerfertigkeit besitzt. Tretet gegeneinander an und kämpft, bis die Finger glühen.

Practice

Bevor Ihr Euch ins Kampfgetümmel stürzt, solltet Ihr den Practice-Modus besuchen. Hier werden Euch Combos gezeigt, die Ihr üben könnt.



Aaron Maverick

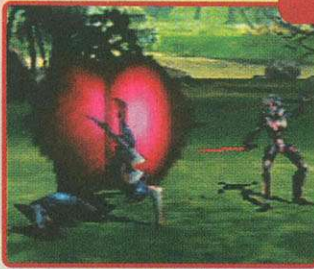
Aaron Maverick ist ein ehemaliger Elitkämpfer. Mit seiner MFG-16 schickt er jeden Gegner in das Reich der Schatten.

**Demonica Gkroux**

Demonica scheint einem Horrorfilm entsprungen zu sein. Ihr Atem ist eine Gefahr für jeden. Sie gehört zu den mächtigsten Kämpfern in diesem Spiel.

**Eve**

Eve scheint eine Mischung aus einer Androidin und einem Jedi-Ritter zu sein. Weiß eigentlich George Lucas etwas davon?

**Gore**

Gore ist der größte und stärkste der Grundkämpfer. Wo er mit seiner Axt hinhaut, da wächst kein Gras mehr.

**Morphix**

Morphix besteht aus reiner Energie. Er kann seinen Körper verformen, wie er will. Seine Arme werden dadurch zu messerscharfen Klingen.

**Niiki**

Niikis Kampfstrategie ist eher auf Verteidigung als auf Angriff ausgerichtet. Doch mit Ihrer Schlidder-attacke fegt sie jeden Gegner um.

**Scarlet Zerai**

Scarlet ist eine Drachentöterin und hat schon so manches Monster mit ihrer amazonenhaften Leichtigkeit erledigt.

**Zenmuron**

Über Zenmuron ist kaum etwas bekannt, denn es gibt bis jetzt keinen Widersacher, der einen Kampf mit ihm überlebt hat.

**Endbosse****Sonork Nezom**

Sonork (was übrigens rückwärts gesprochen „Kronos“ heißt) herrscht mit tyrannischer Hand über die ausgewählten Kämpfer des Vortex. Ihn gilt es zu schlagen. Doch bevor es soweit ist, müßt Ihr erst einmal gegen sein Gefolge und andere Auserwählte antreten.

**Demitron**

Demitron, der Lord der Dämonen, will das Chaos des Turniers im Vortex ausnutzen und die Macht über die Teile des Master Keys an sich reißen. Am liebsten speißt er seine Gegner mit seinen Hörnern auf. Liegt dieser dann auf dem Boden, läßt er sich auf ihm fallen und entzieht ihm nochmals Energie.

**Auf einen Blick**

System: Nintendo 64

Preis: ca. 150 DM

Hersteller: Kronos/Vic Tokai

Vertrieb: ABC Spielspaß

Termin: Weihnachten '97

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: –

Genre: Beat'em Up

Sound

Der Sound paßt sich den Kampfszenarien an: Einmal ist er orientalisch angehaucht, dann wieder ziemlich düster. Wen Musik oder Soundeffekte stören, kann sie entweder getrennt leiser oder lauter stellen oder einfach ausschalten.

Grafik

Die Grafik ist richtig dreidimensional, zumindest was die Kämpfer betrifft. Der Hintergrund präsentiert sich allerdings im aus SNES-Zeiten gewohnten 2-D-Muster.

Spielbarkeit

Selbst auf dem Easy-Modus werden blutige Anfänger nach dem dritten bis vierten Kampf ins Schwitzen kommen. Gesteuert wird der Kämpfer auch nicht durch den Analogstick, sondern durch das Pad auf herkömmliche Art und Weise.

