

3+4/98

März/April • DM 6,80
Ausgabe Nr. 37 • 6S 55,-/sfr 6,80/Lit 7.800
D30739

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

Premiere!

Reckin
Balls



Nintendo®

fun vision

Super Return of the Legends:

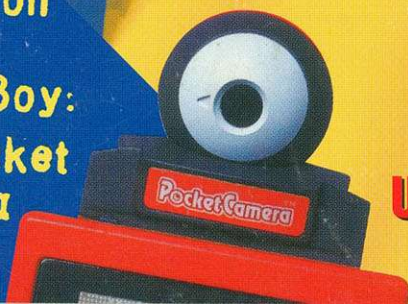
Nur bei uns: Alle
Game Boy- &
SNES-Spiele
auf 12 Seiten!
Schlumpfe 3,
Turok, Goemon,
Wario Land 2,
Harvest Moon

Interview:

Zu Besuch bei
Acclaim Studios

Einmalige Bilder
bei NFV: Jest!

Sensation
für den
Game Boy:
Die Pocket
Camera
kommt!



Guides: Yoshi's Story,
Mischief Makers, Diddy Kong Racing
Und: Snowboard Kids, NBA Pro, Aero Gauge,
Turok 2, Flying Dragon & N64-Football



JETZT GEHT'S RUND!

Mit deutschem Bildschirmtext

DIDDY KONG RACING

Diddy Kong Racing™: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, am Boden bleibst Du

durch die Lüfte per Flugzeug, und mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Rumble Pak™ läßt Dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich befreien! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64!

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

© 1997 Rare, Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo. Nintendo, the Nintendo 64 logo and Rumble Pak are trademarks of Nintendo. R is a registered trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. Nintendo and the Nintendo 64 logo are registered trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

1998: Ein glänzendes Jahr!



Das Jahr 1998 ist noch jung, da bewegt uns die Frage:

Wie sieht es mit dem N64 aus? Hat Weihnachten

Verkaufsrekorde

geboten? Bei Nintendo munkt man zwar etwas von rekordmäßigen Umsatzsteigerungen, doch richtig offiziell wird es erst auf der Spielwarenmesse in Nürnberg. Dort werden Anfang Februar die Ergebnisse vorgestellt. (Ihr findet Vorab-Infos auf der Fun Vision-Homepage.) ● Einige Hersteller sind mit dem Nintendo 64 mehr als zufrieden.

Acclaim feiert weltweit 700.000 verkaufte **Extreme G-**

sowie zwei Millionen **Turok**-Module und allein 500.000 **NFL Quarterback Club '98**-Cartridges in Amerika. Auch wenn hierzulande American Football nicht der Gassenhauer ist, so haben wir Europäer doch einen großen Anteil an den **Turok**- und **Extreme G**-Zahlen. (Quelle: CTW.) Wieviel bei Acclaim

noch in der Pipeline steckt, zeigt diese Ausgabe. **Turok**

2, Recking Balls, Acclaim Sports: Schaut genau die Pre-

views und das Interview an! ● In Deutschland bereitet sich

Nintendo selbst auf ein glänzendes Jahr vor. **Legend of Zelda: Ocarina of Time** wird der Sommerhit für das N64.

Für den Game Boy plant Nintendo, im Herbst die Taschenmonster (**Pocket Monsters**) loszulassen. Neue Monster, neues Spielprinzip, aber mindestens eine ebenso

große Fan-Gemeinde wie in Japan! ● Auch

Ocean liebt das N64, wie man an den ersten Bildern von **Jest** erkennen kann.

GTI, THQ und Midway haben neue Sachen in der Pipeline ... Bereiten wir uns auf ein glänzendes Jahr 1998 vor!

Aller Aufbruchstimmung in Sachen N64 zum Trotz lassen wir natürlich auch die Game Boy- und SNES-Fans nicht auf dem Trockenen sitzen. Da sorgt nicht nur die **Pocket Camera** für Spaß. Den

wünschen wir Euch jetzt auch bei der Lektüre der neuen NFV!

NFV
im Internet:
www.fun-vision.com

Bei Art+Work, der Mutter des Pro Verlages, war Kundenfest. Und von München bis Hamburg wurde die Einladung angenommen: Lagunas Pressesprecher Jochen Färber am Buffet. ● Nintendos Annette Bernert läßt sich von Jochen (li.) unsere Internet-Seite (www.funvision.com) zeigen. ● Wolfgang (li.) konnte sich kaum von den DKR-Automaten lösen. Auch Helga (Controlling) und die Herren Rauch (Frankf. Sparkasse) und Pohl (re., Dt. Fachverlag) wurden angesteckt. ● Sonja und Karl-Heinz (NFV-Layout) in bester Laune. ● Claude Moyse (Chef vom Nintendo Club-Magazin) mit alkoholfreiem Cocktail.

Euer Fun Vision-Team



games

nintendo 64

game guide

Diddy Kong Racing.....	66
Mischief Makers	20
Yoshi's Story	10

review

Cruis'n USA.....	16
FIFA '98 - WM-Qualifikation	29
Madden 64	78
NFL Quarterback Club	79
Snowboard Kids.....	76
TetrisPhere.....	32
WCW vs. NWO - World Tour	30

preview

Fighters Destiny.....	48
Turok 2	82

report

Aero Gauge.....	36
Art of Fighting Twins.....	18
NBA Pro '98	65
Jest	34
Recking Balls	81
Winter Olympics in Nagano.....	50

super nintendo

Inhaltsverzeichnis siehe Seite 52

game boy

Inhaltsverzeichnis siehe Seite 52

+ tiptime

Bombberman 64, Hexen 64,
San Francisco Rush, uvm. ..ab 39

news

INside: Telex, uvm.ab 6

specials

report

Die Pocket Camera	52
Interview mit Iguana	24

...und

Seite 33	33
----------------	----

& more

Abo-Seite	28, 74, 80
Funny-Shop/Nachbestellung	64
Impressum, last minute	82
Leserbriefe/Kleinanzeigen.....	72
Top 5	38

Nintendo liebt zweidimensionale Spiele.

Das beweist nicht nur *Mario RPG 2* (kommt vielleicht zu Weihnachten), sondern jetzt schon *Yoshi's Story*. Doch keine Angst: Das Produkt ist den

Möglichkeiten des Nintendo 64 angepaßt. Das

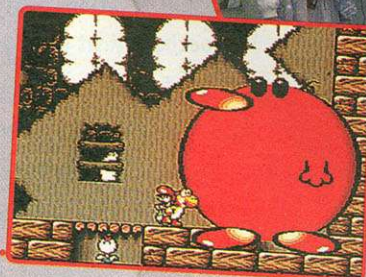
sieht, hört und spürt man bei diesem Modul.

Schaut gleich nach dem nächsten Gold-Funny aus Miyamotos Zauberschmiede!



Die WCW vs. NWO-Fehde hat das World Championship Wrestling ganz an die Spitze der Wrestlingwelt katapultiert. Ob das Spiel WCW vs. NWO: World Tour auf dem Nintendo 64 auch die Nase vorne haben wird, seht Ihr ab Seite 30. Die dazugehörigen Moves gibt es in der Tiptime und ein tolles Gewinnspiel wartet auf Seite 33!

Ein Special für alle, die glauben, wir würden den Game Boy und das SNES nicht mehr lieben. Alles falsch! Hier sind sie, zwölf Seiten über Eure Lieblingskonsolen: Gefüllt mit allen neuen Spielen und den Titeln, die im Rahmen von Classic-Serien neu aufgelegt werden. Neben über 20 Spielen gibt es auch noch einen Bericht über Nintendos neue Spaß-Sensation. Der Game Boy bekommt Augen! Lest mehr darüber im Pocket Camera-Bericht.



Iguanas WWF-Team ist vollkommen im Wrestling-Fieber.

Acclaim ist auf dem besten Weg, eine erstzunehmende Konkurrenz für Electronic Arts zu werden. Jede Menge Sportspiele, viele davon im Hi-Res-Modus! Unser Amerika-Korrespondent war beim Acclaim Studio „Iguana“ und hat Infos zu einem neuen Ice Hockey- und Wrestlingspiel beschafft. Heißer Stoff, auch wenn das Thema in einem Fall eher cool ist ...



NFV präsentiert ein Heft mit unzähligen Neuheiten. Einmalige Bilder zum Geheimprojekt *Jest* sind dabei. Wir haben uns *Recking Balls* angesehen, dessen Entwicklung Acclaim bis vor kurzem vehement bestritt! *Hiryu no Ken: Twin* ist in Japan jetzt schon ein Hit, während an *Turok 2* noch gearbeitet wird. *Aero Gauge* läßt bald die letzte Mahlzeit erneut am Gaumen kitzeln, und *Fighters Destiny* ist für Prügelfreunde wegweisend.



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

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Player 1's Turrican-Clone *Tommy Thunder* wird doch nicht für das N64 erscheinen. Dennoch soll Player 1 weiterhin N64-Titel vorbereiten. +++ Wie Human Soft bestätigte, arbeitet die Firma jetzt doch wieder für N64: *Air-Turbo 64* heißt das Spiel, das im Sommer nach Japan kommt. +++ Japan System Supply (JSS) soll an einer Fortsetzung von *Chameleon Twist* und an einem Spiel namens *Arabian Nights* arbeiten. Weder JSS noch Sunsoft (Vertrieb von *Chameleon Twist*) konnten das rechtzeitig bestätigen. +++ Hudson Soft soll laut dem japanischen Magazin Famitsu an einer Fortsetzung von *Bomberman 64* arbeiten. Mit neuen Tricks ausgestattet kann *Bomberman* sich jetzt z. B. in einen Hubschrauber oder ein U-Boot verwandeln. Ein Erscheinen in Japan scheint schon im Sommer möglich. +++ GTI soll N-Space an *Duke Nukem: Time to Kill* sitzen haben. Es soll ein *Tomb Raider*-mäßiges Spiel für die N64 werden. +++ Konami-News: Konami baut die Entwicklungs-Abteilung in San Jose (Kalifornien) um zehn Teams aus, die u. a. für das N64 arbeiten sollen. Das Team in San Francisco (Kalifornien) soll um 100 Mitarbeiter aufgestockt werden. Außerdem wurde G.A.S.P. in *Deadly Arts* umbenannt. Und zum Schluß berichtet das japanische Magazin Famitsu, daß *International Superstar Soccer 2* bereits bei Major A in Arbeit ist. Außerdem wird ein Puzzle namens *Susume! Taisen Puzzle Dama* vorbereitet. +++ Gerücht: Interactive Studios soll ein N64-Comic-Spiel für Hasbro programmieren. +++ Eidos Interactive verhandelt mit Filmgesellschaften darüber, *Lara Croft (Tomb Raider)* in die Kinos zu bringen. +++ Crave Entertainment läßt *Caesar's Palace*, *VR Pool 64* (Billard) und *Milo's Bowl-a-rama* (Bowling) für das N64 programmieren. +++ Gerücht: Electronic Arts (EA) soll an *Need for Speed (N64)* arbeiten. EA Deutschland konnte das nicht bestätigen. +++ Taito (*Bust-a-Move*-Serie) bereitet ein Rennspiel namens *Super Speed-Race 64* vor. +++

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

Shigeru Miyamoto: Zelda kommt auf 64DD!



Shigeru Miyamoto

In einem Interview des japanischen Magazins Famitsu bestätigte Shigeru Miyamoto eine 64DD-Version von *Legend of Zelda*: „Wir machen sie, sobald das (Programmier-)System für

das 64DD umgestellt wurde. Grundsätzlich: Wenn die Modul-Version von *Legend of Zelda: Ocarina of Time* einige Zeit erhältlich ist, werden wir die 64DD-Variante bringen.“ Die Erweiterungs-Diskette für *F-Zero X* enthält „neue Kurse und Wagen, und einen Editor mit dem man neue Strecken schaffen und diese an Freunde weitergeben kann.“ Die Künstliche Intelligenz der bekannten Wagen funktioniert auch auf diesen Strecken.

Wie Nintendos Präsident Yamauchi in seiner Nintendo Space World-Rede sagte, arbeiten Shigeru Miyamoto und Shigesato Itoi (*Mother 3*) an dem *Tamagotchi*-ähnlichen Titel



F-Zero X

Cabbage für das 64DD. „Man kann ihm (dem großsuziehenden Tier) Dinge kaufen, es füttern und großziehen. Wir machen das auf dem 64DD, weil ich eine Uhr-Funktion wollte. So kann man die Kreatur weiter aufziehen, auch wenn der Strom abgestellt ist. Und man kann den Game Boy benutzen, um das Spiel überall zu haben. Natürlich sieht der (Game Boy-)Screen anders aus als bei der 64DD-Version. Ich denke, daß wir Symbole benutzen, um die Kreatur darzustellen.“

Die Verbindung zwischen N64 und dem Game Boy

Point of No Return C&C und Lego Racer doch korrekt?

Der „Punkt ohne Wiederkehr“ (Point of No Return) ist vom Flugzeug her bekannt. Beschleunigt ein Flieger auf der Startbahn, so gibt es den Moment, in dem er nicht mehr bremsen kann: Den Punkt ohne Wiederkehr. Jetzt muß er abheben, egal, was passiert ... Bei Zeitschriften-Redakteure heißt das Phänomen „Redaktionsschluß“. In dem Bericht „Spiele die es nicht gibt“ schreiben wir, daß *Command & Conquer 3D* „unwahrscheinlich“ ist. Auf der *Nintendo Space World* erfuhren wir aber aus zuverlässiger Quelle, daß das Produkt doch in Entwicklung ist. Glück gehabt, für die Berichtigung ist im Messebericht noch Platz! Für die zweite Meldung - an sich eine Sensation - hatten wir den Punkt ohne Wiederkehr überschritten: Die aktuelle Ausgabe wurde in der Druckerei gerade geheftet, als wir erfuhren, daß Ostern und Weihnachten auf einen Tag gefallen sind. Die US-Firma High Voltage entwickelt *Lego Racer* für das Nintendo 64! Das jedenfalls berichtet das US-Clubmagazin *Nintendo Power* in seiner neuen Ausgabe. Wieso *Lego Deutschland* davon nichts wußte, bleibt uns ein ungelöstes Rätsel.

Nintendos eigene Gerüchteküche

Auf einer Liste von Nintendo of America sind uns ein paar Titel ins Auge gestochen, deren Herkunft wir uns bislang kaum erklären können. Gerüchte? Vielleicht. Sehen wir einmal nach!

- **Condemned** (Acclaim): Alter Titel von *Forsaken*. Titel angekündigt. Gerüchten zufolge spielt *Dragon Storm* im Mittelalter und kombiniert Action mit Abenteuer-Elementen und Strategie. Ihr schlüpft in die Rolle eines von drei Helden, um eine böse Königin zu besiegen.
- **Dragon Storm** (MGM): MGM hat noch keinen Titel angekündigt. Gerüchten zufolge spielt *Dragon Storm* im Mittelalter und kombiniert Action mit Abenteuer-Elementen und Strategie. Ihr schlüpft in die Rolle eines von drei Helden, um eine böse Königin zu besiegen.
- **Harvest Moon** (Natsume): Klar, ein schönes Spiel für SNES und Game Boy. Aber eine N64-Version? Unwahrscheinlich.

- **Lode Runner** (Unbekannt): „Unbekannt“? Also doch nicht Bandai? Rätsel über Rätsel.
- **Mario Artist: Sound Maker** (Nintendo): Wurde auf der *Nintendo Space World* zwar nicht angekündigt, ist aber sehr wahrscheinlich.
- **Realms of Valor** (Interplay): Laut Interplay soll es sich um ein PlayStation-Spiel handeln.
- **Return Fire II** (MGM): MGM hat noch keinen Titel angekündigt.
- **Rotor Gunner** (TecMagik): Möglich, doch TecMagik schweigt zum Stand der Entwicklungen.
- **Sumo 64** (Natsume): Handelt es sich dabei um *64 Oozumô*? Laut neuesten Infos wird das Produkt nicht nach Amerika kommen, darum ist ein Erscheinen in Deutschland mehr als fraglich.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Asterix & Obelix Cl.	dt	74.99
Casper	dt	109.99
Castlevania Legend	dt	59.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Harvest Moon	dt	94.00
Hebereke 2	dt	79.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lamborghini	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
Oscar	dt	69.99
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	74.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Sim City	dt	69.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	89.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Timon & Pumbaas	dt	74.99
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Mario Basler Soccer	dt	49.00
Mr. Do!	dt	44.99
Power Piggys	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 Mag. Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SN6	dt	24.99
Joypad SN8	dt	29.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

Kostenlos!



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

GAME BOY

Die Maus	dt	69.00
Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Dschungelbuch	dt	44.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00



Glöckner v. Notre D.	dt	59.00
----------------------	----	-------



Hercules	dt	64.99
Hugo 2	dt	59.00
James Bond 007	dt	69.00
Lamborghini	dt	54.99
Lost World	dt	59.00
Monopoly	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	59.99
Schlümpfe 3	dt	64.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Tamagotchi	dt	64.00
Tetris Plus	dt	44.99
Tim in Tibet	dt	59.00

Turok	dt	44.99
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00

Sonderangebote

F1 Race	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Energy Pack Pocket	dt	29.99
Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Pocket Netz	dt	29.99
Linkkabel GB Po/Cl	dt	24.99

NINTENDO 64

Alien 4	dt	149.00
Blade & Barrel	dt	139.00



Bomberman 64	dt	89.00
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
Cruis'n USA	dt	89.00
Dark Rift	dt	134.99



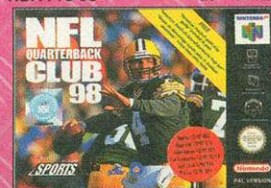
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	129.99



F1 Pole Position	dt	124.99
------------------	----	--------

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	149.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon	dt	149.00
Hybrid Heaven	dt	149.00
Int. Superstar So.64	dt	129.99
James Bond 007	dt	149.99
John Madden Footb.64	dt	139.00
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	139.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
Nagano Olympics	dt	149.99
NBA Jam 64	dt	139.99
NBA Pro 98	dt	144.99



NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	139.00
Rev Limit	dt	139.00
Robotron X	dt	149.99
San Francisco Rush	dt	129.99
Snowboard Kids	dt	89.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	109.00
Turok	uk	109.00
Wayne Gret. Hockey 2	dt	159.00
WCW World Wrestling	dt	144.00
Wild Choppers	dt	139.00
Yoshi's Story	dt	109.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	104.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	49.00
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Lenkrod & Pedale De.	dt	129.99
Lenkrod incl. Pedale	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card N64 256K	dt	24.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 & Turok	dt	389.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak	dt	34.99
Rumble Pak LX4	dt	34.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Nintendo erklärte, weltweit mehr als 500 Millionen Module für das Nintendo Entertainment System (NES) verkauft zu haben. Derzeit sollen über 45 Millionen NES-Geräte ihren Dienst tun. Das Spiel-system wurde 1982 in Japan eingeführt. +++ THQ entwickelt *Road*

Rash und (Tusch!) *Nuclear Strike* für das N64! +++ Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg (5.-11.2.) stellt UBI Soft *Bug Bumble* von Argonaut vor.

In dem Spiel kämpft Ihr als Biene (Maja?) gegen die Hornissen-Königin. +++ LucasArts bereitet ein neues N64-Spiel vor. +++ Die Stamper-Brüder Chris und Tim (Gründer von Rare) bestätigten in einem Interview mit der US-Zeitschrift *Next Generation*, daß ihre Firma an einem neuen Bond-Spiel arbeitet.

+++ Bottum Up arbeitet an einem *Pocket Monster-Clone: Onegai Monster* (N64). +++ Laut Dengeki 64 werkelt Kazutoshi Iida (*Aquanuts Holiday* PSX) an dem 64DD-Titel *Kyojin no Doshin* („Das Stampfen des Giganten“). Als Riese erkundet Ihr eine verlassene Insel. +++ GTI

(*SF Rush* N64) hat die Firma Micro-Prose (*Star Trek: TNG – Future's Past* SNES) doch nicht gekauft. Statt dessen werden die beiden Firmen in Zukunft weiterhin in Sachen Marketing und Vertrieb zusammenarbeiten. +++ Gerücht: Cranberry Source programmiert ein Nintendo 64-Spiel. Es handelt sich dabei um ein 3-D-isometrisches Remake des Spectrum-Computerspiels (uralter Homecomputer!) *Head over Heels*.

+++ GameTek steht unter Chapter 11-Schutz, was der Eröffnung eines Konkursverfahrens gleicht. Die Entwicklung des Spiels *Robotech: Crystal Dreams* soll aber nicht eingestellt sein. Das fertige Spiel soll 20 Minuten an englischen Dialogen von 14 Charakteren bieten. +++ GTI schreibt *Mike Piazza's Strike Zone*, ein Baseball-Spiel. +++ Vic Tokai hat *Wet Corpse* zu den Akten gelegt. Neue Pläne sind noch nicht bekannt. +++ Hudson und Fujitsu arbeiten an *Teo 64DD*, das (wie *Pikachu Genki De Chu*) ein Spracherkennungs-System unterstützt. Ihr könnt Euch mit dem fliegenden Delphin *FinFin* unterhalten. +++

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



VERLOSUNG

Im Dschungel vergessen!

Der Chaos-Theoretiker Ian Malcom (Jeff Goldblum) kann die Erlebnisse aus *Jurassic Park* nicht vergessen und geht mehr schlecht als recht durchs Leben. Dann wird unweit des einstigen *Jurassic Parks* eine Insel mit noch mehr Dinos entdeckt. Doch Malcom lehnt es ab, seine Erfahrungen in einer Expedition einzubringen. Bis er hört, daß seine Freundin, die Paläontologin Sarah Harding, sich bereits auf der Insel befindet. Die „Vergessene Welt – *Jurassic Park*“ gibt es ab sofort auf Video. Wir verlosen zusammen mit CIC drei „*Lost World*“-Pakete, bestehend aus einem Filmbuch und einem T-Shirt. Schickt einfach eine Postkarte bis zum 31. März 1998 an: Nintendo Fun Vision, Stichwort: „*Lost World*“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

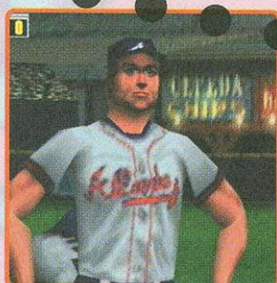
MIDWAY NEWS

GLEICH DREI INTERESSANTE N64-PROJEKTE
HAT MIDWAY IN VORBEREITUNG.

RAMPAGE WORLD TOUR: Das Spiel kommt doch für N64! Die Spielhallen-Umsetzung bietet über 100 Level mit Boni und versteckten Runden. In der Haut von drei Filmmonstern zerlegt Ihr Städte und holt Flugzeuge vom Himmel.

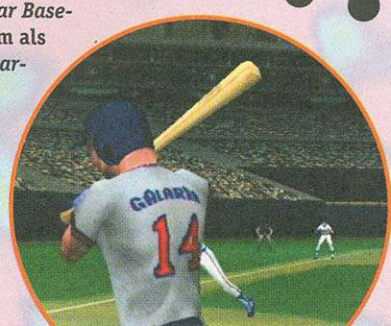


CRUIS'N WORLD: Der *Cruis'n USA*-Nachfolger kommt im Sommer nach Amerika. Bis zu vier Spieler sollen an dem neuen Rennspiel gleichzeitig teilnehmen können. Vor allem die Grafik und der Sound soll vom neuen Entwicklerteam (Eurocom) überarbeitet werden. Eurocom war bereits für Hits wie *War Gods* und <indiziert> verantwortlich.



All Star Baseball '99

Acclaim Studios bringt im Frühjahr ein neues Baseballspiel auf den Markt. *All Star Baseball '99* entwickelt das Iguana-Team als Spiel in der Güteklasse von *NFL Quarterback Club '98*. So realistisch wie möglich soll es werden: Es bietet wechselndes Wetter, Saison- und Trainings-Modus, ausführliche Statistiken und über 500 verschiedene Bewegungen. *All Star Baseball '99* wird komplett in 3D-Polygonen programmiert.



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950612-0 • Fax (069) 950612-74

I'll get ya!

WCW vs. NWO

★ WORLD TOUR ★

Die geballte Power für die Nintendo64-Konsole. Menschliche Kampfmaschinen fighten den ultimativen Champion aus:

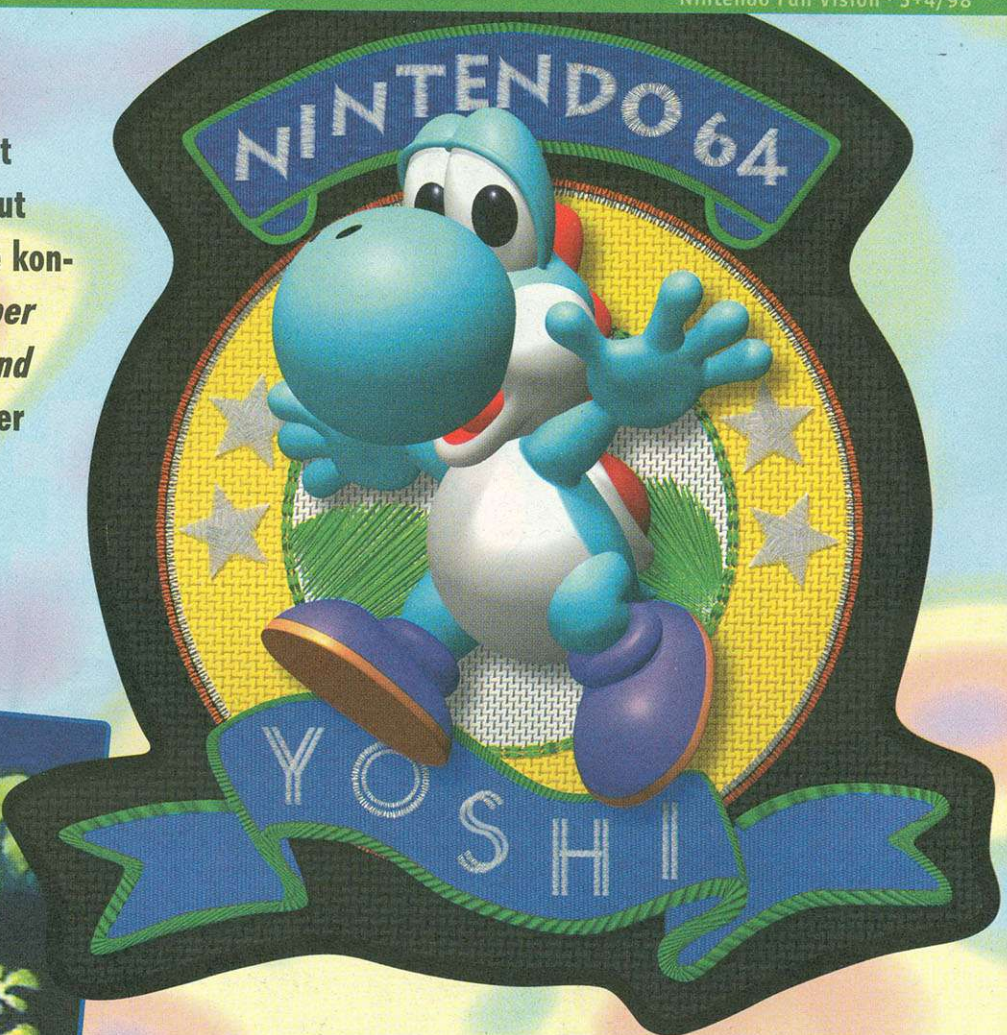
WCW gegen NWO.