Erster Eindruck

Dark Rift ist das derzeit beste in Deutschland erhältliche Prügelspiel für das Nintendo 64*. Schade nur, daß zugunsten der Geschwindigkeit der Hintergrund zweidimensional gehalten ist. Das Produkt ist nicht für Anfänger gemacht: Man sollte schon Beat'em Up-Erfahrung haben und geschmeidig mit dem Analog-Stick (bzw. Steuerkreuz) umgehen können.

jvn

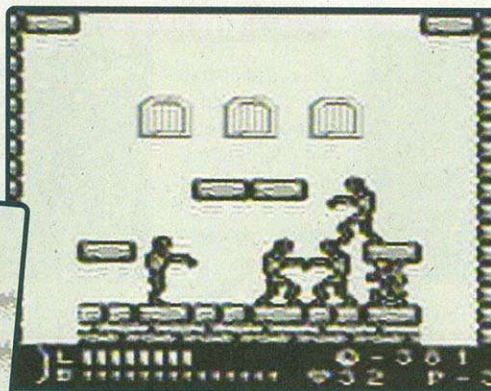
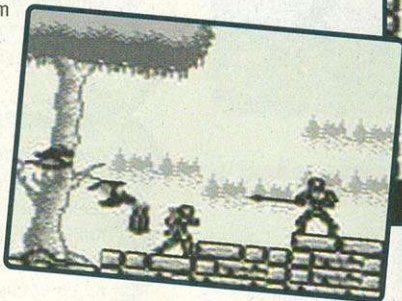
* Leider lag zu Redaktionsschluß noch keine PAL-Version dieses Spiels vor. Über die Qualität der Umsetzung für Deutschland können wir aus diesem Grund leider noch nichts sagen. Das werden wir so bald wie möglich nachholen.

Castlevania: Legends

Level 1: Der Vorhof zur Hölle?

Was einem so alles passieren kann, wenn man des Nachts allein auf verlassenem Pfaden daherspaziert ... Obwohl „verlassen“ ja eigentlich auch nur dann stimmt, wenn man von Zombies, Fledermäusen, Glöcknern und anderen Quälgeistern absieht, die einem völlig unverbindlich sämtliche Probleme abnehmen wollen, indem Sie Euch zu einem großen Festmahl einladen – als Hauptspeise.

Im ersten Level werdet Ihr schon heftig angegriffen.



Auch Fallen sind eingebaut, die Euch schnell ein Leben kosten können, wenn Ihr nicht in Deckung geht.

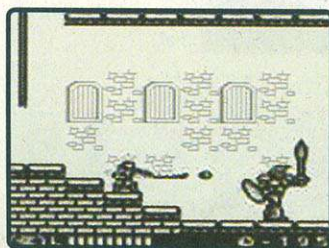
Boss



Der Dämon ist zu besiegen, wenn er am unteren Bildrand wartet.

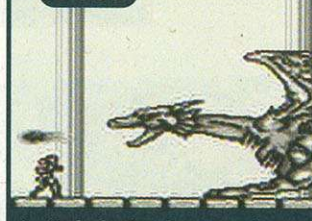
Level 2: Erste Schritte im Schloß

Wer es bis ins Schloß geschafft hat, bekommt gleich ein paar neue Überraschungen präsentiert. Solltet Ihr zum Beispiel einem Totenschädel begegnen, dreht ihm so lange den Rücken zu, bis er in Reichweite ist: Haut dann drauf! Um in der Mitte des Levels weiterzukommen, müßt Ihr einen Ritter mit Lanze besiegen.



Greift den Ritter aus einiger Entfernung an und Ihr kommt sicher weiter.

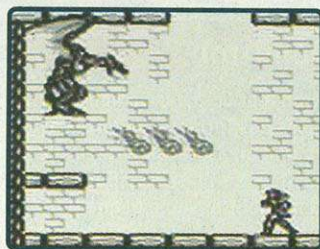
Boss



Am Ende des Levels wartet ein Drache auf den wackeren Helden.

Level 3: Technische Spielereien

Im dritten Level kommt langsam etwas Technik ins Spiel. Überall drehen sich Zahnräder, die ziemlich gefährlich aussehen. Sie dienen allerdings nicht zum Blutabzapfen, sondern können als Aufzug oder Plattform genutzt werden. Auch an den Seilen seid Ihr nicht mehr alleine. Böse Echsen machen Euch beim Klettern das Leben schwer.



Dem Zwischenboss helfen ein paar Schläge mit der Peitsche weiter ...

Boss



Der Sensenmann, der Sensenmann Euch überhaupt nicht leiden kann.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: Konami

Vertrieb: Konami

Termin: Dezember/Januar

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 4 Megabit

Features: Batterie, Continues

Genre: Action

Fazit

Castlevania ist ein weiteres Jump'n'Run für den Game Boy, welches an die Zeiten erinnert, in denen noch vor dem NES gezittert wurde. Level für Level neue Gegner und neue Sounds lassen auch nicht so schnell Langeweile aufkommen. Die Steuerung ist schnell erlernt und Continues ohne Ende geben den Zockern die Möglichkeit, das Spiel Stück für Stück zu lösen, ohne immer von vorn beginnen zu müssen!

md

Multimedia Corner

Versand & Laden:
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255
Filiale: Am Steintor 4-8, 47574 Goch

Gratis-Katalog
anfordern!!!

Versand:
Post-NN 9,90 DM, VK (Scheck o. Bar) 7,- DM,
Kreditkarte 12,- DM - Ausland (nur VK) 18,- DM

Nintendo 64 Spiele

Blast Corps	99,90
Bomberman 64	89,90
Chameleon Twist	139,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Crusier USA	89,90
Dark Rift	138,-
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position	139,90
Fifa 98	134,-
GASP	139,90



Int. Superstar Soccer	139,90
Lamborghini	139,90
Lylat Wars	128,-
Mario 64	89,90
Mario Kart 64	89,90
Mischief Makers	79,90
Multi Racing Champ.	129,90
NBA Hangtime	119,90
NFL Quarterback Club	139,90
Pilotwings	109,90
San Francisco Rush	134,-
Shadows of the Empire	128,-
Snowboard Kids	89,90
Tetrisspere	89,90
Top Gear Rally	138,-
Turok	128,-
Wave Race	89,90
Wayne Gretzky Hockey	119,90
WWF Wrestling	139,90
Yoshi's Story (März 98)	109,90

Nintendo 64 Hardware

Konsole	299,-
Antennenkabel	44,90
Action-Rucksack	69,90
Controller, farbig	49,90
Controller Pak	34,90
Gamebuster	109,90
Joypad-Verlängerung	19,90
Lenkrad mit Pedalen	139,90
Memory-Karte 5 MEG	69,90
Rumble Pack	34,90
Universaladapter	49,90



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

Goemon – The Mystical Ninja

Konami scheint in Deutschland einen rechten Japan-Rausch schaffen zu wollen. Neben *Ganbare Goemon* für das Nintendo 64 kommt nämlich jetzt auch eine – etwas abgespeckte – Game Boy-Variante. Die Abenteuer des Goemon und seiner Freunde spielen in der Edo-Epoche, im mittelalterlichen Japan. Auf der Suche nach dem Schwarzen Schiff, dessen Besatzung harmlose Dorfbewohner erschreckt. Im Action-Adventure-Stil wird eine 3-D-isometrische Landschaft (schräg von oben betrachtet) à la *Legend of Zelda* erkundet. Zu Beginn des Spiels wählt Ihr unter dem Roboter-Ninja Sasuke, Goemon



und dem dicken Ebisumaru. Sie alle haben eine Hieb-Waffe und können zusätzlich unterwegs *shuriken* (Wurfsterne) finden oder dazukaufen. Außerdem sind in Schatztruhen Extra-Leben, Energie und Geld versteckt. Die zahlreichen Gegner werden mit ein bis zwei Schlägen

bzw. Sternen beseitigt, hinterlassen aber dabei keine Gegenstände oder Energie. Das Hüpfen von Plattform zu Plattform kann schwierig sein, da die Kollisionsabfrage sehr genau ist. *Goemon – The Mystical Ninja* soll im Januar erscheinen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: KCE Nagoya*
Vertrieb: Konami
Termin: Januar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: nicht bekannt
Genre: Action-Adventure

Erster Eindruck

Huch, *Legend of Zelda* mit *Goemon*? Ja, und das macht Spaß! Wer verstanden hat, daß über Wasser und Abgründe punktgenau gesprungen werden muß, daß man über *shuriken* der Gegner hüpfen kann, der kommt erst einmal nicht mehr von dem Produkt los. In Deutschland erscheint *Goemon – The Mystical Ninja* vielleicht sogar mit deutschem Text. Wichtig ist die Kommunikation mit den Dorfbewohnern, dann kann eigentlich nichts mehr schief gehen. NFV berichtet im nächsten Heft mehr über das Spiel. og