Die gesamte Wrestling-Elite – 20 Stars von Hulk Hogan über Lex Luger bis „Macho Man“ Randy Savage – wartet auf Gegner, nicht Opfer. Body-Slams, Neck-Breaker, Robe-Tosses – nur wer die speziellen Griffe und Moves der Athleten eiskalt kontert, hat eine Chance. Doch bis einer das Handtuch wirft, geht es mit Rumble-Pak-Unterstützung im und außerhalb des Rings richtig zur Sache. Allein zu schlapp? Im Tag-Team können vier Fighter simultan antreten. Zeit für den Titleshot.



www.konami.com

Endlich gibt es ein Spiel, bei dem sich Anfänger richtig mit dem 3-D-Analog-Stick vertraut machen. *Yoshi's Story* ist die konsequente Umsetzung von *Super Mario World 2: Yoshi's Island* für die 64 Bit-Generation: Der gleiche Humor, der gleiche Grafik-Stil, aber Farben und Effekte wie man sie bisher nicht gesehen hat.



DAS SPIELPRINZIP

Ihr erkundet Yoshi's Welt nach dem gleichen Prinzip wie auf dem SNES. Es gibt sechs Kapitel (= Welten) in dem Bilderbuch, die jeweils vier Level anbieten. Ihr müßt immer nur ein Level überstehen und 30 Früchte sammeln, um das nächste Kapitel zu erreichen. Im Spiel sind Herzen versteckt, die die neue Level in der nächsten Welt öffnen. Münzen können gesammelt werden, um eine höhere Punktzahl zu erzielen. Außerdem ist es möglich, statt unterschiedlicher Früchte 30 Honigmelonen zu sammeln. Das gibt mehr Punkte.



Manche der Herzen sind wirklich gut versteckt, wie hier mitten in der Luft.

CLOWNS & HELDEN

An verschiedenen Stellen sind weiße Shy Guys versteckt, die einen Yoshi aus den Klauen des bösen Baby Bowser retten. (Entspricht einem 1-Up.) Außerdem findet Ihr unterwegs Eier, in denen sich der weiße oder schwarze Yoshi versteckt.



DIE DRACHENINSEL

Yoshi gehört genauso zu Shigeru Miyamoto wie *Super Mario*. Und doch hat Nintendos Meisterentwickler mit diesem Produkt wenig zu tun: „Herr Tezuka hat lange mit mir zusammen gearbeitet. *Yoshi's Story* wird von ihm produziert“, sagte Miyamoto auf der Nintendo Space World im November. Die neuen Abenteuer auf Yoshi's Insel sollen ein „künstlerisches“ Feeling bieten. Die ganze Geschichte ist in verschiedenen Grafikstilen gehalten, die aber allesamt einem Malbuch entsprungen zu sein scheinen. Die Hintergrundgeschichte ist etwas seltsam: Yoshi's Insel wurde in ein Bilderbuch verwandelt, und die Helden – verschiedenfarbige Yoshi-Dinos – müssen Baby Bowser finden. Nur er kann alles rückgängig machen.



1-1: SCHATZSUCHE

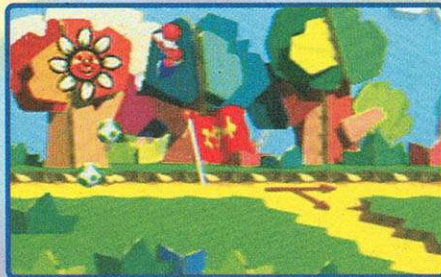
Bevor Ihr das erste Level betretet, nehmt Ihr doch sicher eine Stunde im Trainingslevel ...

1. Areal: Versucht, nur Honigmelonen (die hellgrünen) zu sammeln. Schnuppert überall, denn Münzen und Honigmelonen sind gut versteckt. Wenn Ihr die Shy Guys frisst, bekommt Ihr Wurfgeschosse (Eier). Den „Schülerlotsen“ müßt Ihr

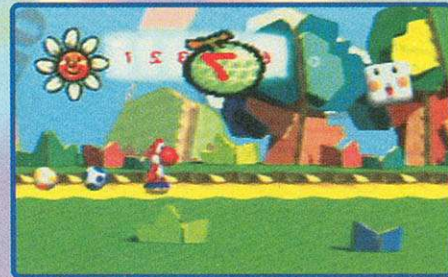
mit einem Sprung auf den Boden umwerfen. An den Bällen kann man sich mit der Zunge hochziehen. Unterwegs findet Ihr eine Blume, deren Blüten Zusatzenergie bringen. Wer das Wettrennen gegen die kleine Kanonenkugel gewinnt, bekommt sieben Honigmelonen und ein Energie-Herz: Laßt Euch von nichts aufhalten, sonst fehlt

nachher eine Honigmelone! Ihr könnt den Weg einfach zurückgehen und später alles holen. Ach ja: Kurz vor der Tonne liegen zwei Dinge versteckt! 2. Areal: Befreit den Hund von seinem Pflock, er führt Euch zu den Herzen. Laßt das Tier etwas vorlaufen und beobachtet, wo es anhält. Wer dort schnüffelt, spart sich Sucherei!

Ein schwungvoller Sprung auf den Boden sorgt für einen freien Gang.



Wettrennen gefällig? Erreicht das Ziel, bevor die schwarze Kanonenkugel ...



... alle Zahlen gefressen hat. Dafür gibt's entsprechend viele Honigmelonen.



Folgt dem Hund, er führt Euch zu den Herzen!



Wer macht es sich denn schwer: Hier gibt es eine versteckte Plattform!



Verpaßt auch solche hoch gelegenen Fragezeichen-Boxen nicht.

1-2: GEHEIMNISWALD

Areal 1: Springt allen Raupen auf die Mütze, das gibt eine Honigmelone! Beim Springen auf die Spinnenseile aufpassen; an denen kommt man nicht vorbei. Wenn Ihr die Shy Guys aus dem Baum klopft, solltet Ihr daran denken, daß sie Euch auch verletzen können. Jetzt kommt gleich ein ?-Ball in einer Luftblase, der einen roten Schalter verbirgt (siehe Fotos 1 + 2). Bei der Energie-Blume sind Münzen versteckt, und die

Steinbrocken verbergen den Eingang zum Geheimareal. Sieben Honigmelonen sind hier zu gewinnen. (Spart Euch in Bonus-Level das Schnuppern, es ist nichts da.) Laßt im Hauptlevel ein paar Meter zurück, sonst entgeht Euch eine Honigmelone. Wenn Ihr zu den Spinnen kommt, solltet Ihr auf die gelbe Röhre springen, wo ein Herz wartet.

Areal 2: Wo Hunde stehen, gibt's was gutes. Also

schnüffeln! Wenn nach der Aktivierung einer Fragezeichen-Box ein „Pizzateller“ übrig bleibt, ist der Moment gekommen, mit diesem in der Höhe ein Herz zu sammeln. Der zweite „Pizzateller“ bringt Euch in Reichweite zweier Honigmelonen. Nehmt auf jeden Fall Mutter Knallos Kinder mit, denn sie dienen als Bumerang-Ei-Ersatz!

Bombardiert sein Pflaster mit Eiern, das gibt eine Honigmelone!



Oh, oh: Das wird knapp. Paßt auf, sonst sind sieben Honigmelonen weg!



Vorsicht bei den Shy Guys.



Wer auf den Knopf drückt, muß sich beeilen, sonst sind die Wolken ...



... verschwunden und Ihr schaut dumm aus der Wäsche.



Springt Ihr lange genug auf der Raupe rum, gibt es eine Honigmelone.

1-3: WOLKENFAHRT

Areal 1 beginnt mit einer bösen Falle: Wer gleich nach dem ersten Ball greift, hat eventuell schon das erste „falsche Obst“ gegessen! Wenn Ihr eine Honigmelone über einem Abgrund schnappen wollt, müßt Ihr schnell sein. Ebenso wenn Ihr den roten Schalter drückt, sonst verschwinden die Wolken wieder!



Der Balance-Akt ist diesmal ganz einfach, denn Ihr müßt nur rennen.

Areal 2: Mit den Eiern könnt Ihr die Schalter bewegen, die die Wolken auf andere Bahnen lenken. Vergeßt die beiden Honigmelonen an den Ketten nicht.

Areal 3: Meistert den Balance-Akt. An einer Stelle sind acht Münzen zu erschnüffeln!

Areal 4: Die Wolken über dem Abgrund sollten



Da hängt eine Honigmelone an der Kette! Nehmt auch die mit, nicht nur das Herz.

zur Sicherung aktiviert werden. Verlaßt Euch aber nicht zu sehr darauf. Wenn Ihr die Wolke ganz rechts verlaßt, solltet Ihr oben das Herz nicht vergessen. Kurz vor dem Ausgang zum ersten Areal gibt es noch einmal acht Münzen.



Geschwindigkeit ist Hexerei: Wer trödeln, fällt auf den Boden!

1-4: SCHWINDELTURM

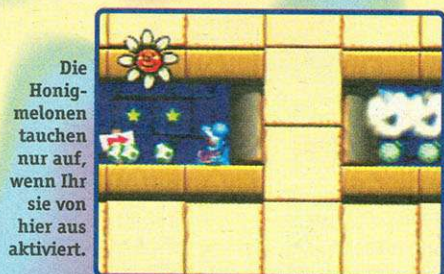
Areal 1: Besteigt die Propeller-Plattform und versucht, ohne die Wände zu berühren nach oben zu gelangen. Wendet Euch an der ersten Möglichkeit nach rechts, so befreit Ihr zwei Honigmelonen. Jetzt ganz nach oben! Dort seht Ihr rechts einen Regenschirm, denn Ihr vorerst da lassen solltet. Springt von der Plapperbox nach rechts und holt

die Honigmelone. Jetzt könnt Ihr den Regenschirm holen, wenn Ihr wollt. Paßt auf die Kanonen auf, wenn Ihr nach unten schwebt.

Areal 2: In der zweiten Etage findet Ihr links den Eingang zum Geheimraum. Darin wird Weitsprung (bzw. -flattern) geübt. Holt das Herz ganz oben links.

Areal 3: Freßt die Eiertulpen und laßt Euch nach oben katapultieren. So erreicht Ihr das Herz.

Areal 4: Folgt den Pustewolken am linken Rand nach oben, dort wartet das Herz.



Die Honigmelonen tauchen nur auf, wenn Ihr sie von hier aus aktiviert.



Je weiter Ihr schwebt, desto mehr Honigmelonen gibt es.



Der lange Aufstieg zu diesem Herz lohnt sich.



Die „Helikopter-Plattform“ bringt Euch problemlos in die Lüfte.



Wenn Ihr runterfallt, könnt Ihr dank der Eierblumen wieder in die Höhe gelangen.



Klar, flattern ist schön. Aber zuerst solltet Ihr rechts die Melone holen.

2-1: KNOCHENHÖHLE

Areal 1: Die Sporenwesen verwandeln sich nur dann in Eier, wenn sie nicht vom Himmel herabsegeln, sondern herumlaufen. Also Vorsicht. Die Knochendrachen verschwinden nach drei Eier-Treffern auf die Nase bzw. guten Kopfstämpfern. Wenn Lakitu auftaucht, solltet Ihr ihn von seiner Wolke schiessen, um damit das Geheimareal zu erreichen. Die Blechköpfe sind scheinbar unbesiegbare.

Areal 2: Begebt Euch zum Speicherpunkt 3. Dort erreicht Ihr wieder einmal eine Balance-Aktion. Wenn Ihr die versauert, habt Ihr keine zweite Chance. Ganz links, etwa im zweiten Stockwerk, gibt es unter einem Fragezeichenblock einen Topf. Wer den dreiköpfigen Drachen besiegt, erhält ein Herz.



Wenn die Eier ausgehen, helfen nur noch gut gezielte Kopfstämpfer.



1-2: LAVAGROTTE

Schnuppern bringt unserer Erfahrung nach in diesem Level nur auf festem Boden (Knochen oder Stein) etwas.

Areal 1: Hier gibt es kein Netz und keinen doppelten Boden mehr: Können ist gefragt. Das erste Herz liegt kurz vor dem ersten Speicherpunkt. Laßt Euch einfach langsam auf dem Knochen nach unten fahren. Achtet auf dem Weg dorthin auf die großen und kleinen Flammgeister. Vergeßt nicht, den Speicherpunkt zu aktivieren, bevor Ihr ins zweite Areal wechselt.

Areal 2: Vorsicht, wenn Ihr auf den Bällen balanciert. Das kann in die Lava gehen. Holt das Herz hinter dem Monster im Schwebeflug und landet auf einem Knochen. Gleich nach dem Ball gibt es den Eingang zum Geheimraum. Hier balanciert Ihr wieder. Geht nicht zurück, wenn Ihr wieder auf die Hauptstrecke kommt, das ist nur gefährlich.



Laßt Euch einfach auf dem Knochen noch ein Stück nach unten tragen.



Das Herz ist schwierig zu erreichen. Paßt auf, wo Ihr landet!



Diesmal ist es nicht so leicht, mit den Stapeln umzugehen, da Euch Shy Guys entgegenkommen.



Ein Schuß beseitigt das Feuermönster. Denkt daran, daß sich der Knochen unter Eurem Gewicht senkt.



Wenn die Shy Guys über Euch schweben, solltet Ihr sie von der Mitte des Balls aus fangen.

2-3: GLIBBERTUNNEL

Areal 1: Legt Euch nicht mit dem Wassertropfen an, sondern werft ein Ei nach ihnen. Den Abwasergeist könnt Ihr mit einem Kopfstampfer beseitigen. Wenn Ihr die erste Fragezeichen-Box erreicht habt, dürft Ihr die nicht zerklopfen! Schiebt sie nach rechts, um so das Herz zu erreichen!

chen! Wenn es dann nach unten geht, solltet Ihr Euch links halten, um in einen schwer zugänglichen Bereich zu kommen. Begeht Euch über die Röhre nach 2. Areal 2: Achtet auf die Seeigel-Bälle und lauft gleich nach unten, dann nach links. Schnüffelt, wo der Hund wartet, und

begeht Euch über die aufgetauchten Plattformen zum Herz. Jetzt nach oben rechts: Klaut den Geistern die Honigmelone, wenn der dicke nicht in Eure Richtung guckt. Ganz oben rechts wendet Ihr Euch nach links. Bringt ein paar Eier mit, um die Honigmelonen zu bekommen.



In der Luft flattern und dann noch einmal springen.



Die Nadelkissen müßt Ihr ganz vorsichtig passieren.



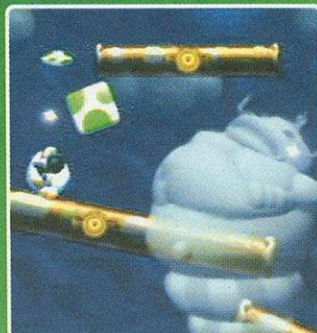
Solange der dicke Geist da ist, könnt Ihr nicht an die Honigmelone.



Vorsicht beim Kopfsprung, der Abwasergeist ist gemein!

2-4 NÄCHSTE SEITE ►

3



Der Endboss (3-4) ist verhältnismäßig einfach zu schlagen. Deckt ihn mit ein paar Eiern ein, das ist alles.

In Eis und Schnee sind neue Dinge zu erleben: Reitet auf den Birdy's, um rote Herzen und Extras zu erreichen. Vorher trifft Ihr den japanischen Drachen (der ohne Flügel!) und Mohrenkopf-Gegner, die auf Baseballs herumlaufen: Berührt sie nicht! Denkt daran, daß manche Strecken hier bodenlos sind: Wer will denn ins Nichts fallen?



Reiten auf „Gänsen“ – das kann nicht nur Nils Holgerson. Paßt beim Springen auf die Bomben auf, die manche mit sich tragen.

4

Im Bereich 4-1 nerven hauptsächlich die Bienen, wenn sie Euch den Weg versperren. Im zweiten Teil müßt Ihr tauchen und bekommt es mit spuckenden Fischen zu tun. Eines der Herzen ist unter Wasser! Im vierten Teil solltet Ihr genau nach dem weißen Shy Guy suchen: Er versteckt sich über der Oberfläche. Sucht ihn, indem Ihr in die rote Röhre oben rechts schlüpfet.



4-3: Paßt auf, wenn die Pflanzen nach Euch schnappen.

2-4: KANALLABYRINTH

Areal 1: Begebt Euch gleich ganz nach rechts. Sammelt die Münzen über den Propeller-Plattformen auf. Fliegt nun zum linken Rand dieses Bereiches und dort an der Wand nach oben. Im nächsten Bereich sind die Wurm-Geister, die Euch Zugriff auf das rote Herz rechts erteilen. Rechts ist dann der Ausgang zum Areal 2.

Areal 2: Über Würmer gelangt Ihr ein Stück nach oben. Laßt Euch über die schwebenden Plattformen ein Stück nach unten fallen, um die Honigmelone zu holen. Weiter nach oben: Spätestens

hier stellt Ihr fest, daß Würmer auch hinderlich sein können ...

Areal 3: Es wird gefährlich, denn das Wasser stürzt Euch ins Bodenlose. Benutzt auf jeden Fall Speicherpunkt No. 3! Spart Euch die Aktion, zum rechten oberen Gang kommen zu wollen: Da ist nichts.

Areal 4: Wenn Ihr nicht mit hinunter gerissen werden wollt, solltet Ihr auf die Blasen schießen. Sie hinterlassen I-Bälle, an denen man sich festkrallen kann, um das Herz links zu erreichen.

Areal 1: Ihr seid jetzt bei Speicherpunkt 2.

Schiebt die Fragezeichen-Box nach rechts und fliegt ihr mit dem Kopfstampfer hinterher. Das gibt zwei Honigmelonen! Wer nach links unten läuft, kommt zum Start. Folgt also dem Pfeil nach rechts.

Areal 4: Geht nach unten, dann nach rechts. Bewegt die Blase nach oben und schießt sie so ab, daß Ihr über sie weiter nach oben kommt. (Wer nach unten rechts läuft, erreicht bei Speicherpunkt 4 ein weiteres Herz!)



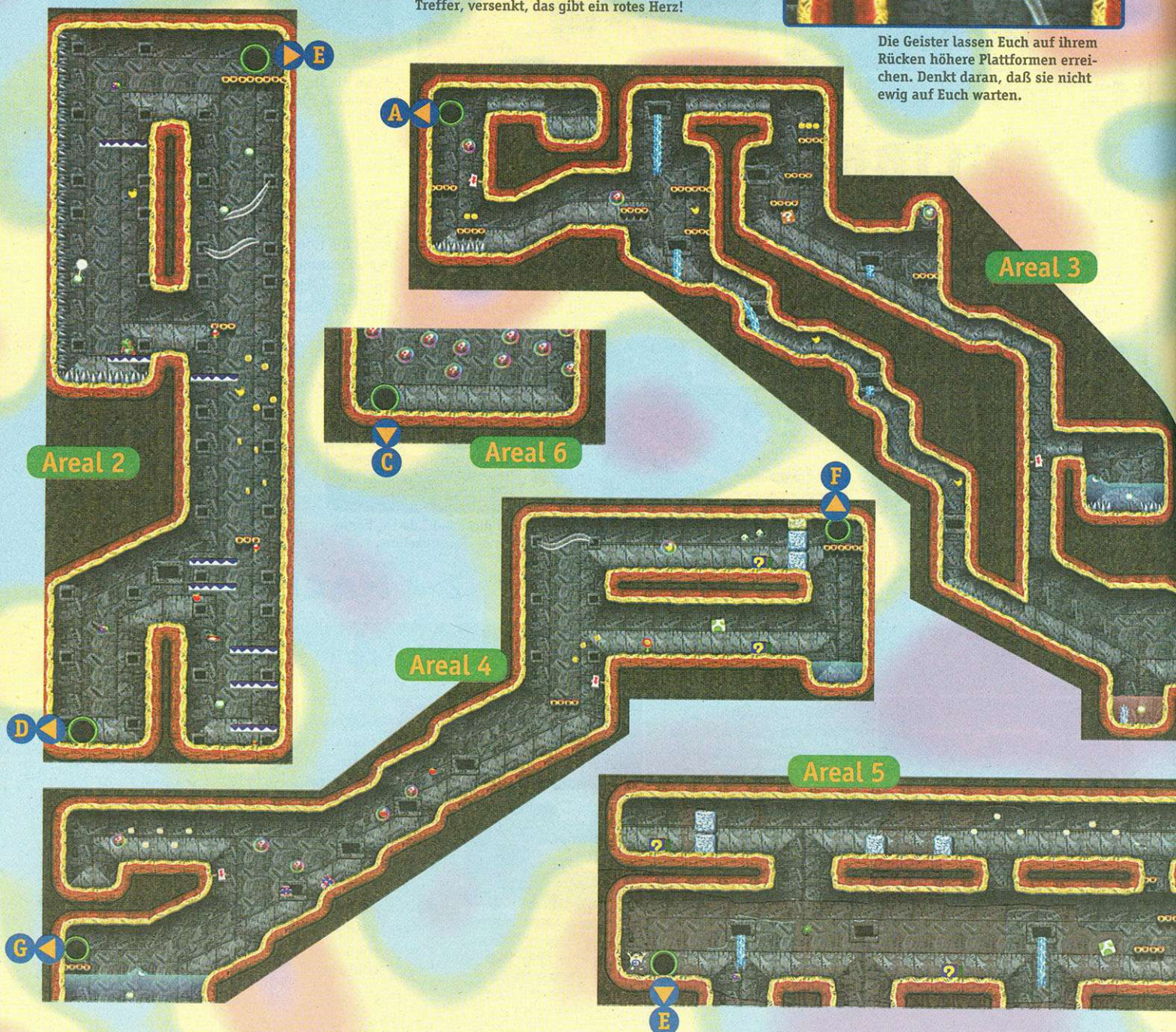
Im großen Ei versteckt sich ein Yoshi, den Ihr unbedingt ins nächste Level retten solltet!



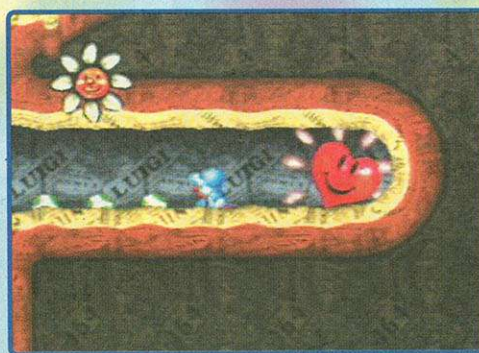
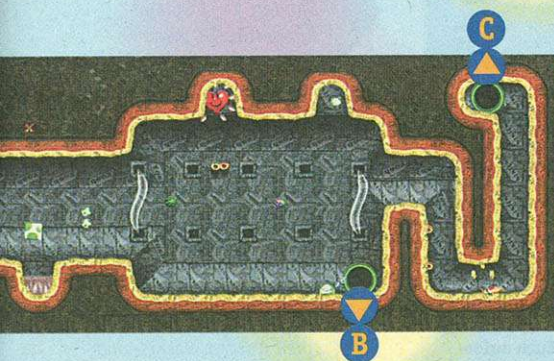
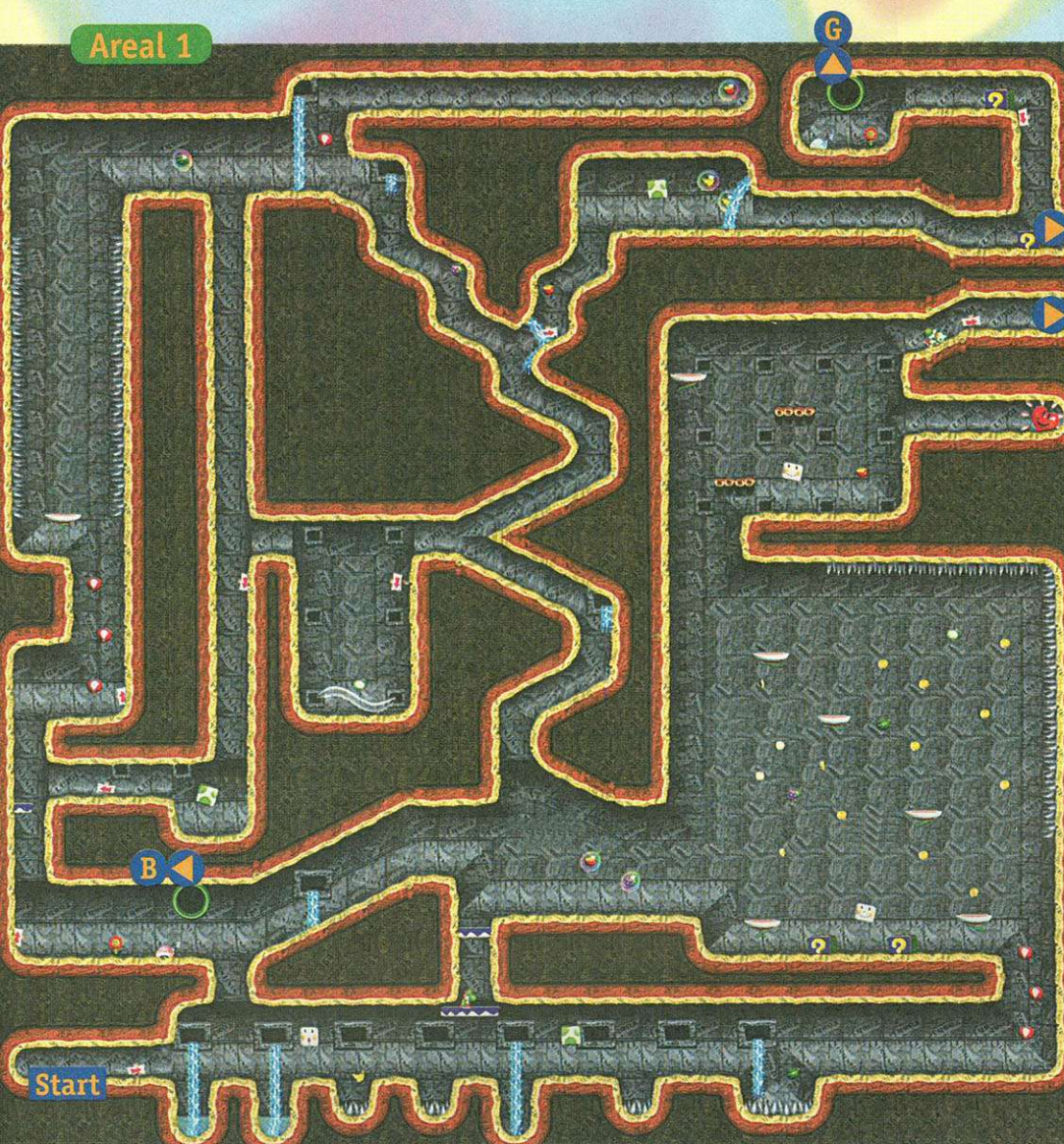
Treffer, versenkt, das gibt ein rotes Herz!