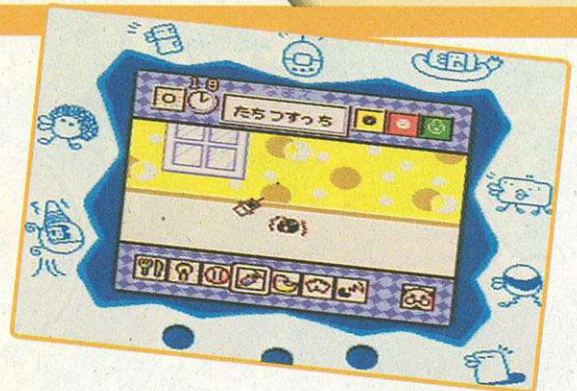
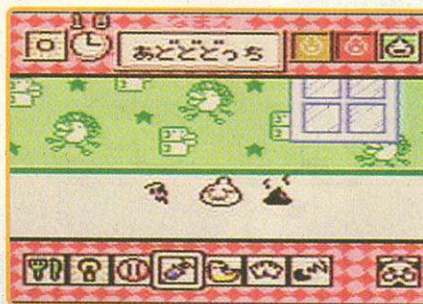
Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Bandai
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batterie
Genre: Tamagotchi. Muß man mehr sagen?

Erster Eindruck

Eine Sprachausgabe hat auch dieses *Tamagotchi* noch nicht: Man muß wie beim Original noch selbst herausfinden, was dem digitalen kleinen Quälgeist fehlt. Größte Änderung: Gleich drei Kücken wollen unterhalten werden. Auf Japanisch bringt das dem deutschen Normalbürger nicht viel, also solltet Ihr auf die englischsprachige Version von Konami warten. Die erscheint – wenn alles gut geht – sogar schon im Dezember. Ein Test folgt im nächsten Heft.

Tamagotchi

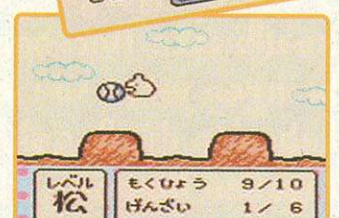
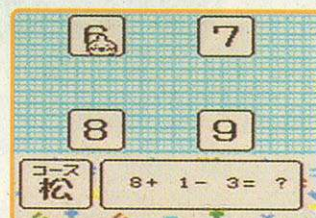


Bandais *Tamagotchis* sind so erfolgreich, daß auch der Game Boy bei uns jetzt von den Cyber-Kücken heimgesucht wird. Der Name des digitalen Wesens setzt sich aus den Wörtern *tamago* („Ei“) und *chi* (Ver-niedlichung; kurz für *chisai*, „klein“) zusammen.

Die Game Boy-Version ermöglicht das Ausbrüten von drei Eiern gleichzeitig und bietet – endlich! – die Möglichkeit zum Abspeichern. Außerdem gibt es neue Lebensmittel und Spiele für Euren Liebling, ja sogar an Wettbewerben darf er teilnehmen. Zu Beginn wählt man eines von acht

Eiern aus, aus denen das Tier schlüpft. Seine Krankheiten werden mit Medizin (Bauchschmerzen) oder Spritzen (Grippe) behandelt. Wer zuviel Eiscreme oder Kuchen verteilt, darf sich nicht wundern, wenn das *Tamagotchi* fett und der Bildschirm dauernd beschmutzt wird. Die Spiele bieten Sachen zum Lachen, Sport zu treiben oder Gehirntraining. Im Tutorial

könnt Ihr jederzeit einen Professor um Rat fragen. Bandai läßt die *Tamagotchis* wahrscheinlich noch im Dezember auf Deutschland los!



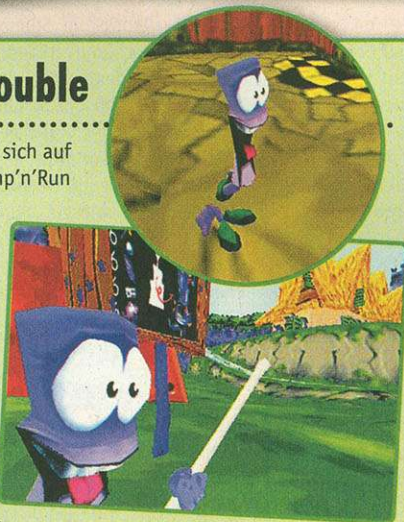
Earthworm Jim 64

Die schottischen Programmierer der Firma Vis sind stark im Streß, denn *Earthworm Jim 64*, das neueste Abenteuer um den witzigsten Regenwurm der Welt, soll Anfang 1998 in die Geschäfte wandern. In *EWJ 64* wird einiges geboten: z. B. neue, abgefahrene Waffen, oder den heißen Ritt auf einer Rakete durch umfangreiche 3D-Level. Die Programmierung soll auch gewährleisten, daß der Held aus jedem Blickwinkel der Kamera perfekt zu sehen sein wird. Sogar eine First-Person-Perspektive soll es geben.

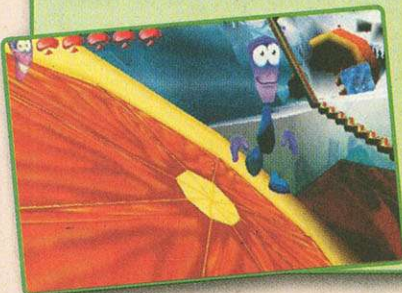


Tonic Trouble

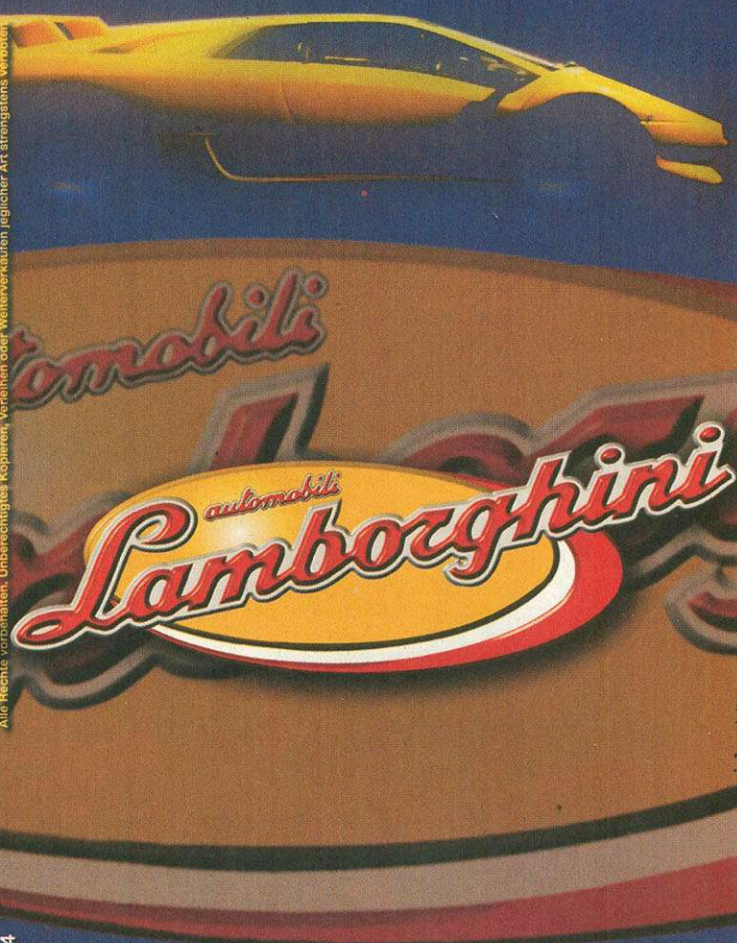
Anfang 1998 kann man sich auf ein weiteres 3D-Jump'n'Run der humoristischen Art freuen: *Tonic Trouble*. Schon alleine die Story läßt auf einen riesigen Spaß schließen: Der tolpatschige Ed läßt auf einer Expedition in die Galaxie eine mysteriöse Kanne fallen. Als diese auf der Erde aufkommt, läßt sie Menschen, Tiere und Pflanzen mutieren. Zur Strafe, und um das Geschehene wieder ungeschehen zu machen, schickt man Ed nun auf den Plane-



ten. Und dort stellt er sich Grogh the Hellish, der sich selbst als Meister der Erde sieht. Natürlich ist der kleine Held nicht unbewaffnet; Eds Arsenal reicht von einem wunderbaren Stab, der sich verformen kann bis hin zu einem magischen Bogen. Bleibt nur noch zu erwähnen, daß das Ubi-Abenteuer in Deutschland von Konami ins Rennen geschickt wird.



The trademarks Automobili Lamborghini and Diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy. © Titus 1997. Titus and the Titus Logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo. Co., Ltd. Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



Heißes Racing Game rund um die italienische Nobelkarosse Lamborghini und andere Traumwagen. Die Teile haben richtig was unter der Haube. Auf den traumhaften Strecken drehen sie mächtig auf. Feiste Sounds machen schon von weitem klar, wer hier der Boß ist. Die große Optionsvielfalt und der Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm - für bis zu 4 Spieler - garantieren fetten Fun. Kompatibel mit dem N64 Rumble-Pak.