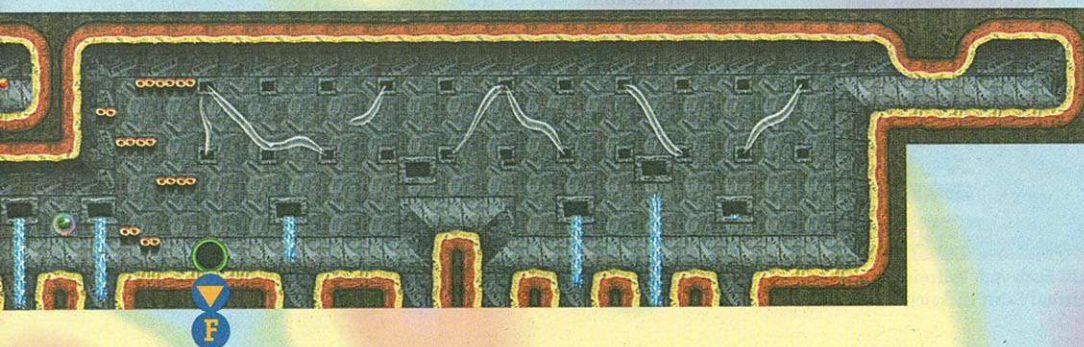
Die Geister lassen Euch auf ihrem Rücken höhere Plattformen erreichen. Denkt daran, daß sie nicht ewig auf Euch warten.



Areal 1



Welch ein schöner Anblick: Dieses Herz ist endlich einmal einfach und ohne großes Kraxeln zu erreichen.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: März

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Zwischensequenzen mit dem singenden Herzen sind gewöhnungsbedürftig. Man muß J-Pop wirklich lieben, um da mit einzustimmen In den Levels wird dafür Musik geboten, die nicht nervt und größtenteils sogar zum Mitsummen animiert.

Grafik

Ein klassisches „Super Nintendo“-Jump'n'Run wird grafisch in die nächste Dimension gehoben: Die Farben sind klarer, die Effekte zahlreicher und stellenweise schon atemberaubend. Wenn unsichtbare Charaktere gejagt werden müssen oder Gegner aus dem Hintergrund angreifen, sieht man das besonders gut.

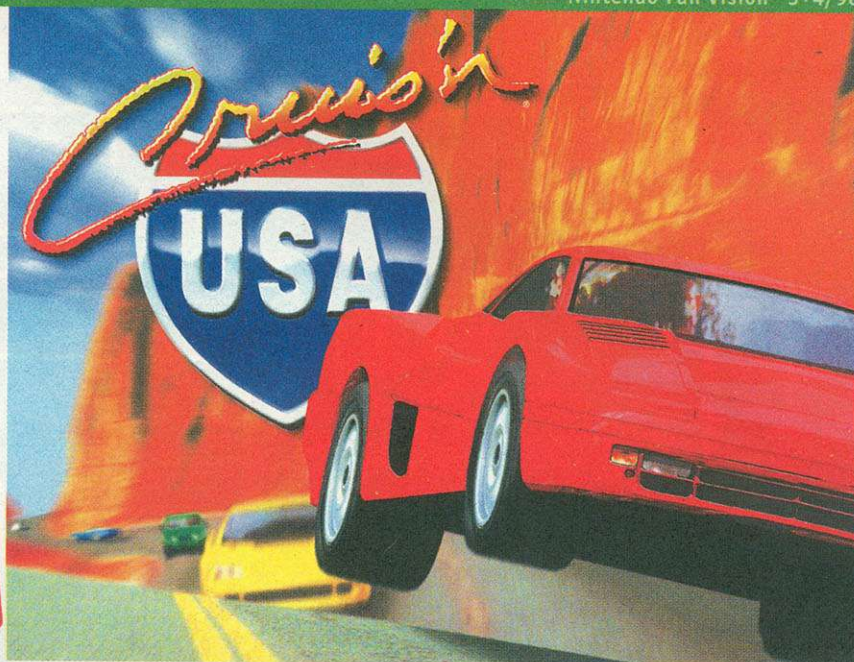
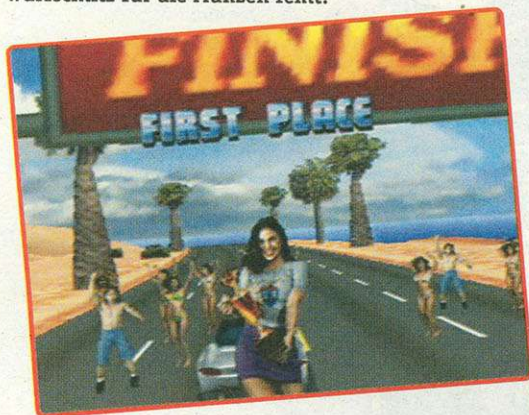
Spielbarkeit

Anfänger in Sachen Nintendo 64 werden gut an den 3-D-Analog-Stick herangeführt. Anfänger in Sachen Jump'n'Run bekommen ein Produkt, das nicht zu schwer ist. Und auch Profis in beiden Aspekten werden jede Menge Spaß haben.

Erster Eindruck

Yoshi's Story ist grafisch erstklassig, voller Gags und versteckter Ideen. Wer Mario- und Yoshi-Spiele auf dem SNES liebte (gerade *Yoshi's Island*), wird auch hier nicht enttäuscht. N64-Anfänger finden ein gutes Einstiegermodul.

Die Straßen von San Francisco, Raserei im Death Valley, Geisterfahrer in Chicago ... *Cruis'n USA* von Midway bietet all das und noch einiges mehr. Die N64-Umsetzung des Spielhallen-Klassikers kommt jetzt auch nach Deutschland. Originalgetreu ist sie geworden, nur der Einwurfschlitz für die Münzen fehlt!



Das gefährlichste Rennen der Welt? Nein, Arcade!

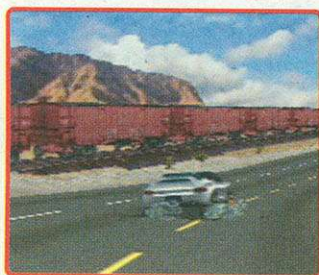
Ein Autorennen quer durch die Vereinigten Staaten von Amerika, das macht Spaß. Vor allem, wenn man sich nicht um schnöde Kleinigkeiten wie Verkehrsregeln oder Unfälle zu kümmern hat. Von Beverly Hills über Death Valley, Chicago, den Grand Canyon bis hin zum Redwood-Wald und die Gluthölle von Arizona reicht die Palette der mehr als zehn Strecken ohne Abkürzungen. Da *Cruis'n USA* eine Arcade-

Umsetzung ist, laufen Unfälle allerhöchstens mit Drehern oder Überschlägen ab. Außerdem wird man auch sofort wieder in die richtige Richtung gedreht; nur manchmal versperrt dabei ein anderes Auto den Weg. Ein Zusammenstoß kostet aber auf jeden Fall Zeit, darum solltet Ihr auf den (Gegen-) Verkehr achten. Vier Wagen sind sofort anwählbar, drei weitere tauchen mit der richtigen Tasten-Kombination

auf (siehe unten). Bei diesem Spiel kommt Ihr mit drei Tasten aus: L oder R sorgen für bessere Kurvenlage (Bremsen!), während Ihr mit dem Z-Trigger Gas gebt und mit dem Analog-Stick lenkt. Die A-Taste wechselt in eine von drei Blickvarianten. Manchmal verdrecken zermatschte Fliegen die Windschutzscheibe, aber das hält nicht lange vor.



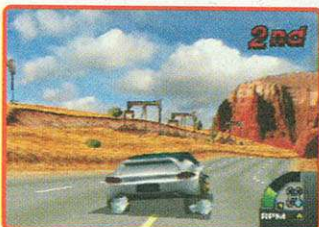
Pay Toll (Bezahlt Mautgebühren)? Nicht mit uns: Augen zu und durch!



Ein Crash (hier mit dem Schulbus) kostet Zeit, die Ihr nicht habt.



Sieben Autos sind für Euch aufgetankt. Drückt einfach C↓, C← & C↑!



Laßt Euch vom Polizeiwagen nicht beirren: Fahrt rücksichtslos!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Midway

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: März

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Racing

Fazit

Flotte Musik untermalt die Rennen von *Cruis'n USA*. Zehn Standard-Strecken werden geboten, weitere können im Championship-Modus gespielt werden. Rechts- und Linkshänder können gleichsam problemlos steuern, denn man kommt mit nur drei Tasten aus. Egal, ob man Anfänger oder Profi ist: *Cruis'n USA* bietet Rennspaß für jeden, der Freude am schnellen Fahren hat. Die Grafik ist wirklichkeitsgetreu und mit Liebe zum Detail programmiert, baut sich aber spät auf.

og



Evren und Gündogan oHG

Olpenerstr. 176

51103 Köln

Tel: 0221- 9875594

Fax: 0221- 9875595

E-Mail: Comphandel@aol.com

Versand & Laden

Nintendo64 Spiele

Acclaim Super Soccer	dt	***
Blast Corps	dt	115,-
Bomber Man	dt	89,-
Chameleon Twist	dt	***
Clayfighter 63 1/3	dt	129,-
Crusin' USA	dt	***
Dark Rift	dt	129,-
Diddy Kong Racing	dt	99,-
Extreme G	dt	149,-
F1 Pole Position	dt	129,-
FIFA Soccer '98	dt	139,-
Geomon 5	dt	***
Golden Eye	dt	149,-
John Madden '98	dt	139,-
Lamborghini	dt	129,-
Lylat Wars incl. Rumble	dt	139,-
Mace - The Dark Age	dt	139,-
Mario Kart	dt	89,-
Mischiefs Maker	dt	149,-
Mission Impossible	dt	***
Multi Racing Champion.	dt	139,-
Nagano Winter Olym	dt	139,-
NBA Hang Time	dt	129,-
NFL Quarterback Club	dt	149,-

NHL Breakaway '98	dt	***
San Francisco Rush	dt	139,-
Snowboard Kids	jp	169,-
Snowboard Kids	dt	***
Star Wars Shadow of...	dt	129,-
Super Mario	dt	89,-
Top Gear Rally	dt	139,-
Wave Race	dt	89,-
Wild Choppers	jp	169,-
Yoshi's Story	jp	189,-

Nintendo64 Zubehör

Antennenkabel	dt	29,-
Game Buster	dt	109,-
Joypad vers. Farben	dt	59,-
Lenkrad+Pedale Mad Catz	dt	149,-
Memory Card 256KB	dt	29,-
Memory Card 1MEG	dt	39,-
Memory Card 4MEG	dt	69,-
Nintendo64 Grundgerät	dt	290,-
Rumble Pack incl. 256KB	dt	39,-
Verlängerung (Pad) 2 M.	dt	19,-

*** noch nicht lieferbar

Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0221-9875595

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal : **Olpenerstr. 176 51103 Köln**

Ab einem Warenwert über DM 300,- liefern wir Versandkostenfrei. Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Für Terminankündigungen übernehmen wir keine Gewähr.

Ladenpreise und Versandpreise können voneinander abweichen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Fordern Sie unsere komplette Liste an.

Porto: UPS-Versand + NN : DM 16,-



Prügelspiel im

Culture Brain setzt die erfolgreichste Neo Geo-Prügelserie nun auch für das Nintendo 64 um. *Hiryu no Ken: Twin* heißt das Baby auf Japanisch und beinhaltet gleich zwei Kampfspiele auf einem Modul.

Die Programmierer von Culture Brain konnten sich nicht entscheiden, ob sie jetzt ein Comic-mäßiges Prügelspiel oder lieber doch ein eher realistisches Fighting-Modul machen sollten. Also einigte man sich darauf, doch einfach den Spielern entscheiden zu lassen, was er bevorzugt. So entstand *Hiryu no Ken: Twin*. (Natürlich kann es auch anders gewesen sein,

Mangakämpfer mit von der Partie. Und per K. o.-System werden es dann immer weniger. Dabei könnt Ihr Euch aussuchen, welchen Charakter Ihr steuert. Alle anderen Figuren übernimmt dann der Computer für Euch. Schaut Euch die Computerkämpfe an oder „spult“ sie einfach vor. Der Computer errechnet dann den möglichen Sieger, der zur nächsten Runde weiterkommt.

Der „echte“ Fighter

Doch jetzt zum „realistischen“ Kampfmodus. Hier könnt Ihr zwar keine Goodies einsammeln, dafür sind die Kämpfer wohlgeschult in Karate, Kung Fu, Judo, Wrestling und anderen Kampfsportarten. Ausserdem habt Ihr die Wahl zwischen zwei- oder drei-dimensionalen Matches. Der 2-D-Modus ist besonders Tastenakrobaten zu empfehlen. Hier kommt es mehr auf schnelle Finger an, da Ihr Euch keine Gedanken darum machen braucht, in welche Richtung der Gegner ausweichen könnte. Der 3-D-Modus führt eher in die Richtung von *Mace: The*

die Hauptsache bleibt doch aber, daß Culture Brain zwei Spiele auf ein Modul gepackt hat ...)

Der Manga-Fighter

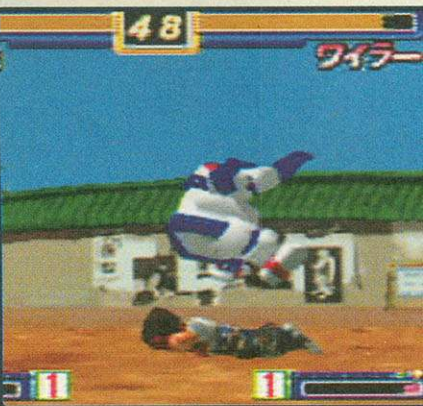
Die acht auswählbaren Charaktere in dieser Version sind klein, stämmig und irgendwie putzig. Neben menschlichen Comic-Figuren steht auch ein Roboterhündchen zur Wahl. Jeder der Kämpfer verfügt über ein großes Repertoire an Moves: Schläge, Tritte, Haltegriffe, Würfe, Gegenattacken und Special-Moves. Außerdem kann man in einer Art Story-Mode Gegenstände einsammeln, die dem jeweiligen Charakter extra Kraft oder zusätzliche Techniken ermöglichen. Es gibt hunderte verschiedene Gegenstände! Angefangen bei Jacken und Fläschchen, bis hin zu CD's ist alles vertreten.

Im Turniermodus könnt Ihr dann an einem Ausscheidungsturnier teilnehmen. Natürlich sind alle acht

Dark Ages oder *Dark Rift*. Auf einem freien Platz stellt Ihr Euch Eurem Gegner und weicht seinen Angriffen gekonnt aus. Auch könnt Ihr bei einem Tritt zum Beispiel den Fuß des Kontrahenten abfangen und einen gut durchdachten Gegenschlag an den Mann bringen. Dazu braucht Ihr aber wahnsinnig gute Reaktio-



Doppelpack!



nen und ein super Timing. Denn so mancher Versuch, den Gegner auszutricksen, ist schon in die Hose gegangen. Auch hier gibt es einen Turniermodus, in dem alle Kämpfer teilnehmen. Dabei könnt Ihr Euch genau wie im Manga-Modus einen Helden aussuchen: Den Rest steuert dann der Computer. Werden die Computerkämpfe zu langweilig, könnt Ihr sie natürlich auch „vorspulen“.

Die Gemeinsamkeiten

Beide Modi verfügen über jeweils acht Kämpfer (geheime nicht mitgerechnet). Alle Gestalten sind dreidimensionale Polygon-Charaktere,

auch im 2D-Modus des „realen“ Fighting-Games. Die Arenen sind kultig und in 3-D (abgesehen vom 2-D-Modus des „realen“ Prügelspiels) mit vielen Häusern und typisch japanischen Landschaften versehen. Neben einem Turniermodus haben beide Spiele natürlich auch noch einen Trainingsmodus. Hier werden Euch verschiedene Tastenkombinationen gezeigt, die Ihr Euch merken solltet. Probiert sie am besten so lange aus, bis Ihr sie im Schlaf beherrscht.

In Japan ist *Hiryu no Ken: Twin* bereits erschienen. Ob das Spiel in Deutschland *Art of Fighting Twins* (es stammt aus der *AoF*-Serie) oder *Fist of the Flying Dragon: Twin* („Faust des Fliegenden Drachen“, wörtliche Übersetzung) heißen wird, ist bislang genauso unbekannt wie der deutsche Vertrieb, der hier zulangt. Gerüchten zufolge soll sich Laguna einen ersten Eindruck von dem Spiel verschafft haben ...

jvn





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

Stage 3-4: Clanball Lift! Stage 3-5: Go Marzen 64

Goldener Diamant

Springt vom Pfeiler aus in die Luft, düst nach oben und dann ganz schnell nach rechts zum Diamanten über den schwingenden Clancern.



Goldener Diamant

Hinter den orangenen Clanballs geht es nach unten. Dort findet Ihr einen weißen Clanball, der Euch eine Bombe schenkt. Fangt diese ab, bevor sie die roten Steine wegsprengt. Werft die Bombe auf der anderen Seite der roten Steine und holt Euch den Beutel, bevor die Steine explodieren. Schüttelt ihn und es erscheint ein Clancer mit Düsenrucksack. Fliegt auf seinem Rücken über die orangenen Clanballs. Dort findet Ihr den goldenen Diamanten.



Stage 3-6: Chilly Dog!!

Springt über den Hund und schnappt ihn Euch. Schleudert ihn dann gegen den Boden. Weicht zurück und wiederholt das ganze mehrfach. Den goldenen Diamanten bekommt Ihr, wenn Ihr den Chilly Dog am Kopf packt und ordentlich durchschüttelt.



Stage 3-7: Snowstorm Maze

Aufgaben

Fahrt als erstes das Fahrrad in die freie Höhle. Danach nehmt Ihr den springenden Clancer und bringt auch ihn nach Hause. Jetzt trifft Ihr auf spielende Kinder. Stopft sie in Euren Sack und laßt sie erst beim Schneemann wieder frei.



Goldener Diamant

Hüpft mit dem springenden Clancer von dieser Plattform aus nach links hoch. Über ein paar Spikes kommt Ihr dann zum gesuchten goldenen Diamanten.



Stage 3-8: Lunar!!

Haltet Euch bei Lunar immer in der Luft, so kann er Euch nicht treffen. Wenn er dann Bomben wirft schnappt Ihr Euch einfach eine und werft sie Lunar gegen den Kopf. Nach einigen Treffern gibt er auf.



Goldener Diamant



Um den goldenen Diamanten zu finden, müßt Ihr Lunars Laser abfangen. In einem steckt der Edelstein.

Stage 3-9: The Day Before

Goldener Diamant

Das schwerste in dieser Stage ist, den goldenen Diamanten zu finden: Geht am Ziel vorbei zu den Clancern, die seil-springen. Springt hier einfach ein paar Runden mit und holt Euch den Diamanten.



Stage 3-10: The Day

Weitsprung

Rennt beim Weitsprung auf die Sprunglinie zu, springt hoch, jettet nach oben und dann so weit wie möglich nach rechts.

Hürdenlauf

Hier heißt es nicht nur rennen, sondern auch im richtigen Moment zu springen. Jettet dann von einem Hindernis zum nächsten.

Ballspiel

Schnappt Euch den Korb und sammelt so viele weiße Bälle wie möglich auf. Meidet dabei die roten Bälle und die Bomben.

100, 200 + 400 m

Düsen hat beim Laufen keinen Zweck. Am schnellsten seid Ihr, wenn Ihr ganz schnell → drückt.

Spaß mit Mathe?

Mathfun ist die letzte Disziplin. Rechnet schnell das Ergebnis aus und holt Euch die richtigen Bälle.

Goldener Diamant



Wenn Ihr den 100 m-Lauf unter elf Sekunden schafft. Bekommt Ihr den goldenen Diamanten.

Stage 3-11: Cat-astrophe!!

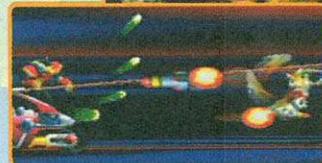
Fangt die Bälle der Katze einfach ab und werft sie dieser in den Nacken. Nach einigen Treffern gibt sie auf. Wenn Ihr die Katze besiegt, ohne von einem Ball getroffen zu werden, gibt sie Euch den goldenen Diamanten.



Stage 3-12: Cerberus alpha

Cerberus Alpha ist in vier Runden zu besiegen:

1. Runde: Reitet auf den Raketen, fangt eine zweite ab, schüttelt sie und schmeißt sie auf Cerberus.
 2. Runde: Jetzt befindet sich Cerberus vor Euch. Fangt die Schüsse ab und tankt Energie. Ansonsten gleiches Spiel wie Runde 1.
 3. Runde: Springt um Cerberus herum. Wenn er nicht mehr weiß, wo Ihr seid, schnappt zu und werft ihn weg.
- Letzte Runde: Schnappt Euch die Kanone und pflanzt Euch in eine der Ecken. Schießt dabei auf Cerberus. Er kommt nicht mehr an Euch dran und ist bald bezwungen.



Stage 4-1: Rolling Rock!!

Goldener Diamant

In der grünen Ebene gibt es einen Stern, der Euch direkt zum goldenen Diamanten bringt. Sammelt ihn schnell ein und sprengt Euch den Weg frei. So kommt Ihr noch vor dem Fels ins Ziel.



Stage 4-2: Toadly Raw!!

Um den Frosch zu schlagen, müßt Ihr seine Zunge abfangen und sie ihm in den Rachen stopfen. Später bewirft Euch ein Helfer des Froschs mit Blitzen. Fangt einen Blitz ab und beschießt damit den Froschkönig. Zu guter Letzt bekommt Ihr noch den goldenen Diamanten.



Stage 4-3: 7 Clancer Kids

Goldener Diamant

Nachdem Ihr ein Kind befreit habt, könnt Ihr mit ihm reden. Doch bevor Ihr dies tut, solltet Ihr es Euch schnappen und ordentlich durchschütteln. Eines der Kinder hat den goldenen Diamanten.



Stage 4-4: Rescue! Act 1

Goldener Diamant

Nach der ersten Wand, die Ihr durchbrochen habt, gibt es eine Route, die Euch nach links oben führt. Benutzt die kommenden Sterne intelligent und Ihr landet auf riesigen Buchstaben. Der letzte bringt Euch zum goldenen Diamanten.



Stage 4-5: Rescue! Act 2

Jetzt müßt Ihr gegen Carina antreten. Gegen Euren Uppercut ist sie jedoch ziemlich machtlos. Der goldene Diamant befindet sich übrigens hinter dem linken blauen Felsbrocken. Bringt Carina dazu, den Klunker freizusprennen.



Stage 4-6: Taurus!!

Schwebt in der Luft bis Taurus eine Stampfattacke landet und Steine vom Himmel fallen. Nehmt einen Stein und bewerft Taurus damit. Ihr könnt auch seine Hand abfangen, wenn er Euch schlagen will. Werft ihn dann gegen eine der beiden Wände und Ihr bekommt den goldenen Diamanten.



Stage 4-7: Ghost Catcher

In dieser Stage müßt Ihr 13 Geister einfangen. Diese findet Ihr hier:

1. Rechts hinter dem ersten Lift.
2. Nach den braunen Felsbrocken.
3. Nehmt den ersten Lift, geht oben nach links und pflückt die Blumen.
4. Nehmt eine Bombe und fahrt den ersten Lift nach oben. Bombt rechts die beiden Statuen weg.
5. Rechts nach dem zweiten Lift schüttelt Ihr die goldene Statue.
6. Nehmt den zweiten Aufzug nach oben und bombt links die beiden goldenen Statuen weg.
7. Im gleichen Raum wie 6 müßt Ihr die andere Statue sprengen.
8. Nehmt den zweiten Lift nach oben und geht rechts zum Clanball. Dieser gibt Euch einen Bumerang. Mit dem müßt Ihr die vier Spikeballs abschießen. Sind alle auf einmal weg, erscheint ein Geist.

9. Von hier aus geht Ihr weiter nach rechts über den dritten Lift. Fangt dort den feuerspeienden Geist.
10. Fahrt mit dem dritten Aufzug nach unten und Ihr seht einen Geist hinter der Mauer. Stellt Euch unten unter den Geist, springt hoch und werft den Beutel nach oben.
11. Geht weiter nach rechts. Dort wartet ein feuerspeiender Geist ...
12. ... und ein zweiter.
13. Wenn Ihr nun nach links geht müßt Ihr auf die höhere Plattform springen. Den Beutel werft Ihr durch die Spalte und rollt Euch unten auf die andere Seite. Übrigens: Der goldene Diamant versteckt sich hinter den vier Statuen im Raum mit dem 11. und 12. Geist.

Stage 4-8: Aster's Tryke!



Goldener Diamant

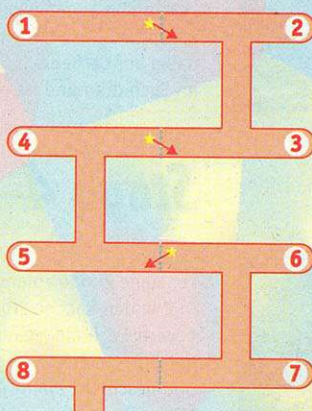
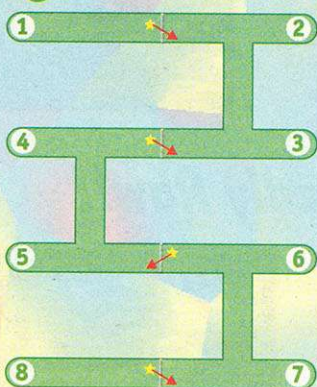
Der goldene Diamant hängt über dem letzten Abgrund. Hier müßt Ihr ausnahmsweise mal etwas kürzer springen. Sonst rauscht Ihr an ihm vorbei.

Stage 4-9: Moley Cow!!

Der Maulwurf ist relativ einfach besiegt. Nehmt seinen Kopf und schleudert ihn zu Boden. Wenn der Maulwurf dann auf dem Rücken liegt, könnt Ihr auf seinen Bauch springen. Nach einigen blauen Diamanten folgt der Goldene.