Auch erhältlich:



Distributed by



WWW.KONAMI.COM

FIFA – Road to the World Cup

Die letzten Vorbereitungen zur Fußballweltmeisterschaft in Frankreich laufen auf Hochtouren, auch bei Electronic Arts in Kanada. Dort wird derzeit *FIFA – Road to the World Cup '98* entwickelt. 172 internationale Teams aus sechs Zonen kickern in 16 Stadien darum, in Frankreich um den Cup spielen zu dürfen. Seit dem bescheidenen N64-Einstand mit *FIFA Soccer 64* hat Electronic Arts dazugelernt: Die Animation der Spieler und ihrer

Tricks wurde neu gestaltet und es gibt Statistiken für mehr als 4.500 Spieler. Die Matches finden bei Schnee, Regen, Sonnen-

schein, Schneeregen oder in der Nacht statt. Vier Leute dürfen gleichzeitig ans Pad, um sich in fünf Disziplinen (wie Strafstoß-Schießen, World Cup, Liga-Modus) zu messen. Ein Management-Teil bietet die Möglichkeit, eigene Spieler zu schaffen oder zu verkaufen. Als US-Erscheinungsdatum wird

das erste Quartal 1998 angepeilt; spätestens zur Weltmeisterschaft dürfen wir auch in Deutschland damit zocken.



NFL Blitz

Wie Nintendo of America berichtet, arbeitet Midway an einer N64-Umsetzung seines Spielhallen-Titels *NFL Blitz*. Das American Football-Spiel ist dafür bekannt, daß es nicht zimperlich mit seinen Sprites umgeht: Hier sind alle schmutzigen Tricks vertreten, die der Sport hergibt. Im Gegensatz zu EA's *John Madden* gibt es die Lizenz der National Football League (NFL) und ihrer Spielervereinigung. Das sollte für eine große Zahl von bekannten Persönlichkeiten und Stadien garantieren. Die Sprites selbst werden sich an bekannten NFL-Größen orientieren und per Motion Capture-Verfahren erstellt. Realistisches Wetter – Regen, Nebel und vielleicht sogar Schnee – sind geplant. Die Arbeit an *NFL Blitz* wurde gerade erst begonnen, deshalb sind weder Bilder, noch genaue Daten über die Besonderheiten des Produktes verfügbar. Wir halten Euch auf dem laufenden.

Body Harvest

Es ist eines der ersten Nintendo 64-Spiele, die angekündigt wurden. Und trotzdem hat es auf der letzten E' gefehlt, schien vom Erdboden verschluckt. Aber nein, es gibt Hoffnung in Form dieser Fotos: *Body Harvest* wurde noch nicht aufgegeben! Ein insektoides Volk besucht die Erde, um die Früchte seiner Saat zu ernten – die Menschen. Natürlich habt Ihr etwas dagegen, auf der Speisekarte zu stehen. Mit über 90 Fahrzeugen (vom Doppeldecker bis zum Buggy oder Schaufelraddampfer) stellt Ihr Euch den Insekten entgegen und löst Aufgaben auf sechs großen Arealen. Dabei stehen zweibeinige Charaktere hilfreich zur Seite. DMA, die *Lemmings*-Schöpfer, programmieren noch an dem Titel, über dessen neues angepeiltes Erscheinungsdatum immer noch nichts bekannt ist.



Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

Seit seines Nintendo 64-Debüts im Sommer wurde Midways *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (Deutschlandvertrieb: Nintendo of Europe) von niemandem der Meister-Titel abgenommen. Jetzt zieht die '98er Version des erfolgreichen Midway-Spiels in die Schlacht um das beste Hockey-Modul. Verändert wurde wenig, aber verbessert. 17 Spieler gibt es jetzt für jedes Team, inklusive zweier Torhüter. Die Spieler werden während der Party müde, können getauscht und verletzt werden. Spielertausch ist zwar möglich, aber nicht das Entwickeln neuer Charaktere. Die vorhandenen werden dafür meist mit ihrem Konterfei in den Statistiken vorgestellt, die auf den Daten der Saison 96/97 (samt aktueller Team-Logos) basieren. Der Kommentator erhält neue Texte, während die Lautstärke der vier Tracks (Musik, Effekte, Kommentator und Menschenmeute) einzeln eingestellt werden kann.

Während man sich spielerisch wie beim Vorgänger fühlt, wurde die Gegnerintelligenz erhöht und eine Übungsfunktion eingebaut. Das Rumble Pak-inkompatible 4-Spieler-Modul erscheint 1998. Ein deutscher Vertrieb ist uns bislang nicht bekannt.