Stage 4-10: Aster's Maze



In der richtigen Reihenfolge der Teleporter liegt das Geheimnis dieser Stage. Folgender Weg führt zum Ziel: Von der grünen (1) geht Ihr zur grünen (3) und nehmt den Teleporter zur roten (4). Dort den Teleporter zur grünen (6). Von hier aus geht Ihr zur grünen (7) und nehmt dort den Stern zur roten (2). Von der roten (2) geht es per Stern weiter zur grünen (4). Hier lauft Ihr dann wieder zur grünen (5) und nehmt dort den Teleporter zur roten (1). Der Stern bei der roten (1) bringt Euch zur roten (6). Von hier aus lauft Ihr weiter zur roten (7). Dieser Teleporter bringt Euch zur grünen (8). Von der grünen (8) geht es per Stern weiter zur roten (8). Und schon seid Ihr am Ausgang. Übrigens: Schüttelt den Clancer bei der grünen (4) mal ordentlich durch. Er hat nämlich den goldenen Diamanten.

Stage 4-11: Sasquatch beta

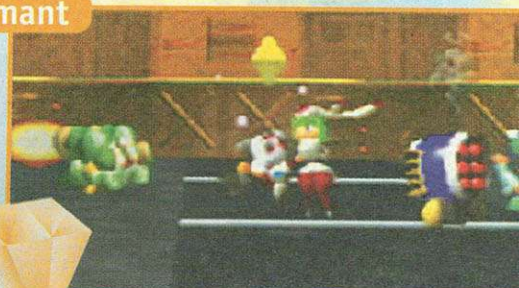


1. Runde: Wenn sich die Kanone auflädt, müßt Ihr sie schnappen und nach oben stellen. Dann zerbombt sich Sasquatch selbst.
2. Runde: Der Panzer wird zum Roboter. Zieht ihm den Fuß weg, wenn er Euch tritt, fliegt dann nach oben und laßt ihn auf den Boden krachen. Die Tastenkombination dazu sieht so aus: B, C<, C↑ und C↓. Den Diamanten gibt es, wenn Ihr hier keine Energie verliert.

Stage 5-1: Clancer War II

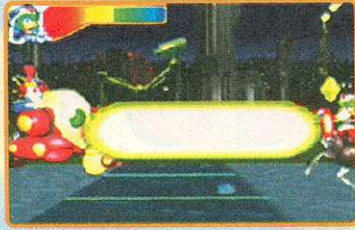
Goldener Diamant

Einer der graufarbenen Clancer trägt den goldenen Diamanten bei sich. Es bleibt Euch also nichts anderes übrig, als jeden grauen Clancer zu schütteln.



Stage 5-2: Counterattack Stage 5-3: Bee's the one!

Auf einem Strauß reitet Ihr vor einer Kampfmaschine her. Schleudert einfach die Bälle zurück, die sie Euch schickt. Wenn Ihr dann noch den Energiestrahle auffangt, bekommt Ihr den goldenen Diamanten.



Goldener Diamant

In einer der Raketen ist der goldene Diamant versteckt. Fangt also alle ab und schütelt sie durch.



Stage 5-4: Merco!!... Stage 5-5: Trapped!?

Haltet Euch in der Luft direkt über Merco und schnappt ihn von hinten. Slammt Merco dann zu Boden. Der goldene Diamant steckt in der Lanze. Wenn Merco mit ihr nach Euch sticht, solltet Ihr sie abfangen und schütteln.



Die Lösung des ersten Raumes lautet wie folgt: Benutzt den Stern und schüttelt den pinkfarbenen Ball. Geht durch den neuen Stern. Rüttelt am grünen und blauen Ball und nehmt den Stern zurück. Nehmt wieder den Teleporter und schüttelt den neuen blauen Ball. Plaziert die Statue unter den freien Ring und nehmt den Teleporter im anderen Ring. Geht dann wieder mit dem Stern zum Anfang und löst mit dem Ball die Bombe aus. Geht jetzt durch den Stern und schnappt Euch die Bombe. Sprengt mit dieser die rechte Wand und mit einer zweiten noch eine Wand rechts. Nun gelangt Ihr zu einem Piraten, der mit Spikes nach Euch wirft. Treibt ihn in die Enge und klammert Euch an ihn, wenn er seinen Haken wirft. In der Luft schmettert Ihr ihn mit C↓ zu Boden. Wiederholt dies mehrmals und er gibt auf.

Goldener Diamant

Nachdem Ihr beide Wände gesprengt habt, solltet Ihr den ersten Block roter Steine sprengen. Benutzt den Teleporter hinter den Blocks und schüttelt den grünen Ball. Geht durch den Stern und rüttelt an dem neuen Ball. Benutzt wieder den Stern, der hinter den roten Blocks war, und schüttelt den rosa Ball. Dieser gibt Euch dann den goldenen Diamanten.



Stage 5-6: Phoenix gamma

Merco und sein Fahrzeug sind in drei Runden besiegt. 1. Runde: Merco taucht auf Euch nieder. Greift ihn und entreißt ihm erst sein Schild und dann das Schwert. Dann schießt er auf Euch. Nehmt sein Schild oder Schwert und schmettert dieses auf ihn zurück.



2. Runde: Jetzt springt er auf seine Maschine. Wartet, bis sich die Lage beruhigt hat und schnappt nach seinem Kopf. Airboostet dann nach unten bis es zurückschnallt. Weicht seinen Lasern aus und beginnt das ganze von vorne.



3. Runde: Weicht den Lasern aus und fangt eine Rakete ab. Die wird automatisch gegen Merco und sein Federvieh zurückgeschleudert und das war es dann. Den goldenen Diamanten gibt es, wenn Ihr Phoenix gamma besiegt, ohne auch nur ein bißchen an Energie zu verlieren. Viel Glück!

Stage 5-7: Inner Struggle Stage 5-8: Final Battle

Goldener Diamant

Wenn das Wort „Dire“ erscheint, müßt Ihr es greifen und durch schütteln in „Lucky“ verwandeln. Schmettert „Lucky“ dann zu Boden, um den goldenen Diamanten zu bekommen.



Stellt Euch unter den neuen Roboter, fangt seinen Fuß ab und airboostet ihn zu Boden. Wenn er einen starken Laser abschießt, geht Ihr ganz nach links oder rechts und jettet dann in die Höhe. Danach fangt Ihr seinen Schußarm ab und schleudert ihn zurück. Und wieder dürft Ihr keine Energie verlieren, um den goldenen Diamanten zu bekommen.



Stage 5-9: Ending

Je nachdem wie viele goldenen Diamanten Ihr besitzt, seht Ihr ein langes oder kurzes Ende.

Stage 5-10: Credits

Wie der Name bereits sagt ...

Auf einen Blick

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

Fazit

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

jvn

Die harten Mä

Das Acclaim-Studio Iguana West

Iguana West im kalten Utah (USA) ist eines der Acclaim Studios. Früher hieß es Sculptured Software und entwickelte interessante Spiele für das SNES. Heute entstehen hier *WWF Warzone* und *NHL Breakaway Hockey '98*.



Willkommen zu einem Artikel über zwei neue Acclaim Sports-Module. Betretet mit uns zuerst die *Warzone*. Wir sprachen mit dem *WWF*-Entwickler-Team, vertreten durch Vince Bracken (Projekt Manager), Justin Towns (Programmierer), Rob Nelson (Programmierer), Jay Moon (Development Support Manager). Danach werden wir ein paar Brecher landen! Ein paar Räume weiter werkelt nämlich ein Team an *NHL Breakaway*. Es besteht aus David Elton (Projekt-Manager), den Programmierern Tom Carbone, Peter Ward, Patrick Alphonso, Dave Lang und ... Jay Moon!

WWF Warzone-Interview

Männer in Rüstungen weihten das neue Acclaim Sports-Logo ein: *NFL Quarterback Club*. Mit Männern im Ring geht es weiter: *WWF Warzone*. „Wir versuchten, den (Sports-)Geist der *WWF** einzufangen, das Gefühl dafür richtig hinzubekommen.“ Wrestling dreht sich nämlich nicht nur um Kampf. „In der *WWF* gibt es viel Drama; die Charaktere, die Geschichten (hinter den Kulissen) und all das. Wir wollten die Superstars einfangen und alles so machen, daß man sich wirklich mit diesen Jungs identifizieren kann.“

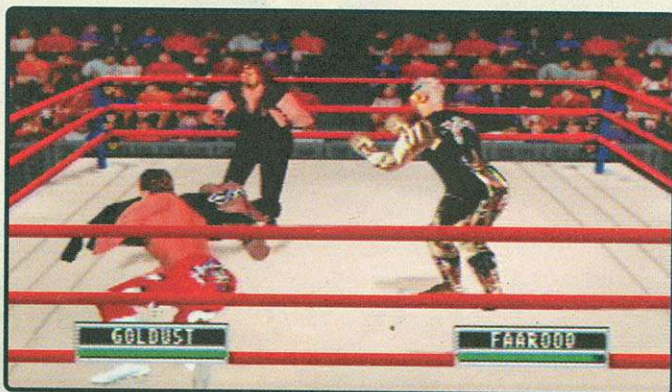
Iguana West spendiert *WWF Warzone* Modi für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Es gibt neben Einzelkämpfen „Tag Teams, das Käfig- und Leiter- und Waffenmatch“. Man kann mit Freunden gegen ein Computer-Team antreten, oder zusammen mit dem Computer gegen Freunde (und den Rechner). „Unser Hauptmodus ist die *WWF*-Challenge. Man sucht sich einen der Superstars oder einen selbst erstellten Wrestler und beginnt seine Karriere.“ Die führt zur Weltmeisterschaft – mit allen bösen Überraschungen, die der Sport zu bieten hat.

Schöpferspiele

Die Riege der zwölf Star-Kämpfer ist beeindruckend: Golddust, Hunter, Mankind, Rocky, Ahmed Johnson, Owen Hart, Shawn Michaels, Stonecold Steve Austin, Badass ... „Wir behalten Bret Hart, obwohl der kürzlich die *WWF* verlassen hat.“ Außerdem wird es geheime Charaktere geben, wenn der Speicherplatz ausreicht. „Es gibt einen Bereich zum Entwickeln von Wrestlern, in dem man Tausende von Kostümen benutzen kann, um sich den eigenen Charakter zu schaffen.“ Ihr könnt Euch die Teile aussuchen, die

Euch am besten gefallen. Das gilt auch für Körperteile: „Man kann die Hautfarbe der Leute bestimmen. Man kann Körperformen verändern, wir haben weibliche Formen, dicke und dünne Männer ...“ Da das 64DD aber nicht unterstützt wird, gibt es noch keine Möglichkeit, das eigene Gesicht auf einen Wrestler zu setzen. Vielleicht im nächsten Teil: „Das wäre toll!“

Zusätzlich hat man bei Iguana ein Attribut-System entwickelt. „Man kann seinen Kämpfer schneller, langsamer, stärker machen. Wenn man sich einen eigenen Wrestler schafft, bekommt man eine gewisse Anzahl von Punkten, die man ihm zuweist, wie man möch-

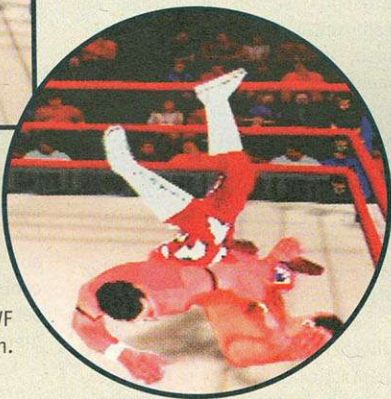


Warrior aus Utah

öffnete für uns seine Pforten



mehr Moves haben (pro Figur ungefähr 90). Soweit ich gelesen habe, sieht es so aus, als hätten sie (der US-Vertrieb THQ) ungefähr 30 Moves für jeden Wrestler. (Auch) Wir teilen Angriffe, aber wir haben über 600 verschiedene Bewegungen für dieses Spiel aufgenommen.“ Und dann kommt der Stolz des Schöpfers auf: „Eine Sache die wir mögen ist, daß es wirklich so aussieht als würden sie laufen – sie schliddern nicht rum.“



te.“ Dazu gehört System: „Wenn man Kraft und Geschwindigkeit will, und einer Fähigkeit überhaupt keine Punkte zuweist – wird der Kerl unspielbar.“ Natürlich darf man sich auch während der WWF Challenge Punkte dazuverdienen.

Gar nicht sprachlos!

Kommentare sind für die WWF wichtig: 32 der 96 Megabit stehen allein dafür bereit. „Wir sind losgezogen und haben Vince McMahon (Besitzer der WWF) und Jim Ross (bekannter US-Kommentator) aufgenommen.“ Dank ausgefeilter Kompressions-technik (zum „Packen“ der Daten) bleibt viel von diesen 1,5 Stunden Urtext übrig. Auch das Publikum hat einige tolle „Moves“ drauf. In der Endversion ist es voll animiert: „Die Menge wird Wrestler aufziehen. Wir haben einige Leute, die aufstehen und mit dem Finger zeigen und etwas sagen.“ Und auch die Kämpfer halten nicht hinterm Berg. „Wir haben richtige Sprachausgabe dazugegeben. Wenn einer seinen Gegner beschimpft, dann sagt er auch einen Satz zu dem anderen Wrestler. Das ist zufällig, es gibt fünf verschiedene Sätze.“

Technik, die begeistert?

Wie hält WWF Warzone den Vergleich mit THQ's WCW Vs. nWo* aus? „Ich bin ziemlich sicher, daß wir

Bislang ist noch nicht ganz ausgearbeitet, wie die Tastenbelegung aussehen soll. „Wir haben ein Kraft-Meß-System. Es ist etwas anders als bei traditionellen Kampfspielen. Es geht langsam abwärts, aber es kann auch größer werden. Jeder Wrestler hat Fähigkeiten, die ihm zugeschrieben werden. Diese Attribute bestimmen, wie schnell er sich erholt, wie stark und schnell er ist, all diese Dinge. Darum ist es sehr schwer, jemanden niederzudrücken bis er im roten Bereich ist.“

Breakaway-Interview

Schon 18 Monate wird an der PSX-Version des Spiels gearbeitet, seit April auch an der N64-Variante. Im Vergleich zum letzten Teil auf der PSX wurde einiges getan, dank des Kanadiers Patrick Alphonso: „Er hat schon ein Hockey-Spiel gemacht und half mit den Änderungen der Künstlichen Intelligenz. Als wir das PSX-Spiel auf den Markt brachten, sahen wir anhand des Feedbacks der Leute, was wir verbessern wollten.“ NHL Breakaway soll sich wie echtes Hockey spielen, nicht wie eine Spielhallen-Version. „Es wird keine Ergebnisse à la 20:5 geben. Breakaway hat eine Fülle von Sai-

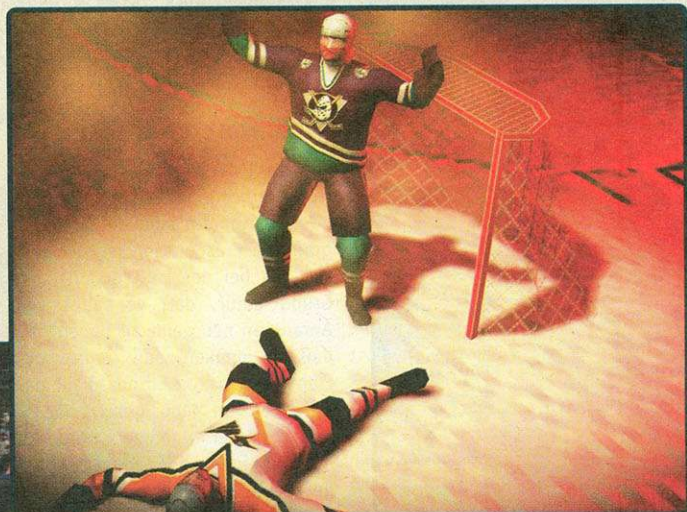


son-Optionen: Man kann Trainer anheuern und feuern, Sonderpunkte für Gewinne bekommen. Das ganze Spiel wurde mit einem Simulations- und Saison-Modus geschrieben.“ Und es gibt „die meisten Statistiken für Hockey-Spiele auf jeder Konsole.“

Treu den Regeln

Das Team-Management ist „anders als bei den meisten Hockey-Spielen. Eine Mehrheit von ihnen behandeln Hockey-Linien, als gäbe es vier davon, manchmal auch nur drei. Echtes Hockey hat aber vier Angriffs- und drei Verteidigungs-Linien. In Breakaway kann man die Aufstellung für Stürmer und Verteidiger bestimmen.“ Verschiedene Trainer wirken sich auf unterschiedliche Fähigkeiten aus, vom „Check-

Die Charaktere enthalten wenige Polygone, die sich aber optisch nicht überlappen. „Alle diese Modelle sind »soft-skinned« (haben eine weiche Haut), darum bekommt man keine Geometrie-Probleme.“ Wenn es auf dem Bildschirm flackert, muß die Figur zurück in die Grafik: „Wir gingen zum Designer und sagten, er solle uns ein neues Modell machen. Ohne Polygon-Geclacker.“ Die Liebe steckt im Detail. „Wenn eine Figur beispielsweise auf die Seile klettert, folgen ihm die Köpfe der anderen bei dieser Bewegung.“ Die Kamera bleibt dabei stets im Bild und zoomt heran, um die Action einzufangen. Der Winkel wird zu Beginn des Spiels festgelegt.





ken" bis zum Schlittschuhfahren. Es gibt Verletzungen, und man kann Spieler auch selbst erstellen. „Wir versuchen mehr hineinzupacken, als nur das, was auf dem Eis passiert, z. B. auch die Management-Seite. Wir haben alle Spieler-Bilder dabei, und einen Großteil ihrer Namen.“

Ist das Spiel also nichts für Arcade-Fans? „Nein, das glaube ich nicht. Man kann bestimmen, wie man gerne spielt. Das echte Hockey-Spielen sollte sowohl den Simulations-Fan begeistern als auch die Spielhallenfreunde. Wenn man nach einem wirklich Spielhallen-mäßigen Titel sucht, kann man die Strafstoße ausschalten, kein Zweilinien-Passen wählen, die Torhüter auf einfache Stufe stellen.“ Es gibt „Übungsunden, wo man zwei-gegen-zwei, drei-gegen-drei spielen kann. Stellt die Geschwindigkeit so ein, wie Ihr das wollt: schnelles Spiel, langsames Spiel. Wir haben glühende und brennende Pucks. Aber die Netze fangen kein Feuer – das ist eine Sache, die Gretzky ('s 3-D Hockey) uns vorraus hat.“

Hinter den Kulissen

In *NHL Breakaway* steckt jede Menge Physik. Kollisionsverläufe basie-



ren auf der Spielergröße, dem Gewicht und so weiter. „Wenn man einen Spieler wie Lindross da herumfahren läßt, wird er Chaos unter kleineren Spielern und solchen mit ähnlicher Größe anrichten.“ Mit dem Analog-Stick wird „nicht die Geschwindigkeit der Skater gesteuert, sondern ihre Bewegung. Es ist nicht direkt analog, aber fast, weil die Physik mitspielt.“ Man muß Geschwindigkeit sammeln, ist nicht sofort „von Null auf Hundert“. Aber es gibt einen Turbo.

„Eine der Sachen ist die Geschwindigkeit. Die PSX-Version war wirklich schnell und einige Leute dachten, daß sie zu sehr Arcade-mäßig war. Darum haben wir die Spielgeschwindigkeit runtergeschraubt.“ (Man kann sie aber selbst erhöhen.) „Wenn man sich etwas hinsetzt und *Breakaway* auf dem N64 spielt, und mit der Charakter-Kontrolle gut klarkommt, und dann zurück zur PSX geht, denkt man »Verdammt, es ist zu schnell. Ich kann es nicht gut steuern...«“

Gladiatoren auf Eis

„Die Zahl der Polygone pro Spieler wurde erhöht, jeweils um 30 oder 40. Alle Inhalte sind da, aber die grafische Präsentation ist viel besser (als bei der PSX-Version). Ein Grund dafür, daß wir alles von Anfang an neu gemacht haben, ist, daß wir denken, daß *Quarterback Club* einen neuen Standard für das Aussehen von Menüs gesetzt hat.“

Besonderer Augenmerk wurde für die Intelligenz der Charaktere angesetzt. Das sieht man vor allem am Torhüter, der nicht mehr nur im

Kasten bleibt. „Er geht raus und holt den Puck, wenn er in seine Richtung fliegt. Wir machten das schwieriger, mit besserer Verteidigung und mehr Leuten zum Schutz.“ Auch die anderen Spieler können mehr. Charaktere warten „auf Gegner, Leute eilen dem Puck hinterher. Und sie sind viel erfolgreicher bei ihrem Angriff auf das Netz.“

Wie die Spieler lernen

Attribute werden eingesetzt, um Fähigkeiten der Spieler zu bestimmen. „Auf dem N64 zählen sie mehr. In der PlayStation-Version konnte man kaum Unterschiede zwischen den verschiedenen Spielern feststellen.“ Welche Stärken eine Figur hat, kann man z. B. an einem Wettrennen testen. Dann sieht man, daß „ein flinker Seitenspieler ein ganzes Stück schneller als ein Verteidiger“ ist.

Sieben Kamerawinkel sorgen für Übersicht. Aber: „Bei der Seitenkamera ist es etwas schwierig zu spielen, jedoch ist sie für sofortige Replays großartig.“

Ängste und Chancen

Schwierigkeiten gab es bei der Programmierung der N64-Version wenige, nachdem man sich das Grundwissen angeeignet hatte. „Wir haben uns hauptsächlich vor dem Sound gefürchtet. Bei der Sony (PlayStation) kennt der Kommenta-

tor alle Spielernamen – wir haben 285 davon. Dies ist erst das zweite Acclaim Sports-Hockeyspiel, und so haben wir uns wirklich besonders ins Zeug gelegt, ein Qualitätsprodukt zu entwickeln und Acclaim Sports zu einer Marke zu machen.“

Grafik ist ein besonderes Thema, setzt *NFL Quarterback Club* doch neue Maßstäbe. Aber auf *Breakaway* hat seine Pluspunkte. „Wir haben den Alpha Channel ausgereizt. Alles was möglich ist, lassen wir ein- und ausblenden. Echtzeit-Lichtquellen (Real-time Lightning): Wenn zum Beispiel das Licht direkt von oben kommt und man sich vorbeugt, sieht man vorne einen Schatten. Wir haben mehr dynamische Schatten. Die PSX hatte Reflektionen bis zu den Knöcheln oder Knien der Figuren. Aber wir entschieden uns für in Echtzeit berechnete Schatten auf dem N64. Die sind ziemlich cool.“ Das Rumble Pak wird eingesetzt, „wenn man mit Dingen kollidiert und wenn man kämpft“.

Kann *Breakaway* gegen die Konkurrenz bestehen? „Wir glauben, daß dieses Spiel gut genug ist, um seinen Mann zu stehen.“ Na dann, viel Erfolg für die Acclaim Studios!

ps/og





NAGANO WINTER OLYMPICS'98 GOLDRAUSCH



Der echte Thrill – bis ans Limit.

Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.

Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals- und Beinbruch.

Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!



**KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™**



WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nagano Winter Olympics '98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games '98. © 1998 NAO. All Rights Reserved. Konami & is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art sind strengstens verboten.

ERST TESTEN, DANN SPAREN!

ZWEI HEFTE GRATIS!



Testet zwei Ausgaben* der Nintendo Fun Vision kostenlos und entscheidet Euch dann für das Abo. Denn so spart Ihr fast 15% gegenüber dem Ladenpreis. Für wenig Geld bekommt Ihr so immer pünktlich die neuesten Spiele-Hits für jede Nintendo-Konsole. Und als Bonus für das Abo gibt es noch die *Extreme G-Pins*** mit Sammlerwert oder die CD mit dem Original-Soundtrack**. Das gibt es nirgends zu kaufen! Ihr seht, Fun Vision-Leser sind immer vorneweg ...

DAS NFV VORTEILS-ABO

+ DIE EXTRA-PRÄMIE!



Also, nix wie los mit dem Coupon ...

NINTENDO FUN VISION-VORTEILS-ABO

JA! Ich möchte die Nintendo Fun Vision im Vorteils-Abo kennenlernen und erhalte zwei bereits erschienene Ausgaben frei Haus. Wenn mir die NFV zusagt und ich 10 Tage nach Erhalt der Hefte nichts Gegenteiliges mitteile, möchte ich die NFV regelmäßig zum Preis von DM 35,- (Inland) oder DM 45,- (Ausland) für 6 Ausgaben frei Haus beziehen. Die Prämie erhalte ich, nachdem das Abonnement bezahlt ist.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

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

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

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

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 37



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

(0 69) 500 80 11

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.

Übernimmt eine von 172 Nationalmannschaften und qualifiziert Euch für die Fußball-WM in Frankreich. EA Sports hat *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation* nun auch für das N64 umsetzen lassen. Damit die Bewegungen der Spieler auch flüssig wirken, hat das kanadische Team von EA Sports keinen geringeren als Andreas Möller ins Studio gebeten, um seinen Bewegungsablauf zu filmen und für die Programmierung zu verwenden. Der Analog-Stick wird bei *FIFA 98* voll ausgenutzt: Dribbelt Euren Gegner aus, haut die Bälle volley ins Tor oder überlistet den gegnerischen Torwart mit einem energischen Kopfball.



Von der Qualifikation zur Weltmeisterschaft

Damit Ihr überhaupt beim Endturnier antreten könnt, müßt Ihr Euch erst einmal qualifizieren. Hierzu stehen 172 Nationalmannschaften bereit. Der Qualifikationsmodus bei *FIFA 98* ist dem tatsächlichen Ablauf angepaßt. Die Gruppen-Einteilung beim Turnier in Frankreich übernimmt der Computer. Nach überstandener Vorrunde kämpft Ihr Euch im k.o.-System bis ins Finale vor. Und mit etwas Glück führt Ihr Eure Mannschaft zum WM-Titel. Nehmt einzelne Gegenspieler in Manndeckung oder ändert die Aggressivität Eurer Spieler.



Liga

Egal ob Borussia Dortmund, FC Liverpool oder Inter Mailand: In acht nationalen Ligen – darunter auch die USA und Malaysia – könnt Ihr antreten, um den jeweiligen Meister zu ermitteln. Wählt bis zu acht Teams aus, mit denen Ihr spielen wollt. Verstärkt Eure Mannschaft, indem Ihr Spieler kauft und verkauft. Oder ändert die Spieltaktik im Team-Management.



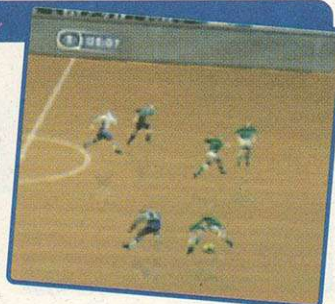
Training

Im Trainings-Modus könnt Ihr Eure Fingerfertigkeit trainieren und Mannschaft spieltechnisch verbessern. Übt Ecken, Freistöße und Elfer und macht zum Abschluß noch ein kleines Trainingsspiel.