Olympic Hockey

Die Winter-Spiele von Nagano (Japan) stehen vor der Tür, da können die Amerikaner sich über *Olympic Hockey* freuen, ein Produkt mit der offiziellen Lizenz. Doch Vorsicht: Das Spiel benutzt die *Wayne Gretzky*-Programmroutine, die lediglich um ein „Olympic Tournament“ erweitert wurde. Der Ring selbst wird die gleiche Größe haben wie der von Nagano. Die Teams stammen aus den USA, Österreich, Belgien, Kanada, der CSSR, Finnland, Frankreich, Deutschland, Italien, Japan, Kasachstan, der Slowakei und Schweden. Am 27. Januar soll *Olympic Hockey* in den amerikanischen Läden stehen.

Hol' Dir das ultimative Inline-Mag
Jetzt 2 Gratis-Hefte anfordern!*

GRIND

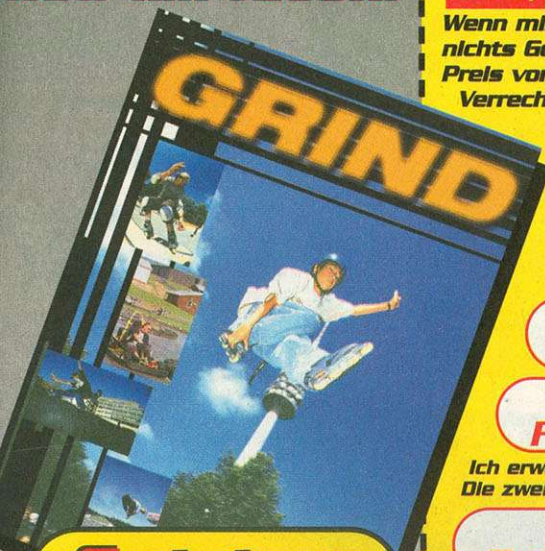


STREET & VERT INLINESKATING

- **Aktuelle Szene News**
- **Reise- und Contestberichte aus aller Welt**
- **Interviews mit Pro-Skatern und Newcomern**
- **City-Checkout für Skater**
- **Second-Hand Börse**
- **Fahrtechnik für Anfänger und Profis**



**Alle 2 Monate
neu am Kiosk!**



**Get two
for free!**

***Ja,** Ich möchte GRIND im Test-Abo kennenlernen und erhalte zwei bereits erschienene Ausgaben kostenlos frei Haus. Wenn mir GRIND zusagt und ich 10 Tage nach Erhalt der Hefte nichts Gegenteiliges mitteile, möchte ich GRIND regelmäßig zum Preis von DM 36,- (Inland) oder DM 50,- (Ausland, nur gegen Verrechnungsscheck) für 6 Ausgaben frei Haus beziehen.

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung. Das Abonnement gilt für mindestens 6 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Fon/Fax

Ich erwarte Eure Rechnung an obenstehende Adresse. Die zwei Gratis-Hefte kann ich in jedem Fall behalten.

Datum/Unterschrift

BEI MINDERJÄHRIGEN UNTERSCHRIFT DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN

Es ist mir bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen bei: GRIND • Weißbadlergasse 3 • 60311 Frankfurt, schriftlich widerrufen kann.

Datum/Unterschrift

Bitte in einen frankierten Umschlag stecken und absenden an:

GRIND
Weißbadlergasse 3
60311 Frankfurt



VORSCHAU

Wie das Jahr 1997 endet, so beginnt auch gleich das nächste wieder. Immer mehr Nintendo 64-Spiele drängen sich auf den Markt. Da riskieren wir gerne einen Blick auf die nächste Fun Vision! Und was wir da sehen, verspricht Großes: Mit einem großen Paukenschlag kommen **Holy Magic Century Eltale** (aka. **Quest 64**) und **Ganbare Goemon 5** auf den Markt. Außerdem

Quest 64



gibt es da noch **Winter Olympics in Nagano**, **WCW vs. NWO**:

World Tour, **Mace - The Dark Age**, **San Francisco Rush** (ausführ-

licher Test), **Aero Gauge** und **Cruis'n USA**. Natürlich wird auch **Diddy Kong Racing** dabei sein – es gibt ja noch ein paar Rennstrecken, die zu bezwingen sind.