Hallenfußball

Ein Bonbon gibt es bei den Freundschaftsspielen: Ihr dürft auch in der Halle kicken. Nehmt die Bande zur Hilfe trickt Eure Gegner aus. Gerade in der Halle könnt Ihr viele Tore erzielen und gutes Kurzpaßspiel üben.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 170 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel
Genre: Sport

Fazit

Mit fachkundigen Kommentaren in einem Fußballspiel ist es wie beim Salz in der Suppe – zu viel schmeckt einfach nicht. Das ist es auch, was bei *FIFA '98 – Die WM-Qualifikation* störend wirkt: Zum einen sind die Kommentare nur auf englisch, zum anderen kann man sie nicht reduzieren oder abstellen. Außerdem zeigt gerade der Torwart einige Marotten, die oft brenzlige Situationen vor dem eigenen Tor heraufbeschwören. Doch das ist eigentlich alles, was bei *FIFA* negativ ist. Sonst kann das Spiel durch die Bank als gelungen bezeichnet werden.

mh

Letztes Jahr wurde auf der E³ (Electronic Entertainment Expo) in Atlanta **WCW vs. NWO – World Tour** von THQ vorgestellt. Und jetzt, über ein halbes Jahr später, kommt es in die deutschen Shops: Das erste Wrestling-Spiel für das Nintendo 64!

Exhibition



Single

Die erste Anlaufstelle für jeden Einsteiger ist das Single-Match. „Mann gegen Mann“ könnt Ihr hier alle Moves ausprobieren.



Tag Team

Im Tag Team-Modus stehen sich zwei Teams à zwei Wrestler gegenüber. Pinnt einen oder bringt ihn zur Aufgabe.

Handicap

Im Handicap-Match könnt Ihr zu zweit gegen einen oder alleine gegen zwei Wrestler kämpfen. Es gelten die Tag Team-Regeln.



Battle Royal

Vier Wrestler stehen hier gleichzeitig im Ring. Pinnt einen nach dem anderen, um zu gewinnen.



WCW vs. NWO

Die Schlacht der WCW gegen die NWO geht weiter. Stellt jeweils ein Team aus fünf Wrestlern zusammen und greift aktiv in das Wrestling-Geschehen ein. Jetzt stehen sich immer ein Vertreter beider Ligen gegenüber. Der Verlierer scheidet aus und sein Wrestling-Kollege tritt in den Ring.



Tournament

Stellt Euer eigenes Turnier zusammen. Dazu wählt Ihr acht Wrestler aus, die in einem Ausscheidungsturnier gegeneinander antreten. Wer drei Matches hintereinander gewinnt, ist der neue Tournament-Champion.



League

Der League-Modus gibt Euch die Chance, Eure eigene Liga zusammenzustellen. Dazu könnt Ihr acht Eurer Lieblingswrestler gegeneinander antreten lassen. Jeder kämpft gegen jeden. Und wer anschließend die meisten Siegpunkte hat, wird neuer League-Champion.



League Challenge

Heavy

Im Heavy-Menü tretet Ihr gegen die besonders harten Jungs einer Liga an. Dabei steht natürlich der Heavy Weight-Titel auf dem Spiel.



Tag Team

Zum Tag Team gehören immer zwei. Sucht Euch einen passenden Partner und schlägt alle Tag Teams einer Liga.



Cruiser

Aber auch der Cruiser Weight-Gürtel ist nicht so einfach zu bekommen, auch wenn alle Wrestler hier etwas leichter sind als die Heavys.



Das Geheimnis der League Challenge

DDP

Diamond Dallas Page bekommt Ihr, wenn Ihr den WCW Heavy Weight-Titel gewonnen habt.



Macho Man

Macho Man Randy Savage ist der geheime NWO-Spieler. Holt Euch den NWO-Heavy Weight-Gürtel.



Wrath

Um Wrath zu bekommen, müßt Ihr schon die DOA im Liga-Modus besiegen.



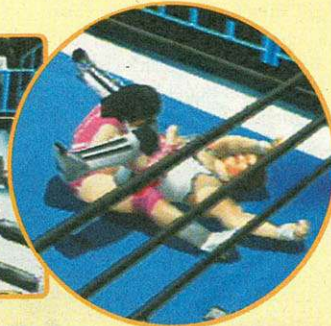
Glacier

Glacier versteckt sich in der IU-Liga. Besiegt alle Wrestler der IU im Heavy Modus und holt Euch die Meisterschaft.



Joe Bruiser & Black Widow

Wenn Ihr alle vier Ligen besiegt habt, geht es mit einer neuen „Liga“ weiter. Denn jetzt erscheint ein neues Menü: Whole World Wrestling. Besiegt Ihr hier den Super Heavy-Modus bekommt Ihr Joe Bruiser. Im Super Cruiser versteckt sich Black Widow.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 170 DM

Hersteller: THQ

Vertrieb: Konami

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: unterstützt Controller Pak und Rumble Pak

Genre: Sport/Beat'em Up



Sound

Die Musik ist ziemlich rockig. Auf die Erkennungsmelodien der einzelnen Wrestler wurde leider verzichtet.

Grafik

Schade ist, daß das Publikum lediglich zwei Animationsphasen hat. Die Wrestler sind originalgetreu in 3-D gehalten und mit typischen Animationsphasen gespickt.

Spielbarkeit

Gesteuert werden die Wrestler hauptsächlich über das normale Steuerkreuz. Doch auch der Analogstick wird mit in die gesamte Steuerung einbezogen. Mit ihm heizt Ihr der Menge ein, provoziert Euren Gegner oder startet Special-Moves.

Fazit

WCW vs. NWO – World Tour ist das erste Wrestling-Spiel der Nintendo 64-Generation. Realitätsnähe wird hier groß geschrieben. Wer dieses Modul spielt, braucht sich keine Gedanken mehr darüber zu machen, wann denn nun endlich auch bei ihm DSFaction im Kabelnetz eingespist wird. jvn

Spezialitäten

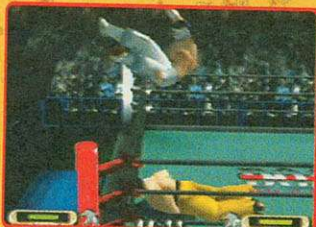
Aufgabegriffe

Macht Eure Gegner mit einem der schmerzhaften Aufgabegriffe bekannt. Sting bevorzugt dabei den Scorpion Death Lock.



Seilakrobatik

Ein bevorzugtes Gebiet der japanischen und mexikanischen Wrestler ist das Seil. Von hier aus starten sie so manche halsbrecherische Aktion.



Ausserhalb

Hulk Hogan gehört mittlerweile zu den Bad Guys. Ihm geben Zuschauer mit Vorliebe Stühle, Tische und Baseballschläger.



TETRISPHERE



Bei dem Wort *Tetris* juckt es vielen Spielern in den Fingern, denn wer kennt diesen Knobel-Klassiker nicht. Von Nintendo gibt es jetzt auch für das N64 endlich eine Variante: *TetrisSphere*. Auf Anhieb packt einen hier das Fieber und man will immer weiter knobeln! Das Spiel hat nämlich einiges zu bieten: Fünf verschiedene Modi mit insgesamt rund 350 Level. Hauptunterschied zu bisher bekannten *Tetris*-Varianten ist, daß diesmal das Spielfeld durch eine Kugel dargestellt wird. Diese besteht aus bis zu sechs Schichten, die durch geschickten Umgang mit dem Steuerkreuz abgetragen werden müssen. Je nach Modus geschieht das Ganze unter mächtigem Zeitdruck. „Extra-Waffen“, wie Raketen oder Bomben, mit denen ganze Stücke eliminiert werden können, sind da sehr willkommen.



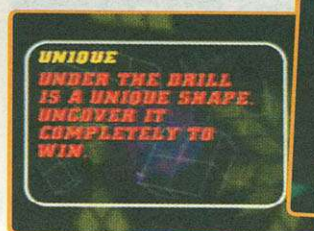
Rescue-Modus

Befreit ein kleines Roboter-Tierchen aus dem Inneren der Kugel. Tragt die einzelnen Schichten ab, dann fliegt der Kleine in die Freiheit und Ihr in die nächste Runde. Haltet immer die Uhr unten rechts im Auge. Wird das Zeitlimit überschritten, kostet es eines der drei Leben. Rund 100 Level gilt es hier zu bewältigen.



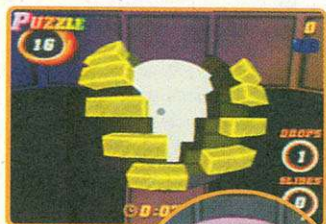
Hide & Seek

Ein wenig verwandt mit dem Rescue-Modus: Verschiedene Aufgaben müssen erfüllt werden, wie etwa Bilder auf der Kugel freilegen. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen machen das ganze nicht gerade leicht, aber zu einer ständigen Herausforderung unter Zeitdruck.



Puzzle

Mit einer vorgegebenen Anzahl an Steinen, die verrückt oder dazugesetzt werden dürfen, muß das Puzzle gelöst werden. Mit einfacher Logik kommt man weiter als mit wildem Hin- und Herschieben.



100 verschiedene Puzzles fordern Euren Grips.



Time Trial

Ein Kampf gegen die Uhr: Flinker Finger sind nötig, wenn in fünf Minuten so viele Stücke wie möglich aus der Kugel herausgebrochen werden müssen. Extra-Waffen sind gute Hilfen.



Zwei-Spieler

Steht gerade niemand zur Verfügung, kann auch gegen den Computer geockt werden. An zwei gleichen Kugeln wird gebastelt – und dem Gegner können einige dicke Dinger „ins Nest“ gelegt werden.



Einige der „Extra-Waffen“



Die Rakete holt nur ein paar Stücke heraus.



Das Dynamit legt große Flächen frei.



Das Atom entfernt die oberste Schicht.



Der Magnet zieht Stücke von der Kugel weg.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: -

Hersteller: H2O

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: Februar

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Modul-interner Speicher

Genre: Geschicklichkeit

Fazit

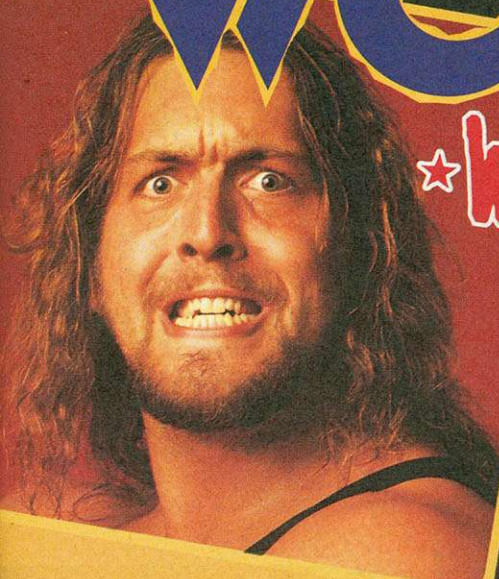
Eines der bekanntesten Knobel-Spiele ist noch besser geworden. *TetrisSphere* ist ein absolut fesselndes Produkt, das Reaktion und Logik fordert und so bestimmt viele neue *Tetris*-Fans schaffen wird, die lange Zeit damit Spaß haben werden.

jr



Das erste Wrestling-Spiel für die neue Konsole muß gebührend empfangen werden. Das meinen auch die Leute von Konami und veranstalten mit uns zusammen ein riesiges Gewinnspiel, in dem Ihr Nintendo 64-Spiele, Tamagotchis für den Game Boy und NWO-Fanpakete gewinnen könnt. Also nichts wie ran an die Stifte.

der GroSSE WCW vs. nWo ★WORLD TOUR★ Wettbewerb!



Mitmachen kann jeder ...
... und es ist außerdem ganz einfach. Beantwortet die beiden Fragen, schreibt die richtigen Antworten auf eine Postkarte und schickt die bis zum 31. März 1998 an folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „WCW vs. NWO“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

1. bis 5. Preis: je ein N64-Spiel aus dem Konami-Sortiment nach Eurer Wahl.

6. bis 10. Preis: ein Tamagotchi für den Game Boy.

11. bis 25. Preis: jeweils ein NWO-Überraschungspaket mit allem, was ein Wrestlingfan so braucht.

Die Fragen:
Welche Geheimnisse verbergen sich in den einzelnen League Challenges?
Was bedeuten die Begriffe WCW und NWO?

*Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Konami und des Pro Verlages sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Preise können nicht umgetauscht werden.

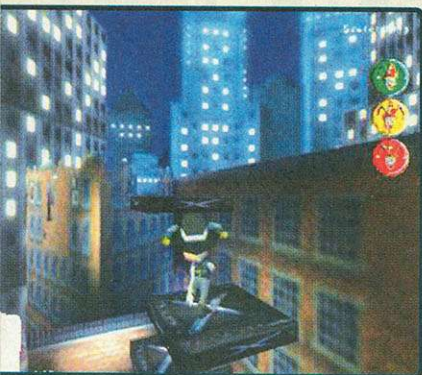
» Ha, Ha «

Wer oder was in aller Welt ist „Curved Logic“? Hinter diesem Namen steht ein Entwickler-Team, gegründet 1995. Jetzt will es sich mit *Jest* einen Namen machen: Das Spiel wird für Ocean programmiert. Aber auch hinter den Kulissen sind sehr bekannte Namen zu finden.

Mike Singleton ist eine dieser Programmierer-Legenden. Für das Software-Haus Mirage war der Spieldesigner an einigen Produkten tätig, z. B. *Maelstrom* oder *Fallen Empire* (beide PC). Er nahm fast das komplette Erfolgsteam von *Maelstrom* mit zu Curved Logic. Und da ist David Worrall, der für Psygnosis als Pionier in Sachen Kompressionstechnik bekannt wurde. Ziel der von Richard Browne gegründeten Firma Curved Logic ist es, möglichst tolle 3-D-Spiele zu entwickeln. Curved Logic gehört zum Infogrames-Imperium. Und ihr Einstandstitel ist *Jest*, der von Ocean vertrieben wird.

Ansichten eines Clowns

Im Herzen der Welt der Jester liegt das Humorous. Hier ist der Platz,



an dem die Realität ihren Anfang nimmt: Wer sie kontrolliert, beherrscht die Welt. Die besten (oder dümmsten ...) Schüler der Clown-Akademie werden zum Humorous gebracht, um dort ihre Kräfte im Wettstreit zu messen. (Ach ja, wer verliert, stirbt. Einfache Regel, oder?) Die Glücklichen erlangen die



Kräfte des *Jest* und haben die Chance, in den Rat der Sieben aufgenommen zu werden. Der größte unter den Sieben ist Tarot, der seinen Körper verlassen hat und jetzt

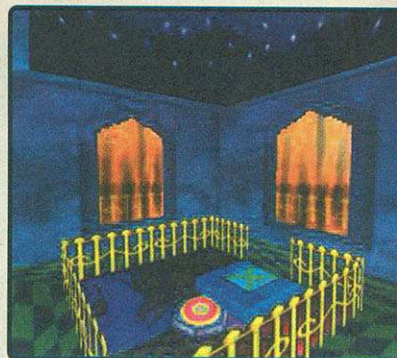
als Geistwesen existiert. Er will von seinem Platz nicht weg: Es gelang in den letzten zweihundert Jahren keinem Clown, ihn zu ersetzen. Doch nun kommt Jax, der von seinen Lehrern auf die Prüfung vor-

bereitet wurde.

(Vielleicht wollten sie ihn einfach nur loswerden.) Ihr ahnt schon, in wessen Rolle Ihr schlüpfen sollt ...

Die Welt der Jester

Innerhalb des Humorous gibt es Mini-Welten (= Level), die Ihr erkunden müßt. Sind alle Aufgaben erledigt, dürft Ihr eine neue Welt besuchen. Schauplätze sind das Chicago der 30er Jahre, eine Wüstenstadt samt Schloß aus 1001er Nacht, der Mars, die Hölle, eine Schneewelt mit Iglus und ein Jahrmarkt.



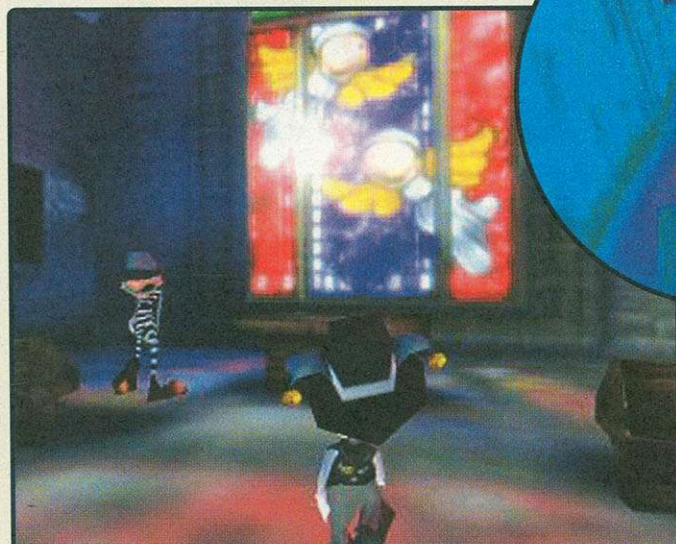
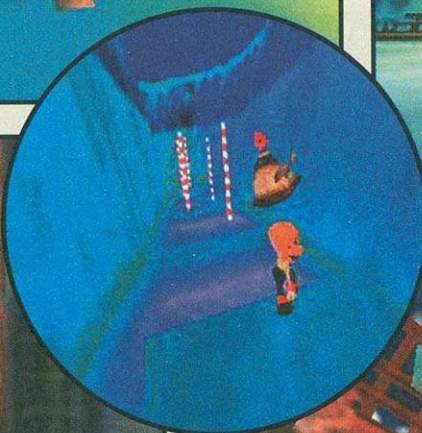
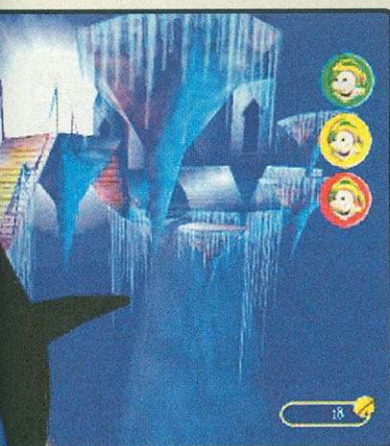
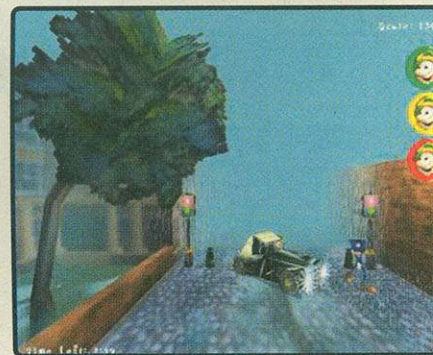
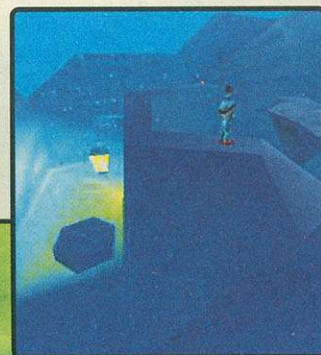
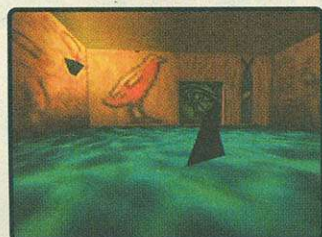
said the Clown

Auch wenn die Jester keine Witze reißen, geht es in dem Spiel mehr als humorig zu. Optische Schmankeleien und Gags sind das Geheimnis. Waffen sind tabu: Der Held hat „nicht genug Finger, um den Abzug zu drücken. Außerdem ist es ein Familien-Spiel.“ Die Gegner sind magische Repräsentationen der Sieben. Statt bei einer Gegnerberührung ein Leben zu verlieren, teilen sich einige der Figuren.

Ausblick

Auf der Nintendo Space World in Chiba (Japan) zeigte man im November kurze Videoausschnitte von *Jest*. Wie bereits *Space Circus*, das von der Mutterfirma Infogrames selbst entwickelt wird, kündigt sich hier ein abgefahrenes Jump'n'Run an. Statt vieler Worte bietet NFV diesmal ein „Bilderbuch“ mit vielen

Impressionen des Spiels an. Wir denken, die Bilder sprechen für sich: Da kommt ein tolles Spiel auf uns zu!





ASCII's Rennspiel *Aero Gauge* bietet alle (Spaß-)Elemente



Ein schnelles futuristisches Rennspiel gefällig? *Extreme G* schon durchgezockt? Dann kommt aus dem Hause ASCII die Rettung, um die sich gerade noch mehrere Vertriebe balgen: *Aero Gauge*. Statt Motorräder gibt es diesmal Flugboote.

Aero Gauge bietet mehr Grafik im Hintergrund als *Extreme G* und ist dadurch aber auch etwas langsamer. Schlecht kann es einem aber trotzdem werden, denn die Flugboote heizen mit Vollgas durch Röhren, und das teilweise auf dem Kopf! Es ist ein echtes 3-D-Rennspiel. Eure Fahrzeuge schweben knapp über dem Boden und sind (wie sonst nur bei *Diddy Kong Racings* Flugzeugen) in der Lage, ihre Höhe zu wechseln. So werden Kollisionen mit Hindernissen auf der Fahrbahn vermieden und die Eingänge zu Röhren erreicht.



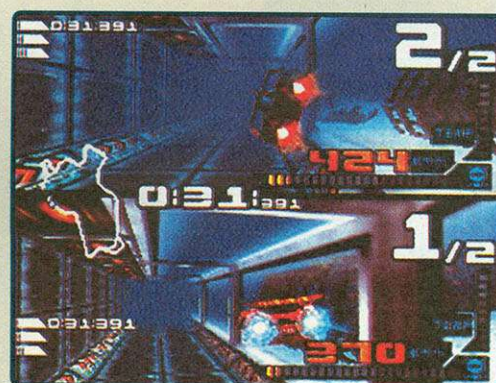
Die heiße Jagd geht über Sprungschancen, Flüsse und durch Canyons. Fünf Fahrzeuge stehen von Anfang an bereit: Je nach Wahl habt Ihr bessere Kurvenlage, höhere Geschwindigkeit oder ein Gehäuse, das sich teilen kann.

Flotter Renner

Eine 'Extra-Portion' Geschwindigkeit wird dadurch simuliert, daß die Texturen („Tapeten“) am Bildschirmrand verschwimmen. Optisch erscheint das Spiel somit schneller.

Im Grand Prix-Modus tretet Ihr gegen computer-gesteuerte Gegner an. Im Einzel- und Zeitfahren gehört die ganze Strecke Euch, während im 2-Spieler-Modus immer „nur zu zweit“ gefahren

wird. Welcher deutsche Vertrieb *Aero Gauge* letztendlich nimmt, steht noch nicht fest. Doch dieses Produkt ist so vielversprechend: Einer wird es nehmen! og



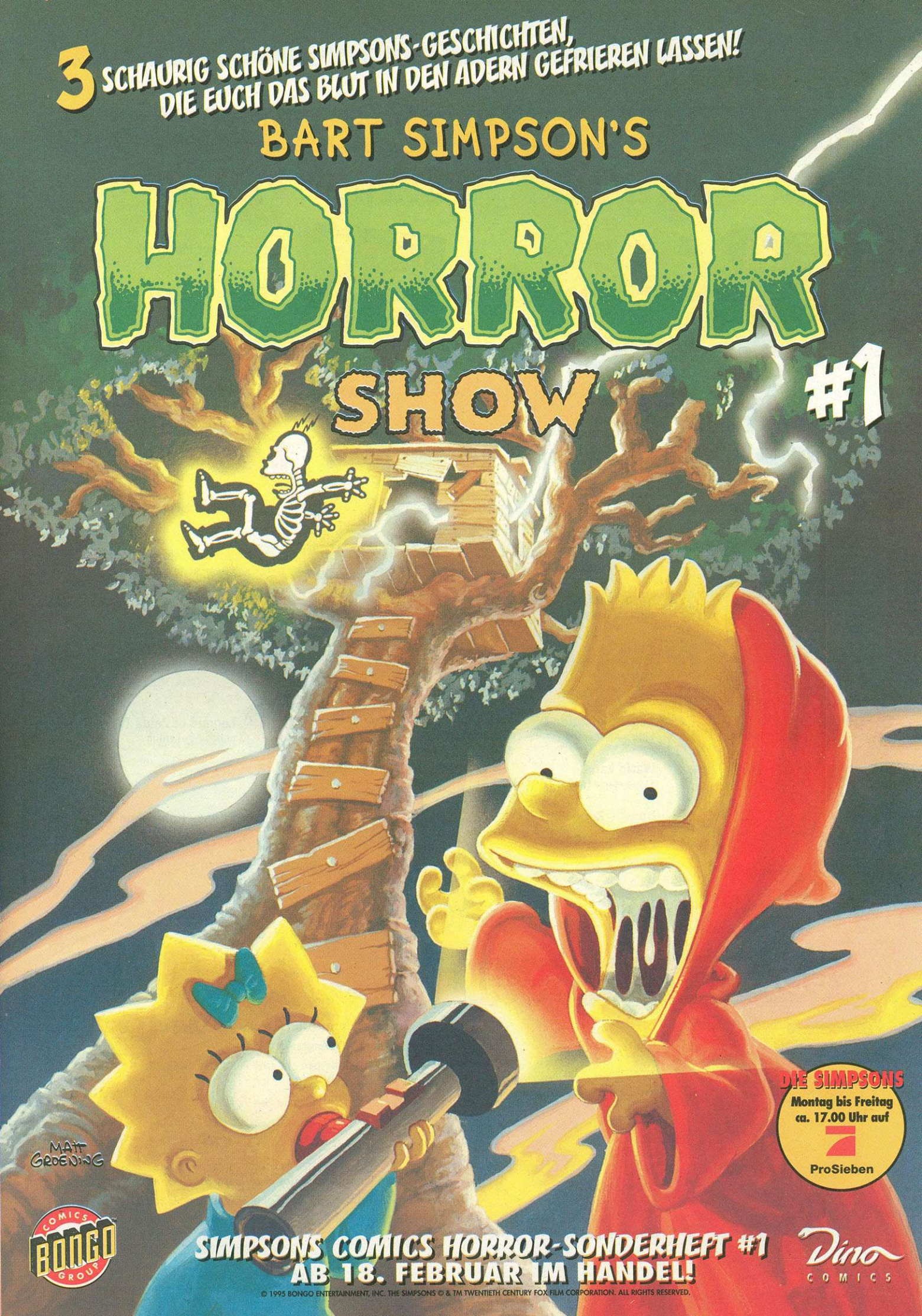
3 SCHAUERIG SCHÖNE SIMPSONS-GESCHICHTEN,
DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!

BART SIMPSON'S

HORROR

SHOW

#1



MATT
GROENING



SIMPSONS COMICS HORROR-SONDERHEFT #1
AB 18. FEBRUAR IM HANDEL!

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

DIE SIMPSONS

Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf



ProSieben

Dino
COMICS

LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Mario Kart 64

(1)

2

Lylat Wars

(2)

3

Diddy Kong Racing

(-)

4

Super Mario 64

(4)

5

Extreme G

(-)



nintendo 64

1

Diddy Kong Racing

(-)

2

Super Mario 64

(1)

3

Mario Kart 64

(3)

4

Lylat Wars

(2)

5

Bomberman 64

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(4)

2

Super Mario Kart

(5)

3

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3

(1)

4

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(-)

5

Lufia
Rise of the Sinistrals

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Harvest Moon

(-)

3

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(3)

4

Lufia
Rise of the Sinistrals

(2)

5

Super Mario Kart

(4)



game boy

1

Legend of Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Wario Land
Super Mario Land 3

(3)

3

Donkey Kong Land 3

(-)

4

Mystic Quest

(-)

5

Tetris

(-)



game boy

1

Legend of Zelda IV
Link's Awakening

(1)

2

Die Maus

(-)

3

Donkey Kong Land 3

(-)

4

Hercules

(-)

5

König der Löwen

(-)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Yoshi's Story

(N64)

2

Diddy Kong Racing

(N64)

3

WCW vs. NWO
World Tour

(N64)

4

Snowbo Kids

(N64)

5

Fighters Destiny

(N64)



... und so geht's!

VERLOSUNG!

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

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

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

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

San Francisco Rush

Extra viele Cheats

Die nachfolgenden Ansammlung von Tips ist eine Gemeinschaftsproduktion von Markus Unger aus Wiesbaden, Regina Klein aus Hamburg, Thomas Schmidt aus Birkenau, Wolfgang Far aus Aschaffenburg und der Fun Vision-Redaktion.

Abbruch ausschalten

Wenn ein Auto zu lange steht oder gegen eine Wand fährt, wird es automatisch nach vorne gesetzt. Am Setup-Bild kann man das ausschalten. Drückt einfach viermal C↑, dann erscheint eine 00.06 auf dem Bildschirm. Zum Ausschalten wiederholt Ihr die Kombination.

An der selben Stelle wieder absetzen („Resurrect in Place“-Code)

Damit Ihr wichtige Schlüssel holen könnt, drückt und haltet Ihr am Setup-Bild Z. Jetzt drückt und haltet Ihr C←, dann C→. Laßt die C-Tasten los. Drückt und haltet C→ und C←. Jetzt erscheint ein durchgestrichenes R auf dem Bildschirm.

Größe der Hinterräder (groß, medium, klein)

Drückt und haltet auf dem Wagen-Auswahlbild C→ und C←. Laßt beide Tasten los und drückt und haltet C← und C→. Auf dem Bildschirm sind die Änderungen zu sehen.

Wagengröße (groß, normal, klein)

Drückt und haltet auf dem Wagen-Auswahlbild C↓ und C↑ und laßt beide los. Jetzt werden C↑ und C↓ gedrückt, gehalten und losgelassen. Auf dem Bildschirm sind die Änderungen zu sehen.

Nebelfarbe ändern

Haltet auf dem Setup-Bild die Z-Taste und drückt dann dreimal C↓. Die Farbe des Nebels ändert sich; wiederholt das so oft Ihr wollt.

Ändert die Erdanziehungskraft

Haltet die Z-Taste und drückt ↑ und ↓ (Steuerkreuz). Laßt die Z-Taste los und drückt ↑, ↓, ↑ und ↓. Nun erscheint ein Gewicht auf dem Bildschirm. Wiederholt den Trick, so oft Ihr wollt.

Ändern der Texturen

(normal, keine Texturen, Regenbogen)

Drückt und haltet am Setup-Bildschirm C→ und drückt dann L. Laßt beide Tasten los und drückt auf Z. Jetzt haltet Ihr C→, drückt L und laßt beide Tasten los. Betätigt erneut die Z-Taste.

Wenn es geklappt hat, erkennt Ihr die Rennstrecken nicht wieder.

Wagenkollisionen ausschalten

Bei heißen Rennen kann das schon weiterhelfen. Drückt am Setup-Bild ←, haltet → und drückt dann C→. Laßt beide Tasten los und betätigt C↑, C←, C↓ und Z. Ein kleines Bus-Symbol erscheint und kann auf dem gleichen Weg wieder ausgeschaltet werden.

Fahrt ein Schrottauto

(brennend, gelöscht, normal)

Haltet auf dem Wagen-Auswahlbild C↑ und drückt viermal Z. Achtung: Ein brennendes Auto verhindert mit seinen Flammen aus der 3rd Person-Perspektive den Blick auf die Fahrbahn und ist somit sinnlos.

Vorderrad-Größe (groß, normal, klein)

Drückt und haltet am Wagen-Auswahlbild die C←. Laßt beide Tasten los und drückt und haltet C→ und dann C↓. Wenn Ihr beide loslaßt, müßt Ihr den Erfolg am Bildschirm begutachten können.

Kein Zeitlimit

Erlösung für schlechte Fahrer? Haltet am Setup-Bild die Z-Taste. Drückt und haltet nun C↓ und C↑. Laßt die C-Tasten los (nicht Z!) und drückt und haltet C↑ und C↓. Jetzt erscheint eine durchgestrichene Uhr am Bildschirm und der Code ist aktiviert. Er wird so auch ausgeschaltet.

Gespiegelte Steuerung

Noch schwerer gefällig? Geht am Optionen-Bild auf „Spiegel“ und haltet alle vier C-Tasten. Drückt jetzt ← und →, bis Ihr das Wort „Extrem“ lesen könnt.

Den Bildschirm-Ausschnitt verschieben

Haltet L und R gedrückt und bewegt den Analog-Stick. Eigentlich sinnlos.

Die Pylonen („Straßenabsperr-Kegel“) werden zu Bomben

Die Fahrt wird gefährlicher, wenn Ihr am Setup-Bild schnell L, R, L, R, L und R drückt.

Auf dem Kopf

Gebt im Setup-Menü ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ↓. Jetzt steht alles auf dem Kopf.

Und die vielen goldenen Schlüssel?

In liebevoller Kleinarbeit ging NFV den Gerüchten über Schlüssel nach. Viele könnt Ihr nur holen, wenn Ihr „Resurrect in Place“ aktiviert habt!

Kurs 1: Sechs Schlüssel

- # 1: Am Start des Rennens dreht man um und fährt einfach zurück.
- # 2: Bevor man die Golden Gate erreicht, hängt auf der linken Seite der zweite Schlüssel in der Luft. Man muß daran vorbei fahren. Dann dreht man um und fährt mit hoher Geschwindigkeit gegen denn Huppel und das Geländer auf der rechten Seite. So fliegt der Wagen genau auf den Schlüssel zu.
- # 3: Kurz nach der Golden Gate hängt auf der rechten Seite der Schlüssel in der Luft. Benutzt nicht die Sprungschanze, sondern lieber den Grashügel hinter der Werkzeugbude. Beschleunigt kurz vor dem Ende der Brücke.
- # 4: Fahrt durch den Presidio-Tunnel, dann kommt auf der linken Seite ein Tor im Zaun. Durchbrecht es und fährt vorsichtig den Grassügel auf der linken Seite hoch. Oben befindet sich der vierte Schlüssel.
- # 5: Fahrt über die Ziellinie und links in den Tunnel, der durch den Hügel führt. Gleich an dessen Ende wartet links ein Schlüssel.
- # 6: Fahrt wieder über die Ziellinie. Links ist dann eine schmale, grasbewachsene Rampe. Fahrt entlang der Mauer bis zum Schlüssel.

Kurs 2: Sieben Schlüssel

- # 1: Fahrt vorsichtig durch die Pylonen (die roten Hütchen, die die Straße sperren) zu der Stelle, wo die Verkehrsbrücke gebrochen ist. Laßt Euch nun auf die mittlere Ebene fallen. Folgt dem Weg zurück zur Sackgasse.
- # 2: Durchbrecht erneut die Pylonen: Statt zu bremsen, müßt Ihr diesmal beschleunigen. Springt auf die andere Seite der Brücke, und zwar so, daß Ihr auf dem linken Rand aufkommt. Auf der anderen Seite kommt man zu einer großen Halfpipe mit Loopings an beiden Enden. An der Spitze des ganzen Loopings hängt ein Schlüssel.
- # 3: In der Mitte der Halfpipe ist oben links ein kleiner Raum.
- # 4: Fahrt unter dem Lastwagen durch und springt auf die Spitze der Hochhäuser. Fahrt nun



San Francisco Rush

vorsichtig zur Sprungschanze und laßt mit wenig Geschwindigkeit den Wagen auf die entfernte linke Seite runter fallen.

5: Fahrt am Lastwagen und dreht den Renner nach links. Dort ist eine Tiefgaragen-Eingang im linken Gebäude. Unten wartet der Schlüssel.

6: Fahrt weiter Richtung Ziel. Wenn Ihr links zum zweiten Teich kommt, solltet Ihr hineinfahren. Der Schlüssel liegt auf dem Boden.

Kurs 3: Acht Schlüssel

1: Nach der ersten Kurve gibt es links eine Treppe. Fahrt die Treppe hoch zu einer kleinen Plattform, dort ist der Schlüssel.

2: Über einem der Check Point-Zeichen schwebt Nummer zwei. Fahrt daran vorbei und um die Kurve zum Coit Tower. Kehrt um und springt mit voller Geschwindigkeit über den Huppel zum Schlüssel.

3: Biegt am Coit Tower nach links zu den weißen Gebäuden. In dem geheimen Canyon ist an der rechten Wand eine Überraschung.

4: In der Mitte des großen Tunnels vor dem großen Sprung schwebt einer. Fahrt zum Fuß des Berges, dreht um und holt das gute Stück mit voller Geschwindigkeit.

5: Fahrt durch China Town, springt aber nicht über die Gebäude. Fahrt statt dessen nach rechts, wo ein Schlüssel gut sichtbar wartet.

6: Statt durch China Town zu fahren, haltet Ihr Euch an der Abzweigung nach rechts (normaler Weg). Folgt ihm über ein paar Kurven, bis rechts ein Loch im Zaun ist. Dort hindurch in einen himelfarbenen Geheimraum.

7: Fahrt den Weg weiter bergab. Wenn Ihr zum Ausgang des Wasser-Tunnels kommt (linke Seite der Straße), ist gleich daneben ein kleiner Garten einer Überraschung.

8: Kurz vor der Ziellinie steht gleich links ein Trolley (Straßenbahnwagen) auf der Straße. Dahinter schwebt der Schlüssel.

Kurs 4: Acht Schlüssel

1: Gleich links vom Start ist eine eingezäunte Bushaltestelle. Passiert sie und springt mit hoher Geschwindigkeit über den Grashuppel zurück.

2: Gleich hinter dem Platz auf der Grasfläche (mit dem Brunnen) schwebt ein Schlüssel.

3: Folgt dem normalen Weg, bis Ihr zur Transamerika Pyramide links abbiegen müßt. Dort ist ein kleiner Abzweig, der geradeaus führt. Folgt

ihm, bis Ihr zu einer Gras-Rampe kommt. Sie bringt Euch zu drei Eingängen in einem Gebäude. Wenn Gegner unterwegs sind, wird diese Aktion gefährlich! Der unterste Gang bringt Euch lediglich zu einem Ausgang. Wenn Ihr den Sprung zum höchsten Eingang schafft (eventuell das Gewicht des Wagens verringern!), kommt Ihr direkt zu einem Schlüssel.

4: Gleiches System, aber der mittlere Eingang. Folgt den Weg bis zum letzten Gebäude und laßt Euch langsam herunterfallen.

5: Wenn Ihr den Sprung nicht macht habt, springt Ihr irgendwann auf die Hauptstraße (Tunneleingang beim Rückwärtskurs). Langsam, es geht über einen kleinen Gang nach links in eine rote Parkgarage.

6: Gleich nach dem Wasserfall rechts der Straße sind zwei Rampen. Nehmt die ganz rechts und steuert das Fahrzeug leicht nach rechts. Ihr erreicht einen Schlüssel rechts von der zweiten Rampe.

7: Fahrt an der Grasrampe vorbei, die Schlüssel 3 und 4 ermöglichte. Jetzt nach links wenden, wo ein kurzer Weg zwischen zwei Gebäuden zu Eurer Rechten ist. Der Schlüssel ist am Ende des Ganges.

8: Kurz bevor die beiden Straßen sich vor der Start/Ziel-Linie wieder verbinden, gibt es einen kurzen Gang zwischen zwei Gebäuden am linken Weg. Der Schlüssel ist an dessen Ende.

Kurs 5: Acht Schlüssel

1: Biegt nach rechts auf die Marina und fährt an allen Häusern vorbei bis zum Strand. Kehrt um und fährt zur Rampe, über die Ihr auf den Dach des ersten Hauses erreicht. Benutzt die Bremse! Fahrt jetzt ans linke Ende des Hauses, dreht um, und springt mit voller Pulle auf das Haus rechts von dem Gebäude, auf dem Ihr seid. Am äußersten Ende ist ein Schlüssel.

2: Die gleiche Methode wie eben, nur solltet Ihr jetzt nicht mit der Geschwindigkeit heruntergehen, sondern versuchen, das dritte Gebäude zu erreichen. Fahrt dann über die Verbindung zum vierten und holt den Schlüssel rechts neben dem Schornstein.

3: Mit voller Geschwindigkeit fährt Ihr durch das Loch im Seitenstreifen (links vom Yachthafen) und springt über die Rampe. Von dort aus geht es ungebremst auf ein Haus mit Schrägdach und weiter auf ein weiteres Haus auf der anderen Seite der Bäume. Hier ist der Schlüssel.

4: Statt über die Rampe zu springen, fährt Ihr nach halb links bis kurz vor der Wäscheleine. Biegt nach links ab zwischen die Häuser und fährt geradeaus weiter. In einem schmalen Gang ist der Schlüssel.

5: Wenn der Weg sich teilt, gibt es auf der linken Straßenseite eine kleine Erdrampe. Versucht von ihr aus auf das niedrigste Haus direkt vor Euch zu springen, auf dem der Schlüssel schwebt. Haltet Euch immer links am Bürgersteig und zieht im letzten Moment etwas nach rechts.

6: Fahrt den geteilten Weg nach rechts. Wenn Ihr an der Tankstelle mit dem Smiley („Fuel“) seid, solltet Ihr mal bei den Zapfsäulen genau nachsehen.

7: Wenn der letzte Berg erklommen wird, ist rechts ein geheimer Sprung zu einer mit Spikes gefüllten Lava-Grube. Dreht um und fährt zum Ende der Sackgasse, wo der Lohn der Exkursion auf Euch wartet.

8: Wenn es zum letzten Mal bergab geht, ist rechts eine Garage. Schaut im Inneren nach.

Kurs 6: Acht Schlüssel

1: In der Höhle links nach dem ersten Check-Point ist ein Schlüssel und der Eingang zu einer Abkürzung.

2: Wenn Ihr am untersten Ende des Teiches angelangt seid, fährt Ihr normal weiter. Verlaßt dann die Straße und fährt um Ufer weiter, immer den Bäumen nach. Nach „100 Metern“ seht ihr den Schlüssel.

3: In einiger Entfernung vom Festland schwimmen am nördlichen Ende der Route einige Inseln. Auf einer davon ist der Schlüssel; viel Spaß beim Springen.

4: In der Nähe der Inseln sind mehrere Gebäude, in die Ihr bei Rückwärtskursen leicht hineindonnert. Hinter ihnen ist ein Schlüssel: Fahrt zwischen Häusern und Ufer entlang.

5: Ganz hinten am Parkplatz befindet sich links ein Schlüssel, kurz bevor Ihr den vierten Checkpunkt erreicht.

6: Folgt der Hauptstraße bis kurz vor den Checkpunkt Nr. 4. Jetzt nach rechts dem Zaun folgen, bis man zu einem Höhleneingang kommt. Darin ist ein Stunt-Kurs und ein Schlüssel.

7: Die Höhle hat eine geheime Decke. Klettert mit Höchstgeschwindigkeit eine der Wände hoch.

8: Hinter Checkpoint 4 ist ein Gebäude mit einem Schlüssel im Innenhof.

Wayne Gretzky's 3-D Hockey '98 (US)

Debug Menü

Drückt im Options-Menü C↓ + R, C← + R oder C↑ + R. Jetzt erscheint eine 16-Bit-Zahl, bei der Ihr mit C↓ + R (Kopf), C← + R (Körper) und C↑ + R (Höhe) die ersten sechs Bits ändern könnt. Versucht diese Kombinationen:

100000	stämmige Spieler
010000	stämmige Spieler mit großen Köpfen
110000	stämmige Spieler mit kleinen Köpfen
001000	kleine Spieler, piepsiger Sprecher
000100	große Spieler, baßtöniger Sprecher
000010	gequetschte Spieler, piepsiger Sprecher
000001	langezogene Spieler, baßtöniger Sprecher
110110	große Spieler mit keinen Köpfen, baßtöniger Sprecher

Bonus Teams

Haltet im Options-Menü L und drückt C→, C←, C←, C→, C←, C←, C→, C←, C←. Jetzt müßte eine kleine „1“ auf der linken Seite des Bildschirms erscheinen und Ihr könnt nun die alten Teams von Minnesota, Quebec, Winnipeg und Hartford anwählen.

„Fight!“

Haltet im Options-Menü L und drückt C→, C←, C←, C→, C↓, C↑, C↑, C↓, C←, C→, C←, C→, C←. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, wird so alle fünf bis 20 Sekunden das Spiel durch einen Einzelkampf unterbrochen.

WCW vs. NWO – World Tour

Move-Liste

Buff Bagwell Manhattan Drop	Schleudert Euren Gegner in die Seile. Drückt dann ↑ und haltet A. Ist der Gegner dann wieder bei Euch, laßt Ihr A los.	Cross Arm Combo	Gegner am Boden liegt, und drückt C↓. Haltet A (starker Griff) und drückt dann die Tasten ↑ und A.
Fisherman's Suplex (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt dann kurz den Analog-Stick.	NWO-Sting DDT Face Crusher	Haltet A (starker Griff) und drückt B. Stellt Euch hinter den ausgelaugten Gegner. Drückt kurz A (schwacher Griff) und drückt nochmals kurz A.
Chris Benoit Diving Headbutt	Stellt Euch in die nächste Ringecke, wenn Euer Gegner auf dem Boden liegt. Drückt dann C↓.	Rey Mysterio jr. Hurricanrana Pin (B)	Stellt Euch hinter den geschwächten Gegner. Haltet A (starker Griff) und berührt danach den Analog-Stick. Haltet A (starker Griff) und drückt dann ↓ und A.
Monkey Flip	Schleudert Euren Gegner in die Seile und wartet, bis er zurück kommt. Drückt dann ↑ und A.	Head Spin Flip	
Dean Malenko Texas Cloverleaf	Stellt Euch neben die Beine, wenn Euer Gegner am Boden liegt. Drückt dann kurz A.	Rick Flair Figure Four Leg Lock	Liegt Euer Gegner mit dem Rücken auf der Matte, geht Ihr zu seinen Beinen und drückt kurz A. Wenn Euer Gegner auf dem Boden liegt, müßt Ihr zum nächsten Eckpfeiler gehen. Drückt dort C↓.
Reverse Arm Bar	Drückt kurz A (schwacher Griff) und dann B.	Flying Knee Drop	
Diamond Dallas Page Diamond Cutter (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt dann kurz den Analog-Stick.	Rick Steiner Canadian Backbreaker Steinerline	Haltet A (starker Griff), drückt dann ↑ und B. Haltet A (starker Griff), drückt dann ↑ und A.
Piledriver to Body Slam	Haltet A (starker Griff) und drückt danach die Tasten ↓ und A.	Scott Hall Top Rope Outsiders Edge	Schleudert den erschöpften Gegner in die Ringecke und stellt Euch dicht vor ihn. Haltet A (starker Griff), drückt dann ↑ und A.
Eddy Guerrero Frog Splash	Stellt Euch in die nächste Ringecke, wenn Euer Gegner am Boden liegt. Drückt dann C↓. Wenn Euer Gegner nicht quer zum Ringpfosten liegt, macht Eddy anstatt eines Frog Splashes einen Diving Head Butt.	Pinning Outsiders Ed. (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt kurz den Analog-Stick.
Frankensteiner	Haltet A (starker Griff) und drückt dann die Tasten ↑ und B.	Scott Norton Shoulder Breaker Power Bomb	Drückt A (schwacher Griff), drückt dann ↓ und B. Haltet A (starker Griff), drückt dann ↓ und B.
Eric Bischoff Headlock Punch	Haltet A (starker Griff) und drückt dann die Tasten ↑ und A.	Scott Steiner Belly to Belly Suplex Frankensteiner	Haltet A (starker Griff), drückt dann ↑ und B. Schleudert Euren Gegner in die Seile. Drückt dann ↑ und haltet A. Ist der Gegner dann wieder bei Euch, laßt Ihr A los.
Face Rake	Drückt kurz A (schwacher Griff) und drückt dann die Tasten ↑ und A.	Steven Regal Regal Stretch	Geht zu den Beinen Eures Gegners, wenn er auf dem Rücken liegt, und drückt A. Drückt A (schwacher Griff) und danach die Tasten ↓ und B.
Giant Choke Slam (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt dann kurz den Analog-Stick.	Holding Arm Bar	
Choke Hold	Haltet A (starker Griff) und drückt dann die Tasten ↑ und B.	Sting Scorpion Death Lock	Geht zu den Beinen Eures Gegners, wenn er auf der Matte liegt und drückt A.
Glacier Cryonic Kick (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt dann kurz den Analog-Stick.	Scorpion Death Drop	Stellt Euch hinter den ausgelaugten Gegner. Drückt länger die A-Taste (starker Griff) und drückt nochmal kurz A.
Northern Light Suplex	Haltet A (starker Griff) und drückt danach die Tasten ↓ und B.	Syxx Standing Buzz Killer	Stellt Euch hinter einen geschwächten Gegner. Haltet A (starker Griff) und drückt kurz A. Haltet A (starker Griff) und drückt dann ↑ und A.
Hollywood Hulk Hogan Top Rope Leg Drop	Wenn Euer Gegner demoralisiert am Boden liegt, müßt Ihr zum nahe gelegenen Pfosten gehen und C↓ drücken.	Flying Guillotine	
Top Rope Closesline	Haltet A (starker Griff) und drückt danach A.	Ultimo Dragon Dragon Sleeper	Geht zum Kopf Eures Gegners, wenn er auf der Matte liegt und drückt A.
Kevin Nash Jackknife (B)	Haltet A (starker Griff) und drückt dann kurz den Analog-Stick.	Dragonsteiner	Schleudert einen erschöpften Gegner in eine Ringecke und stellt Euch dicht vor ihn. Haltet dann A (starker Griff) und drückt die Tasten ↑ und A.
Choke Slam	Schleudert Euren Gegner in die Seile. Drückt dann ↑ und haltet A. Ist der Gegner dann wieder bei Euch laßt Ihr A los.	Wrath Death Penalty (B)	Haltet A (starker Griff) und berührt dann kurz den Analog-Stick.
Lex Luger Torture Rack (B)	Stellt Euch hinter den ausgelaugten Gegner. Drückt länger die A-Taste (starker Griff) und berührt kurz den Analog-Stick.	Riding Punch	Schleudert Euren erschöpften Gegner in die Ringecke. Haltet A (starker Griff) und drückt die Tasten ↑ und A.
Standing Closesline	Haltet A (starker Griff) und drückt B.		
Macho Man Randy Savage Flying Elbow	Stellt Euch in die nächste Ringecke, wenn Euer		



Super Bomberman 64

Die Gold-Karten

Bomberman 64 ist nicht leicht durchzuspielen, wenn man wirklich jedes Geheimnis lösen will. Die jeweils **vierte Gold-Karte** bekommt Ihr, wenn 30 Gegner in einem Level besiegt wurden. Schafft Ihr das Level in der vorgegebenen Zeit, bekommt Ihr die **fünfte Karte**. Diese Angaben stehen bei uns hinter dem Buchstaben N (normale Stufe) und S (schwere Stufe). Ein <O> symbolisiert eine große, ein <o> eine kleine Bombe.

Level 1: Der Garten

Stage 1 (N: 12.000, S: 7.000): Berührt die vier Platten mit dem Lichtstrahl.

Das Sammeln der Karten ist in diesem Level schwierig. Vielleicht solltet Ihr die Mission meistern und später zurückkehren, um die Karten zu holen.

Karte 1: Holt Euch zuerst die rote Superbombe! Das geht so: Im zweiten Teil des Levels ist rechts vom Rubin ein Teleporterfeld, das unerreichbar scheint. Die Bombenbrücke dafür beginnt auf der kleinen Plattform und sieht so aus: <O> auf <O> an der Wand, davor <O> auf <o> (oder umgekehrt), davor <O> neben <O>. Benutzt den Teleporter. Jetzt seid Ihr in einem neuen Raum, in dessen Mitte Säulen im Wasser stehen. Die Lösung geht etwa so:

3 - 6 -
2 - 0 - 5
1 - 0 - 4

Beginnt linksaußen: Werft eine aufgepumpte Bombe auf die <1> und je eine normale auf <2> und <3>. Bringt eine normale Bombe an der Säule zur Explosion.

Rechts außen: Werft einen dicken Knallkörper auf die <5> und einen dünnen auf die <4>. Die kleine Bombe läßt den Kasten explodieren.

Mittlere Säule: Werft von oben rechts eine Bombe im Weitwurf auf die Plattform <5>. Von dort aus wird eine weitere im Weitwurf nach <6> und noch eine zur Säule geschleudert. Stellt Euch auf das Gitter, bevor Ihr die letzte Bombe explodieren laßt. Jetzt habt Ihr gleich die rote Bombe. Kehrt zum ersten Teil des Levels zurück und bombt die blauen Steine weg, die den Weg zur Treppe versperren. Jetzt über die Brücke laufen und dort die blaue Statue wegsprengen, unter der das Gold-Kärtchen ist.

Karte 2: Mit der roten Bombe entfernt Ihr im zweiten Teil oben auf der linken Seite der Brücke die blaue Statue. Teleportiert in den Geheimraum. Entfernt alle Kästen: So holt Ihr die Karte!