Auch den Game Guide von **Mischief Makers** (alle N64) werden wir fort-

Diddy Kong Racing



WCW vs. NWO: World Tour

setzen. Auch für den Game Boy gibt es wieder genug Stoff: Mit von der Partie

sind **Die Schlümpfe 3**, **Turok - Battle of the Bionosaurs** und **Goemon - The Mystical Ninja**. Also dann bis zum **18. Februar 1998!**

John Madden 64

Electronic Arts (EA) möchte, daß Acclaim und Midway nicht unter sich ausmachen müssen, wer das beste Spiel zur amerikanischen National Football League (NFL) produziert. Und schwupps, da zaubert EA's Lizenzentwickler Tiburon die 64er-Version von **John Madden** aus dem Hut! Der Clou: Es gibt eine Helmkamera, mit der man aus der 1st-Person-Perspektive am Geschehen teilnehmen kann – mit jeder Figur auf dem Spielfeld. 50.000 Frames (Einzelbilder) an Animationen

stehen bereit; Figuren und Umgebung entstanden aus dreidimensionalen Vielecken (Polygonen) mit Texture Mapping („Tapeten“). Gespielt wird in drei Schwierigkeitsstufen, wie es im Lehrbuch steht. 30 Stadien, Manager- und Spieler-Kreationsteil sind ebenfalls eingebracht. Es existiert bei **Madden 64** zwar eine NFLPA-Lizenz (der Spielervereinigung), aber keine NFL-Lizenz (der Liga). Das bedeutet, daß zwar die echten Spieler da sind, sie aber nicht die Original-Trikots tragen.



Goemon



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: Michael Dietrich (md)

USA-Korrespondenz: Peer Schneider (ps)

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

Grafik: Karl-Heinz Best (Ltg.), Ina Wuttke, Markus Sellmann, Petra Sulzmann-Minx/Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

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

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

Urheberrecht: © 1997, 1998 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: © 1997 Interplay. (Earthworm Jim und ClayFighter 63 1/3)

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

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



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.



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.

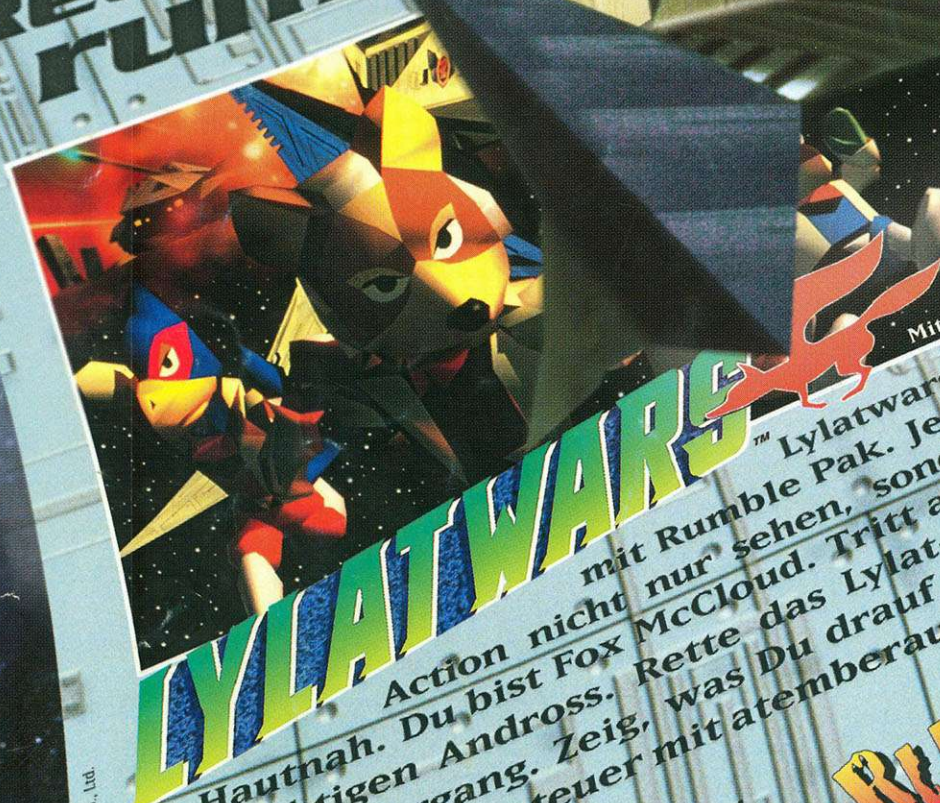


Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.

Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.



Ready to
Rumble



LYLAT WARS™

Action nicht nur mit Rumble Pak.
Hautnah. Du bist Fox McCloud. Tritt an gegen den über-
mächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor
dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylat Wars™. 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.