Karte 3: Hierfür gibt es eine Lösungsmöglichkeit ohne Super-, aber mit aufgeladener Bombe. Begebt Euch im zweiten Teil auf die Brücke und von dort zum Wasserfall. Bleibt auf der Brücke und werft eine <O> auf eine <o>, die auf einer <O> springt. (Kapiert? Klar!) Benutzt diese Leiter und begeben Euch auf die Plattform neben dem Wasserfall. Jetzt könntet Ihr den Teleporter erreichen oder an seiner statt über drei kleine Bomben auf die andere Seite gelangen. Dort ist ein Schalter, mit dem der Strom abgeschaltet wird. Mit der roten Superbombe könnt Ihr Euch den ganzen Vorgang abkürzen.

Letzter Teleporter im ersten Abschnitt: Die Plattform in der Mitte erreicht Ihr vom überzäunten

Raum aus. Baut zwei <O> übereinander, legt zwei <O> daneben und springt vom Dach. Im Geheimraum gibt es viele Diamanten.

Stage 2 (N: 20.000, S: 20.000): Zwischenboss. Ein ganz normaler Zwischenboss-Kampf. Seht unter „Standard-Prozedur“ ganz am Ende nach.

Stage 3 (N: 15.000): Der Diamant.

Das Sammeln der kleinen Kärtchen ist hier viel einfacher!

Karte 1: Holt die blaue Bombe und begeben Euch zu Raum 2. Nehmt die linke Route über das Wasser und begeben Euch ganz nach oben. In einem der schwebenden Blöcke ist die Karte.

Karte 2: Mit einer aufgeladenen Bombe macht Ihr den Weg zum Teleporter im ersten Teil der Stage frei. Geht jetzt zum hinteren linken Ende der Grundplattform. Überspringt mit kleinen Bomben die Lücken in den Podesten, besiegt den „Rasenmäher“-Gegner und holt Euch die Karte.

Karte 3: Begeben Euch auf die linke Plattform, mittlere Höhe. Ganz vorne ist eine einzelne kleine Plattform, auf der ein Kasten mit der Karte steht. Bombt ihn weg und folgt der Karte.

Stage 4 (N: 20.000): Der Drache.

Bombt den Kopf, den linken und rechten Flügel und den Schweif. Knackt die nötige Zeit, und Ihr habt fünf Karten.

Level 2: Das Hafengebiet

Stage 1 (N: 13.000): Senkt die Zugbrücken, geht zum Ziel.

Karte 1: Geht in den zweiten Abschnitt (über die erste Zugbrücke) und holt die Fernzünder-Bombe. Beseitigt die Kanone oben rechts.

Karte 2: Kurz vor dem Haus, in dem die Wächter wohnen, ist ein Gang nach links. Laßt die Brücke herunter und bombt die beiden Kanonen auf der Insel weg. Ladet jetzt eine Fernzünder-Bombe und werft sie nach der Zugbrücke. Wenn Ihr die heruntergelassen habt, findet Ihr unten rechts einen Blumentopf mit der Karte.

Karte 3: Geht in Raum drei und laßt das Wasser nicht ab! Bombt dafür die Kisten am Turm weg und holt die dritte Karte.

Stage 2 (N: 20.000): Artemis.

Standard-Prozedur.

Stage 3 (N: 25.000): Laßt die Brücken runter und öffnet den Kanal.

Karte 1: Die erste Goldkarte ist gleich in der Nähe vom Start.

Karte 2: Im zweiten Teil laßt Ihr die Brücke herunter und sprengt die Topfpflanze.

Karte 3: In der Nähe des Schalters im dritten Teil ist eine Topfpflanze.

Stage 4 (N: 25.000): Spielt Angler.

Werft eine Bombe nach dem Tentakel, nach seinem Schwanz und in seinen Mund (geht nur, wenn er Wellen macht). Wenn Ihr dann am Schluß noch auf einem einzelnen Holzstück steht, bekommt Ihr die letzte Goldkarte.

Level 3: Die Feuerberge

Stage 1 (N: 20.000): Zum Ausgang.

Karte 1: Die erste Karte ist auf der Insel links neben der, auf der Ihr die blaue Bombe holt. Paßt auf, es gibt zwei Feuerspucker.

Karte 2: Holt das Superbomben-Item (im dritten Teil am oberen Level-Rand) und macht die drei

Metalltüren platt. Gleich im ersten Teil ist eine Tür, hinter der die Karte wartet.

Karte 3: Betretet die große Plattform im ersten Teil, die bislang ein totes Ende war. Dort steht ein großer viereckiger Monolith. Beseitigt ihn mit einer roten Bombe, damit ein Bonus-Weg frei wird. Am rechten Ende der höchsten Plattform wartet die Karte.

Stage 2 (N: 20.000): Orion.

Standard-Angriff. Außerdem: Lauft auch in sein Kraftfeld.

Stage 3 (N: 15.000): Zum Ausgang.

Auf dem ersten Rundkurs sind zwei Lorenfahrer unterwegs. Beseitigt sie mit aufgeladenen Bomben und erreicht so gefahrlos die blaue Bombe.

Karte 1: Verlaßt den ersten Bereich mit dem Ausgang, der dem Start genau gegenüber liegt. Durchquert den Raum dahinter und aktiviert im nächsten die vier Schalter auf der rechten Seite. Laft dann über das Pfeil-Symbol gerade vor den Spikes: Ihr könnt diese passieren und die Karte mitnehmen.

Karte 2: Verlaßt den Raum von eben durch den anderen Ausgang. An einer Stelle sind zwei Fässer übereinander gestapelt. Bombt das untere Weg. Stellt Euch so nahe an den Rand wie möglich und laßt eine geladene Bombe in der Luft explodieren. Wenn es geklappt hat, fangt Ihr die Karte auf.

Karte 3: Beseitigt die Eisentür, dahinter ist die Karte.

Stage 4 (N: 12.000): Feuer-Roboter.

Brennt ihm eines auf die rechte und linke Hand, auf den Hut und seinen Steuermann.

Level 4: Der Gletscher

Stage 1 (N: 15.000): Aktiviert und benutzt den Skilift.

Das rote Superbomben-Symbol ist bei einem einsamen Tannenbaum am linken Ende eines der Berge.

Karte 1: Löst die Lawine aus und begeben Euch am Schneemann und am Baum vorbei zum nächsten Raum.

Karte 2: An einem der einsamen Bäume an der Seite eines Berges.

Karte 3: Hinter einem der Häuser. Seid vorsichtig, wenn Gegenwind herrscht bekommt Ihr die Karte eventuell nicht.

Stage 2 (N: 20.000): Regulus.

Standard-Prozedur. Außerdem: Stoppt seine Rutsch-Attacke mit einer gekickten Bombe.

Stage 3 (N: 10.000): Zum Ausgang.

Karte 1 + 2: Jeweils am äußeren Ende einer der „von unten sichtbaren“ Plattformen.

Karte 3: Im obersten Raum bleibt Ihr auf der Eispemore. Folgt Ihr bis zum Ende, wo die Karte wartet.

Stage 4 (N: 12.000): Eisspinne.

Sprengt die linke und rechte Krallen sowie das Hinterteil der Spinne. Beseitigt ihr Schild.

Level 5: Das Sternenschloß

Stage 1 (N: 20.000): Laft durch die Straßen.

Karte 1: Verlaßt Raum 2 an der rechten Seite. Die Karte ist in der Lampe kurz vor dem Ende des Raumes.

Karte 2: Am rechten Ende von Raum vier ist eine Lampe. Bomben!

Super Bomberman 64

Karte 3: Am linken Ende von Raum vier ist die dritte Lampe mit Karte.

Stage 2 (N: 10.000): Roboter.

Laßt die linke und rechte Waffe explodieren. Beseitigt den Gravitations-Ball mindestens einmal und beseitigt seinen Kopfschutz (schwierig).

Stage 3 (N: 20.000): Zum Ausgang.

Karte 1: Im zweiten Stock ist rechts eine Box.

Karte 2: Wenn Ihr die erste große Alarm-Serie überwunden habt, ist oben rechts eine Box.

Karte 3: Fahrt mit dem Aufzug zur „Dreizack“-Plattform. Bombt rechts die Kiste weg und springt auf die untere Plattform. Jetzt befindet Ihr Euch auf einer der „großen Kisten“, aus denen unten Laserstrahlen abgefeuert werden. Ihr seid unten rechts, ein weiterer Aufzug ist oben links. Benutzt blaue Bomben als Brücke! Über das Aufzug-Labyrinth erreicht Ihr die oberste Plattform. Holt ein Stockwerk tiefer die Super-Bombe und sprengt (wieder oben) alle Kästen.

Stage 4 (N: 20.000): Altair.

Standard-Prozedur. Die Zusatzkarte bekommt Ihr, wenn Ihr ihn schlägt, bevor er sich mit seinem Freund verbindet.

Die Standard-Prozedur beim Kampf

So besiegt Ihr die Zwischenbosse:

– Eine aufgepumpte Bombe auf ihrem Kopf platzieren.

– Eine aufgepumpte Bombe in ihrer Nähe explodieren lassen.

– Kickt eine ihrer Bomben zurück, damit sie selbst im Feuer braten.

– Einige Gegner haben eine Spezial-Attacke.

Maskenball à la Bomberman

Ritterhelm: Bekommt man schon zu Beginn.

Drachenhelm: Betretet den Teleporter im ersten Teil von Grasland 1-1.

Schutzbrille: Im Feuerlevel 1-1 bekommt Ihr sie hinter der ersten Stahltür.

Hühnerkopf: Im Schneelevel 1-1 gibt es ein Haus mit einem Schneemann auf dem Dach. Sprengt das Haus nicht, sondern beseitigt den Schneemann mit kleinen Bomben. Mit der Bombenleiter springt Ihr auf das Dach und erreicht den Baum, unter dem der Kopf wartet.

Samurai-Stirnband: Beendet das Spiel mit 120 Gold-Karten.

Ritterrüstung: Bekommt man schon zu Beginn.

Drachentrüstung: Im Grasland 3-1 ist ein Teleporter im Wasser, den man nicht leicht erreicht.

Metallrüstung: Im Schneelevel 1 ist eine Hütte mit einem Baum dahinter. Macht die Hütte platt und sprengt die Tanne.

Bänderkleid: Im Sternenschloß 3-2 in der Nähe der Gold-Karte im geheimen Bereich mit den vielen Aufzügen.

Shogun-Kimono: Beendet das Spiel mit 120 Gold-Karten.

Ritterstiefel: Bekommt man schon zu Beginn.

Drachenschuhe: Im letzten Teil des Graslandes 3 ist am hinteren Ende ein Geheimraum.

Katzenschuhe: Sie sind hinter der Metaltür im Feuerlevel 3.

Tennisschuhe: Im Hafengebiet 3, gleich nach dem ersten Damm.

Hasenfüße: Im Schloß 3-2 gibt es einen Schalter mit vier Punkten. In der Mauer rechts daneben sind ein paar Blöcke mit den Hasenfüßen.

Hochhackige Schuhe: Beendet das Spiel mit 120 Gold-Karten.

Schwert und Schild: Bekommt man schon zu Beginn.

Drachenklaue: Im Grasland 1-2 ist links der versteckte Teleporter (wenn man den Eingang im Rücken hat). Benutzt ihn.

Metallklauen: Hafen 1, im selben Raum wie der Ausgang-Hebel.

Kralle: Im ersten Teil des ersten Feuer-Levels laßt Ihr die „Zugbrücke“ runter und bombt alles weg.

Hähnchenflügel: Im Schneelevel 3 durch die weiße Tür und auf einen der Ausleger gehen.

Fächer: Beendet das Spiel mit 120 Gold-Karten.

Die Redaktion bittet um Eure Mithilfe: Wir suchen noch ein paar Sachen. Wo sind der Pferdeschwanz, der Katzenanzug, das Schaukelpferd, die Metallschuhe, die Entenfüße und der Drillbohrer. Schreibt der Tiptime, auch wenn Ihr weitere Dinge gefunden habt!

Dark Rift

Noch mehr Moves

In Ausgabe 10+11/97 haben wir Euch ja schon ein paar Moves zusammengestellt. Zwischenzeitlich sind, dank Sebastian Weber aus Gernsheim und Stefan Jacob aus Worms, noch ein paar neue hinzugekommen, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen:

Aaron

Vertical Slice	↘ + C↑
Rough-N-Tumble	←, ← + C←, C↑
Horizontal Chain Combo	C←, C←, C↑, → + C↑, ← + C←
Vertical Combo	C↑, C↓, C←, C↑, C↑, C↓, C↓, C←
Kick Combo	← + C↓, C↓, C←

Demitron

Teleport (weit)	← + A
Teleport (nah)	←, ← + A
Hell Smasher	←, ← + C↓
Vertigo	←, ← + C←
Horizontal Chain Combo 1	C←, C←, C↑, C←, A
Horizontal Chain Combo 2	C←, C←, ↓ + C←
Vertical Combo 1	C↑, C↑, C↑, C←, C←, C↑, ↓ + C↑, ↓ + C↑
Vertical Combo ↓	C↑, C↑, C↑, C←, A
Kick Combo	→ + C↓, C↓

Demonica

Portal Uppercut	↘ + C↑
Demon Flip	↓ (halten) + A
Vertical Combo 1	C↑, C↑, ↓ + C←, ↓ + C←
Vertical Combo 2	C↑, C↑, C↑, C←, C↑, ↓ + C←, ↓ + C←, C↑

Eve

Stygian Lunge	→ + C↑
Stygian Ballet	→ + C←, C←
Low Thrust	↙ + C↑
Horizontal Chain Combo 1	C←, C↑
Horizontal Chain Combo 2	C←, C←, C↑, C←, C←, A

Vertical Combo

Gore

Ground Zero	↘ + C←
Back Smash	→, → + A
Dorlon Roller Coaster	← + C↑, B
Horizontal Chain Combo 1	↙ + C←, C←, C↑, B
Horizontal Chain Combo 2	C←, C←, ↓ + C←, C←, C↑, B
Vertical Combo	C↑, C↓, C←, → + C←

Morphix

Mantis Strike	→, → + A
Zenith Spike	→, → + C↑, ← + C←
Horizontal Chain Combo	← + C←, ↓ + C←, C↑, B
Vertical Combo	C↑, C↑, C←, C↑, C←

Niiki

Back Vault	← + C↓
Kick Combo	→ + C↓, C↓, → + C↓

Scarlet

Slayer Punch	→, → + C↑
Slayer Eviscerator	→ + C↑, C←
Horizontal Chain Combo	↘ + C←, C↑, B

Sonork

Drill Upper	→, → + A
Horizontal Chain Combo 1	C←, C←, ↓ + C←
Horizontal Chain Combo 2	C←, C←, → + C↑, → + C↑, B
Horizontal Chain Combo 3	C←, ↓ + C↑
Vertical Combo	C↑, C↑, C↑, → + C↑, → + C↑, B

Zenmuron

Propulsion Kick	→, → + A
Mantis Lunge	→, → + C↑
Phoenix Kick	←, ← + C↓
Horizontal Chain Combo	C←, C←, ↓ + C↑
Vertical Combo 1	→ + C↑, C↓, C↑, B
Vertical Combo 2	C↑, C↑, C↑, C←, C↑, ↓ + C←, ↓ + C←, C↑

● Hexen 64 (Komplettlösung 2. Teil: Fortsetzung des Game Guides aus NFV 34)

Der Schattenwald

Im Schattenwald steht ein Tempel, in welchem sich ein Tor befindet. Rechts und links von dem Tor sind drei Steintafeln an der Wand angebracht, die mit einem Symbol versehen sind. Zu jeder Tafel gehört ein Schalter, der sie zum Leuchten bringt. Um zu den Schaltern zu gelangen, müßt Ihr Türen öffnen, die das Symbol der jeweiligen Tafel tragen. Dazu passen der Horn-, der Sumpf- und der Höhlenschlüssel. Habt Ihr mit den Schaltern alle Steintafeln zum Leuchten gebracht, öffnet sich das Tor und Ihr kommt ins nächste Level. Doch nun erst einmal zu den Schlüsseln.

Der Hornschlüssel

Der Hornschlüssel ist im Ödland. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr erst einmal das passende Portal finden. Geht vom Startpunkt des Levels aus nach rechts, wo Ihr eine Höhle mit einem Bach findet. Folgt dem Bach nach links und erreicht so einen Steilhang. Speichert ab! Springt nun über die Schluchten von einem Felsen zum nächsten, bis Ihr eine Felswand mit einem Schalter erreicht. (Das ist nicht leicht.) Mit dem Schalter habt Ihr eine Passage bei der Schlucht und eine Wand in den Schattenwäldern geöffnet. In den Schattenwäldern findet Ihr nützliche Gegenstände, und hinter dem Ausgang aus der Schlucht liegt das Portal zum Ödland.

Im Ödland geht Ihr die flachen Stufen runter und durch den Torbogen. Wendet Euch nach links und betretet den Tunnel, der sich nach einigen Schritten verzweigt. Folgt dem rechten Weg, während Ihr der linken Tunnel-Seite Eure ganze Aufmerksamkeit schenkt. Hier ist nämlich ein Durchgang, an dem man leicht vorbeirennst, der später aber wichtig ist, sobald Ihr den Höhlenschlüssel habt. Denn dahinter ist ein Raum mit Teleportern und einem Portal, die ohne Schlüssel nicht genutzt werden können. Folgt dem Gang weiter und achtet wieder auf die linke Seite. Hier kommt Ihr an eine Nische mit einer Geheimgtür. Stellt Euch an die linke Seite der Tür und betätigt sie. Dahinter wartet eine Chaos-Echse auf Euch, doch wen stört das schon. Geht auf der linken Seite den schmalen Gang hoch und sucht nach einer Brücke. Auf ihrer anderen Seite ist der Hornschlüssel.

Seid beim Rückweg etwas vorsichtiger, da die Hälfte der Brücke anscheinend Feierabend hat, sobald Ihr den Schlüssel besitzt. Springt also zurück und geht zu dem Teleporter, aus dem Ihr gekommen seid.

Der Sumpfschlüssel

Geht wieder zum Bach und folgt seinem Lauf. Folgt ihm diesmal allerdings nach rechts. Hier kommt Ihr in eine Sackgasse, die gar keine ist. Sobald Ihr am vermeintlichen Ende des Weges angekommen seid, verschwindet die Wand und der Gang führt zu einem Gitter. Links neben dem Gitter befindet sich eine Treppe. Steigt sie hinauf und laßt Euch in die grüne Brühe fallen. Geht in die Mitte des Platzes zum Turm und holt Euch Eure dritte Waffe. Dann betätigt Ihr den Schalter vor dem Turm, der ein paar Aufzüge hochfahren läßt, und dann den Schalter, der sich links neben dem Wasserausgang befindet. Das Gitter beim Wasserausgang ist jetzt geöffnet. Geht hindurch und besteigt erneut die Treppe. Dadurch, daß die Aufzüge jetzt oben sind, könnt Ihr über sie bis zu der Plattform springen, wo ein weiterer Schalter und etwas Reisezubehör auf Euch wartet. Ihr solltet Euch allerdings beeilen, da Ihr sonst von Giftpfeilen getroffen werdet. Sobald Ihr den Schalter betätigt habt, erscheinen Treppen rund um den Turm in der Mitte des Platzes. Geht zum Turm und steigt die Treppen hinauf, wo Ihr den Schalter findet, der das Portal gegenüber des Wasserausgangs freilegt. Drückt ihn und huscht dann schnell durch das Portal.

Ihr findet Euch in einer sehr nebligen Umgebung wieder. Der einzige Ausweg aus der Gefangenschaft dieses Raumes besteht darin, Holzfäller zu spielen. Sobald die Bäume aus dem Weg sind, geht Ihr durch den Durchgang und betretet das Gebäude. Ihr findet auf einer Erhöhung Statuen und zwei verschlossene Türen vor. Sobald einer der Statuen durch Eure Mithilfe ein Licht aufgegangen ist, öffnet sich eine Tür im Raum. Geht hindurch und Ihr findet den Schalter, der die zweite Tür des Raumes öffnet. Auf der anderen Seite findet Ihr drei Gänge in Form eines Dreizacks vor. Ihr nehmt den linken Weg und findet hinter einer weiteren Tür einen Schalter, den Ihr drückt. Die Tür im Mittelgang des Dreizacks gibt jetzt den Blick auf einen weiteren Schalter frei. Drückt auch diesen Schalter, und es öffnet sich die rechte Tür des Dreizacks. Ihr könnt wieder ins Freie treten. Hier ist ein Gebäude mit einem verschlossenen Eingang: Ihr kommt nicht an den im Gebäude befindlichen Burgschlüssel heran. Außerhalb des Gebäudes fließt die

grüne Brühe durch einen schmalen Durchgang. Seid vorsichtig und laßt Euch nicht zu sehr mit der Brühe treiben, das wäre fatal. Folgt dem Durchgang und betretet die Holzplattform. Auf der Plattform ist ein Schalter, der die Zugbrücke herunterläßt und Euch die Möglichkeit eröffnet, den Burghof zu betreten. Haltet Euch jetzt rechts und geht an der Treppe vorbei, bis Ihr zu einer Tür kommt. Dahinter ist ein Brunnen. Laßt Euch hineinfallen und drückt die Schalter. Jetzt ist der Weg zum Burgschlüssel frei. Holt ihn Euch und kehrt hierher zurück.

Geht zum Turm in der Mitte des Burgplatzes und steigt die Treppe hinauf. Öffnet die Tür und betätigt den Schalter rechts daneben. Steigt wieder vom Turm runter und dann die Treppe rechts neben dem Eingang herab. Hinter einer Holztür ist ein Raum mit vier Kaminen. In drei davon brennt Feuer, aber in einem versteckt sich ein Geheimgang. Geht durch den Raum und betretet den linken hinteren Kamin. Der Geheimgang dahinter führt zu einem Schalter, der einen Aufzug aktiviert. Der Aufzug bringt Euch zum Sumpfschlüssel. Laßt Ihr auf den Sumpfschlüssel zu, so versetzen sich einige Mauern und Giftpfeile schießen aus der Wand. Huscht an den Wänden vorbei und holt Euch den Schlüssel. Die Quarzflaschen solltet Ihr dabei bereithalten, vielleicht braucht Ihr sie ja.

Habt Ihr den Schlüssel genommen, verändern sich die Wände schon wieder. Es gibt jetzt drei Korridore, zwei mit Feuer und einen mit Giftpfeilen. Es kann passieren, daß Ihr ab und zu vom Ende des Ganges in den Schlüsselraum zurückteleportiert werdet. Ihr solltet Euch davon aber nicht ärgern lassen. Mit dem Sumpfschlüssel im Gepäck wandert Ihr jetzt zum Teleporter neben dem Gebäude, das den Burgschlüssel beherbergt hatte.

Der Höhlenschlüssel

Um zum Höhlenschlüssel zu gelangen, müßt Ihr Euch zum Tempel im Schattenwald begeben. Geht hinter dem Eingangstor des Tempels nach rechts und folgt dem Gang, bis Ihr in den Raum mit den Steintafeln gelangt. Gegenüber des Eingangs verlaßt Ihr den Raum wieder. In den Gängen ist inzwischen die Hölle los. Folgt dem Gang nun bis zum Eingang. Ihr stellt fest, daß sich eine neue Treppe neben dem Eingang gebildet hat. Steigt diese Treppe hinauf und folgt ihr bis in den Raum mit den Chaos-Schlangen. Seid vorsichtig bei der Kurve, da dort der Boden fehlt. Im Boden dieses Raumes ist ein Loch gegenüber den Fenstern. Springt hinein und drückt unten den Schalter. Folgt nun den Treppen, bis Ihr in einen Raum kommt: Laßt dann Vorsicht walten, da Decke und Boden ihr Eigenleben führen. Auf der linken Seite des Raumes ist irgendwo ein Schalter versteckt, der das räumliche Gleichgewicht einigermaßen wiederherstellt. Danach begeben sich Ihr zur rechten Seite des Raumes. Das Portal, das sich dort befindet, bringt Euch in Circes Höhle.

Dreht Euch nach rechts und springt auf die tiefergelegene Plattform. Wenn Ihr Euch jetzt wieder nach rechts dreht, dann kommt Ihr zu einer Ettinhöhle, benannt nach ihren zahlreichen Einwohnern. Sobald Ihr nach unten gesprungen seid, geht Ihr durch den linken Raumausgang und befindet Euch in einem Raum, in dem man durch einen Schlitz in der Decke den Himmel sehen kann. Biegt jetzt nach rechts ab und springt in das Loch am Ende des Ganges. Hier ist eine kleine Höhle, die sich in einen Korridor ausweitet. Passiert den Korridor und biegt nach links ab. Nehmt jetzt den ersten linken Abzweig und der Höhlenschlüssel wird Euer sein.

Nun habt Ihr alle Schlüssel und könnt Euch Gedanken über die Schalter machen. Sechs an der Zahl sind in den Gebieten des zweiten Levels versteckt, je zwei für den Hornschlüssel, den Höhlenschlüssel und den Sumpfschlüssel.

Schalter 1 für den Sumpfschlüssel in Circes Höhle

Geht durch den Raum mit dem Schlitz in der Decke und erreicht das Wasserbecken, in das Wassertropfen fallen. Dreht Euch nach rechts und folgt der rechten Passage. Geht an dem Raum mit dem Wasser vorbei und nehmt an der Gabelung den linken Weg. Ihr seid jetzt im Saal mit dem Höhlenschlüssel. Besteigt die Treppe am Ende des Saales und erreicht einen Raum mit Pilzen, einem Fenster und einem reißenden Fluß. Auf der rechten Seite des Baches ist die Sumpftür. Treppe links hoch, Schalter drücken und fertig!

Schalter 2 für den Hornschlüssel in Circes Höhle

Geht in den Raum mit dem Schlitz in der Decke. Wenn Ihr aus der Ettinhöhle kommt, müßt Ihr nur geradeaus gehen und auf eine Treppe achten, die links von Euch nach oben führt. Oben angekommen, steht Ihr vor der

Hexen 64 (Fortsetzung)

Horntür und öffnet sie. Dahinter findet Ihr ein Portal, das Euch ins Ödland führt. Rechts vom Portal ist der zweite Schalter zu finden. Benutzt das Portal nach Betätigung des Schalters.

Schalter 3 für den Höhlenschlüssel im Ödland

Geht in den Raum mit dem Teleporter und dem Portal. Öffnet mit dem Höhlenschlüssel den Zugang zu beiden. Geht jetzt in den Teleporter (nicht ins Portal, da es Euch wieder in Circes Höhle bringt). Ihr kommt in einen Raum mit Lava und einigen Afrits, denen Ihr beibringen solltet, daß sie hier nichts zu suchen haben. Sind die Afrits erledigt, erscheint eine magische Brücke. Steigt sie hinauf und geht in den Holzraum mit dem Schalter. Laßt Euch allerdings nicht von der Chaos-Schlange erschrecken, die sich dort breit gemacht hat. Wenn Ihr jetzt die Brücke heruntersteigt, müßt Ihr nur noch dem Durchgang in einer der Ecken folgen und mit dem Höhlenschlüssel die Tür öffnen.

Schalter 4 für den Sumpfschlüssel im Ödland

Geht vom Ausgangspunkt aus bis zu der Stelle, an der Ihr nach einem Tunnel nach links zu einem weiteren Tunnel kommen solltet. Diesmal wendet Ihr Euch allerdings nach rechts. Im Gang ist irgendwann auf der linken Seite ein grauer Tunnel. Betretet ihn und nehmt an der Gabelung den rechten Abzweig. Laßt durch die jetzt erreichte Schlucht, kümmert Euch um die Zentauren und holt die Quarzflaschen aus dem Tunnel, der bald zu Eurer Linken auftaucht. Geht dann weiter in der Schlucht, bis Ihr zu einer Weggabelung kommt. Wenn alle Zentauren erledigt sind, erscheint eine sumpfige Gegend. Am anderen Ende der Sumpfgegend wartet eine Treppe. Am oberen Ende der Treppe ist die Sumpftür. Geht hindurch und drückt den Schalter im letzten Raum. Wenn Ihr jetzt wieder zurück zur Schlucht geht, so bemerkt Ihr, daß jetzt ein Tempel an der einen Seite der Schlucht steht. Geht die Treppen hoch zum Tempel und öffnet die Tür. Im Tempel ist ein Portal, dahinter ist der vierte Schalter. Drückt ihn und geht dann durch das Portal. Es führt Euch nach Dustersee.

Schalter 5 für den Hornschlüssel in Dustersee

Begebt Euch in den Raum mit den vier Kaminen. In einem der brennenden Kamine ist ein Schalter versteckt. Keine Angst, das Feuer tut Euch nichts. Steigt die Treppe hinauf und seid vorsichtig: An einer Kurve nimmt die Treppe ein jähes Ende und links von Euch ist die Horntür (Achtung, Drehtür!). Etwas weiter rechts findet Ihr gegenüber der Tür eine Treppe. Oben ist der Schalter. Hinweis: Springt Ihr auf die andere Seite, wo die Ettins sind, so findet Ihr einen Teleporter vor, der Euch nach Ödland bringt.

Schalter 6 für den Höhlenschlüssel in Dustersee

Begebt Euch zur Höhlentür im Burghof. Dort gibt es einen Schalter, der einen Aufzug in Gang bringt. Benutzt ihn und laßt Euch, oben angekommen, in die grüne Soße fallen. Folgt dem Tunnel und nehmt bei der ersten Weggabelung den rechten Weg. Dieser Weg führt Euch in eine Höhle, die bis zu Eurer Ankunft noch bewohnt war. Der dritte Gang auf der rechten Seite führt Euch zu einem Teleporter, und hinter der Statue auf der rechten Seite im besagten Gang ist der letzte Schalter versteckt. Das Portal bringt Euch in Circes Höhle, wo Ihr gleich das dort vorhandene Portal in den Schattenwald nehmen könnt. Ihr befindet Euch jetzt direkt vor dem Eingang mit den sechs Steintafeln. Verschleucht die Störenfriede und nehmt das Portal ins Hypostylon.

Das Hypostylon

In der Mitte des Hypostylons ist ein vierzackiger Stern. Eine Spitze des Sterns ist erhoben und zeigt auf einen Raum, in dem etwas zu erledigen ist. Es gibt vier Räume, in denen es in unterschiedlicher Reihenfolge etwas zu erledigen gibt.

Der Raum der Chaos-Schlangen

In diesem Raum sind viele Chaos-Schlangen und Ettins. Am Ende des Raumes ist ein Schalter, den Ihr drücken müßt. Begebt Euch vor die Tür und drückt dort auf den Knopf. Die Tür öffnet sich und ein weiterer Raum wartet auf Euch. Hinweis: Der zweite Teil der Krieger-Waffe ist in diesem Raum.

Der Lavaraum

Im Lavaraum sind bewegliche Säulen, die sich wie Aufzüge verhalten. Sie gehen hoch und wieder runter. Springt über die Säulen, bis Ihr die Plattform am Ende des Raumes erreicht und drückt dort den Knopf.

Der Brückenraum

Drückt am Eingang den Schalter auf der linken Seite und schaut dann auf die rechte Seite. Merkt Euch das Symbol und rennt über die Brücke. Drückt das richtige Symbol und eine weitere Tür wird sich öffnen.

Der Raum der Zentauren

In diesem Raum sind sehr unfreundliche Säulen, die versuchen, Euch zu zerquetschen. Geht zur Treppe auf der linken Raumseite und drückt den Knopf. Es erscheinen weitere Monster und ein Knopf in der rechten Raumhälfte. Auch dieser Knopf läßt neue Monster und einen Knopf am Ende des Raumes erscheinen. Drückt diesen und Ihr kommt wieder in den Sternenraum.

Endgegner

Im Südosten und im Südwesten des Hypostylons haben sich jetzt Türen zu Durchgängen geöffnet, die in einen Raum mit einem See aus Lava münden. Haltet Eure Waffen bereit, denn jetzt kommt ein harter Gegner.

Schaut am besten auf beiden Seiten in die Gänge, da überall Chaos-Schlangen sind, die später auf Euch schießen könnten. Tretet jetzt einem Vampirgeist gegenüber. Der Vampirgeist schießt Feuerbälle mit einem böartigen Nebeneffekt. Wenn Ihr am Boden seid, während Ihr getroffen werdet, explodiert der Feuerball nach dem Aufprall ein zweites Mal. Das heißt für Euch, daß Ihr immer in Bewegung bleiben müßt. Am einfachsten ist es, wenn Ihr den See umrundet und die Schwingen des Zorns aufnimmt. Fliegt dann dem Vampirgeist hinterher und erledigt ihn. Sobald Ihr aus dem Ort des Schreckens hinaustretet, sind da zwei Teleporter zur Auswahl. Einer bringt Euch zurück in den Schattenwald und einer ins Level 3.

Der heilige Hain

Gratulation zum Erfolg im zweiten Level. Wer dem noch eins draufsetzen will, kann sich ja noch an das Bonuslevel heranmachen. Hinweis: Im heiligen Hain ist ein Schalter, welcher betätigt werden muß, wenn Ihr das Bonus-Level im vierten Level spielen wollt. Begebt Euch zum Eingang des Tempels und springt auf den Felsvorsprung. Irgendwann ist auf der rechten Seite ein Durchgang mit einem Portal. Der Durchgang erscheint allerdings erst, wenn alle sechs Steintafeln leuchten. Das Portal bringt Euch in den heiligen Hain. Besiegt zuerst alle Ettins und sammelt auf, was Ihr gebrauchen könnt. Geht dann zu der Säule in der Mitte des Hains und betätigt den Schalter. Die Tür zum Geheimlevel in Level 4 ist jetzt geöffnet. Geht jetzt noch die Außenwände des Hains ab und Ihr findet drei Nischen mit mystischen Urnen. Nun könnt Ihr zufrieden in das dritte Level wandern.

Arkanoid – Doh it again

Ein paar Paßwörter ...

Level 12	?Z?5 671H ?RF3	Level 13	12X2 W13H WMFQ
Level 14	!2!7 WV?B !313	Level 99	1V91 327W ?RCT

D.I.A.M. Disneys Hercules

Alle Paßwörter

Level 2 – B 7 F G 4	Level 3 – X T V 5 P	Level 4 – T V 5 D P
Level 5 – F X 6 N L	Level 6 – H G R S V	Level 7 – K 7 D G R
Level 8 – F T X C G	Level 9 – G S J 4 H	End Credits – C R D T S

Diddy Kong Racing

Und diesmal funktionieren sie alle!

Endlich haben wir eine fertige Version von *Diddy Kong Racing* erhalten und konnten alle Tips nachprüfen, die uns bis jetzt vorlagen. Dabei mußten wir dann leider feststellen, daß die zahlreichen Anrufer auf dem Hotline-Telefon Recht hatten: Die Tricks aus Ausgabe 36 funktionieren nicht alle. Um das wieder gut zu machen haben wir alle Tricks zusammengestellt, die uns bis jetzt in die Finger gefallen sind, und sie nochmals überprüft. Vielen Dank auch an Bettina Stingl aus Gießen, die uns mit einigen neuen Codes und Tips aushalf.

Magische Codes

ARNOLD	Große Charaktere
BLABBERMOUTH	Hupen-Cheat
BODYARMOR	Alle Ballons sind gelb (Schutzschild)
BOGUSBANANA	Bananen reduzieren die Geschwindigkeit
BOMBSAWAY	Alle Ballons sind rot (Raketen)
BYEBEBALLOONS	Schaltet die Waffen für den Computer aus
DOUBLEVISION	Gleiche Charaktere auswählbar
FREEFORALL	Sammelt immer drei Gegenstände auf einmal ein
FREEFRUIT	Beginnt mit zehn Bananen
JOINTVENTURE	Mit zwei Spielern in den Adventure-Modus
JUKEBOX	Musik-Test
NOYELLOWSTUFF	Schaltet die Bananen aus
OFFROAD	Schneller auf Gras, Sand, etc.
OPPOSITESATTRACT	Alle Ballons sind regenbogenfarben (Magnet)
ROCKETFUEL	Alle Ballons sind blau (Turbo)
TEENYWEENIES	Kleine Charaktere
TIMETOLOOSE	Die Computergegner werden schneller und besser
TOXICOFFENDER	Alle Ballons sind grün (Ölpfütze)
VITAMINB	Keine Limitierung der Bananen
WHODIDTHIS	Credits
ZAPTHEZIPPERS	Schaltet die Turbos aus

Der Weltraum

Wenn Ihr alle Amulette und alle Trophäen eingesammelt habt, müßt Ihr zum Schild in der Nähe des Leuchtturms fahren und hupen. Dann verwandelt sich der Leuchtturm in eine Rakete und bringt Euch ins All.

Drumstick

Sammelt alle Amulette, alle Trophäen und besiegt Wiz Pig. Dann erscheint im Startbereich ein Frosch mit einem roten Fleck. Fahrt diesen an und Drumstick erscheint vor Euch.

T. T.

Geht in jedem Rennen in den Time Trial-Modus und fahrt Bestzeit. Dann erscheint als „Geisterfahrer“ T. T. höchstpersönlich. Wenn Ihr diesen auf jeder Strecke schlagt, könnt Ihr ihn als Zusatzfahrer auswählen.

Gong zur nächsten Runde

Eure Tips und Fragen in der Tiptime!

Tips herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich halt. Denn jeder Tip, der in der NFV veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Und für den Bombentip der Ausgabe lassen wir sogar ein N64-, Super Nintendo- oder Game Boy-Spiel (nach unserer Wahl, aber auf jeden Fall ein Top-aktuelles Spiel) springen. Also ran an die Konsole, Tips suchen und ab an die:

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

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 N64- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine PAL-Version sein.

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

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Markus Unger aus Wiesbaden, Regina Klein aus Hamburg, Sebastian Weber aus Gernsheim, Steffan Jacob aus Worms, Thomas Schmidt aus Birkenau und Wolfgang Far aus Aschaffenburg. Das Nintendo 64-Spiel *Bomberman 64* für den Bombentip der Ausgabe geht an: Bettina Stingl aus Gießen. Herzlichen Glückwunsch!



Hotlines

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

Nintendo-Hotline (Rare, Nintendo, etc.)

0 60 26 / 940 940 (Werktags von 13-19 Uhr)

Nintendo-Hotline (Technische Beratung)

0 130 / 58 06 (Werktags von 11-19 Uhr)

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

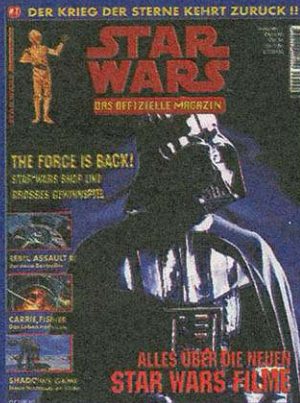
0 61 03 / 33 44 44 (Werktags von 15-18 Uhr)

Virgin-Hotline

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

STAR WARS

Das offizielle Magazin



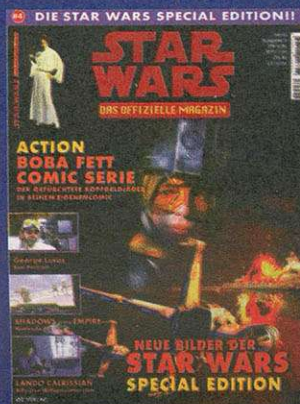
SW 1



SW 2



SW 3



SW 4



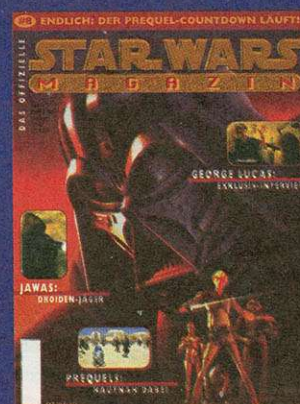
SW 5



SW 6



SW 7



SW 8

Alle **3**
Monate
neu!

Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

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

Geburtsdatum

☐ SW 1

☐ SW 2

☐ SW 3

☐ SW 4

Name, Vorname

☐ SW 5

☐ SW 6

☐ SW 7

☐ SW 8

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig)**. Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.



Laguna stößt mit *Fighters Destiny* in eine neue Dimension von Prügelspielen vor. Technik wird hier groß geschrieben, denn nur wer flinke Finger und ein Gedächtnis für einfache und schwere Tastenkombinationen hat, wird beim großen Endkampf gewinnen.

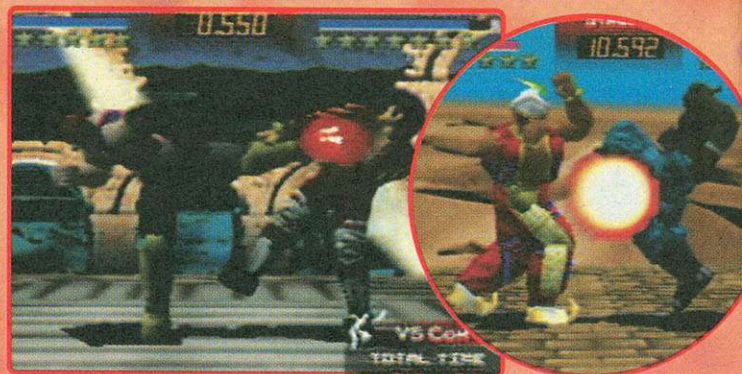
Training

Erst einmal ganz langsam anfangen: Der Trainingsmodus bietet eine Vielzahl von Übungsmöglichkeiten. Ihr könnt ganz normale Schläge ausprobieren und Euch mit der Grundsteuerung vertraut machen. Blendet dazu im Pausemenü einige Tastenkombinationen ein, merkt sie Euch und probiert sie gleich an dem Dummy aus. Auch gegen Haltegriffe könnt Ihr Euren persönlichen Konter entwickeln.



VS. Computer

Der Computer sollte Euer erster richtiger Gegner sein. In jedem Match geht es um eine gewisse Punktzahl (der Standard ist hier sieben), die Ihr erreichen müßt. Für welchen Sieg Ihr wieviel Punkte erreichen könnt, seht Ihr nebenan. Dabei kämpft Ihr natürlich auf dem Markenzeichen des Spiels: Eine dreieckige Plattform, deren Größe Ihr vorher festlegen könnt. Schubst Euren Gegner von der Plattform oder legt Ihn aufs Kreuz.



Master Challenge

Im Master Challenge-Modus könnt Ihr hintereinander gegen insgesamt acht Meister und vier Clowns antreten. Am Ende eines Kampfes gegen einen Meister verrät Euch dieser einen neuen Move, den Ihr sammeln könnt (max. also acht Stück pro Kämpfer). Die Clowns sind da schon etwas schwieriger. Verliert Ihr nämlich gegen einen, sind auch sämtliche in dieser Herausforderung gesammelten Moves vertan.



Vor jeder Runde wird Euer Gegner ermittelt. Wenn Ihr eine gute Reaktion habt, könnt Ihr das „Glücksrad“ überlisten.



Mit Valerie könnt Ihr die Clowns relativ einfach besiegen: Startet immer einen Roundsweep, bis der Clown von der Plattform fällt.



Nach jedem Kampf gegen einen Meister, gibt er Euch ein Geheimnis mit auf den Weg. Hütet es gut und verliert es nicht gegen einen Clown.

Record Attack

Survival

Wie der Name schon sagt: Hier geht es ums blanke Überleben. Egal wie Ihr Euren Gegner abfertigt, es kommt nur auf den ersten Sieg an. Denn es kann nur einen geben!



Schnellster

Ganz im Zeichen von *Lucky Luke* steht dieser Record-Modus. Wer zuerst vier Punkte erreicht, kommt weiter.



Rodeo

Ein außergewöhnliches Match gibt es im Rodeo-Modus. Hier kämpft Ihr gegen eine Kuh, die ziemlich wild ist. Angeblich ist sie unschlagbar (wir haben die Kuh jedoch schon mal von der Plattform geschubst). Haltet so lange wie möglich gegen das Tier aus.



VS. Mitspieler

Normal

Im normalen Fight geht es nur um die Ehre des Siegers. Tretet hier gegen Euren Freund an. Dazu könnt Ihr auch selbst erweiterte Spieler (durch die Master Challenge) per Controller Pak importieren.



Gewinnen oder verlieren

Hier geht es um mehr, als nur den bloßen Sieg. Der Gewinner bekommt alles. Kämpft mit selbst erweiterten Fightern gegeneinander. Wer gewinnt bekommt die erlernten Moves des anderen.



Das Punktesystem

Special

Die meisten Punkte bekommt Ihr, wenn Ihr Euren Gegner mit einem Special abfertigt. Er liegt dann nur noch auf dem Boden und es gibt vier Punkte.



= 4 Counter

Greift Euch der Gegner an, könnt Ihr durch exaktes Timing seinen Angriff gegen ihn verwenden und ihn selbst zu Boden schicken. Dafür gibt es drei Punkte.



= 3

Knock Down

Hat Euer Gegner keine Energie mehr und geht zu Boden, bekommt Ihr drei Punkte. Dafür gibt es auch einige fetzige Special-Moves.



= 3 Throw

Schnappt Euch den Gegner und werft ihn zu Boden. Wenn er sich nicht mehr fangen kann und mit dem Rücken auf dem Boden landet, gibt es zwei Punkte.



= 2

Ring Out

Ihr könnt auch Euren Gegner von der Plattform schubsen. Dafür gibt es dann aber nur noch einen Punkt.



= 1 Time Out

Ist die Zeit für eine Runde abgelaufen und steht noch kein Sieger fest, entscheidet der Schiedsrichter. Wer die höchste Wertung hat, bekommt einen Punkt.



= 1

Erster Eindruck

Leider hatten wir bis zum Redaktionsschluss noch keine Endversion von *Fighters Destiny* in den Fingern und so müssen wir uns mit einem ersten Eindruck begnügen. Doch der ist ziemlich gut! Die Charaktere sind im 3-D-Polygonstil gehalten und schön animiert. Technik zählt bei den Kämpfern mehr als rohe Gewalt. Wer sich nicht mit den verschiedenen Tastenkombinationen vertraut macht, wird in den höheren Stages seine Schwierigkeiten haben. Witzig ist auch, daß man im Master Challenge neue Moves hinzulernen kann. Diese könnt Ihr dann auf einem Controller Pak abspeichern; nehmt das Pak mit zu einem Freund und spielt um die bereits erworbenen Moves. Wenn sich in *Fighters Destiny* nichts mehr zum Negativen verändert – was wir nicht glauben – ist dem Fighting-Spiel ein Gold-Funny ziemlich sicher.

jvn

Seit *Decathlon* auf dem Commodore 64 ist uns kein Spiel mehr untergekommen, bei dem solche Fingerfertigkeit nötig war. Konamis *Winter Olympics in Nagano '98* holt das letzte aus Euch heraus. Haut auf die Tasten und geht gekonnt mit dem Analog-Stick um.



Höher, schneller, weiter!

Konami präsentiert das Spiel zu den Spielen: *Winter Olympics*.

Zwei Wochen lang liefen die Olympischen Winterspiele in Nagano im Fernsehen. Ihr seid noch nicht Olympia-müde und wollt den erfolgreichen Athleten nacheifern? Nun, dann sind Konamis *Winter Olympics in Nagano '98* genau das Richtige für Euch: acht Disziplinen, zwölf Sportarten – genug um sich wunde Finger und Schwielen an den Händen zu holen und die Ringe unter den Augen noch größer werden zu lassen.

Üben, üben, üben

Vor den Erfolg haben die Olympischen Götter schon immer den Fleiß gesetzt. Denn zunächst ist erst einmal ein wenig Training angesagt, bis es in den einzelnen Disziplinen so richtig läuft. Nachdem der Vorspann vorüber ist, wählt Ihr



Wie beim richtigen Springen ist hier Fingerspitzengefühl gefragt.

eine Nation aus, für die Ihr starten wollt. Damit Ihr Euch selbst in die Olympischen Siegerlisten eintragen dürft, könnt Ihr als Teilnehmernamen den eigenen eingeben. Zu den interessantesten Disziplinen bei *Winter Olympics* gehören die alpinen Wettbewerbe und die Kufenjagd im Eiskanal. Ob im Viererbob oder allein auf dem Rennschlitten – ständig müßt Ihr aufpassen, daß Ihr in den Kurven nicht auf die Seite kippt. Gerade Viererbob-Rennen versprechen viel Abwechslung (und einige Wutanfälle, wenn die Jungs nicht in den Schlitten kommen). Das Publikum geht mit, das Knirschen der Kufen und Kanten wirkt realitätsgetreu. Bei den alpinen Wettbewerben ermittelt Ihr im Abfahrtsrennen oder Slalom den Olympiasieger.



Vorausgibt Euch nicht schon auf den ersten beiden Runden.



Curling ist ein Job für Hausfrauen: Putzen, putzen, putzen!

Geduld ist beim Skispringen nötig. Denn für die Flugphase ist hartes Training wichtig, damit Ihr auch gute Noten für die Haltung bekommt. Mit ebenso viel Geduld wie Fingerspitzengefühl solltet Ihr auch an die Wettbewerbe Eisschnellauf und Curling rangehen. Denn mit purem Runklopfen auf dem Steuerpad geht Euch bald ganz rasch die Luft aus.

Jetzt mit Snowboards!

Snowboarden darf nicht fehlen: Diese Sportart ist in Japan erstmals im olympischen Programm. In der Halfpipe erzielt Ihr mit artistischen Kunststücken so viele Punkte wie möglich, damit Ihr eine Chance auf



Kanten solltet Ihr nur, wenn die Gefahr besteht, daß Ihr ein Tor verpaßt. Kanten kostet nämlich Zeit.

die Goldmedaille habt. Der zweite Board-Wettbewerb ist der Riesenslalom. Ähnlich wie beim alpinen Abfahrtslauf müßt Ihr die Rennstrecke so schnell wie möglich herabfahren. Also, trainiert schon mal Eure Fingerfertigkeit! *Winter Olympics in Nagano '98* ist bereits erhältlich. mh



Snowboarden (hier: Riesenslalom) ist erstmals Olympische Disziplin.

Super Return of the Legends

● Eine ganze Zeit war es still um sie, doch das ist vorbei. Das Super Nintendo und der Game Boy sind noch lange nicht außer Puste. Nintendo Fun Vision spendiert den lebenden Legenden unter den Videospiel-Systemen auf den folgenden Seiten ein Special voller Neuigkeiten, Classic-Titeln und Tips. Steigt mit unserer Komplettlösung zu *Harvest Moon* in die Landwirtschaft ein und werft einen Blick auf die Kamera für den Game Boy. Träumt mit den *Schlümpfen* einen gar nicht alptraumhaften Traum und erforscht das Verlorene Land. Los geht es!



Inhalt

Super Nintendo

Aladdin	58
Donkey Kong Country 2	62
Harvest Moon	61
Magical Quest starring Micky Maus	58
Sim City	60
Timon & Pumbaa	58
Yoshi's Island	59

Game Boy

Aladdin	58
Arielle, die Meerjungfrau	58
Die Schlümpfe im Alptraumland	54
Duck Tales	54
FIFA - Road to the World Cup '98	57
Goemon - The Mystical Ninja	60
Harvest Moon	52
Lost World: Jurassic Park	62
Pocket Camera	52
Superman	52
Tamagotchi	59
Taz-Mania 2	56
Turok - Battle of the Bionosaurs	57
Wario Land 2	56
Yoshi's Cookie	55

lex +++ Telex +++ Tele

Last Minute-News: THQ plant

für das nächste Jahr, die beiden neuen Disney-Trickfilme *Mulan* und *A Bugs Live* für den Game Boy umzusetzen.

A Bugs Live ist ein Computer-animierter Film von Pixar

(*Toy Story*), während *Mulan* der Weihnachtsfilm '98 ist. Er

erzählt die auf chinesischen Legenden basierende Geschichte eines Mädchens, das

als Junge verkleidet in die

Armee eintritt. Außerdem

stehen zum Jahresende

Small Soldiers, *Rugrats*, *Joda*

Stories und *Toy Story 2* für

den Game Boy an. +++

Super Game Boy 2

Ein neuer Super Game Boy ist da, und keiner sagt uns was? Zufällig entdeckten wir das gute Stück und haben schnell ein Foto davon organisiert. Doch keine Panik, Ihr müßt ihn Euch nicht gleich kaufen. Der SGB2 erscheint nur in Japan. Optisch unterscheidet er sich nur durch Leuchtdioden (LED's) im Gehäuse, das jetzt durchsichtig ist. Ihr könnt auch ein Link-Kabel anschließen und Game Boys mit dem SGB 2 verbinden, um mit Freunden zu zocken. Für Deutschland ist der neue Super Game Boy nicht geplant.



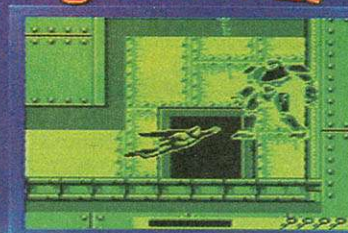
Superman

Der Mann aus Stahl wird von Titus auf den Game Boy gebracht. In zehn Leveln voller böser Überraschungen (in Form gemeiner Gegner) rettet Superman die Welt. Bürger sind einfach so verschwunden, und dafür ist der Preserver zuständig, ein



außerirdischer Bösewicht. Die LexCorp. von Lex Luthor ist natürlich auch in die Sache verwickelt. Helft Metropolis und fliegt los!

SUPERMAN



Pocket Camera

In unserem Bericht von der Space World '98 (NFV 36) ist ein Gerät etwas kurz gekommen, das man nur als „trendy“ bezeichnen kann. Was die „Lomographie“ für Foto-Freaks, das ist ab Sommer die „Pocketomanie“ für Game Boy-Spieler: Die Pocket Camera kommt!

Die Pocket Camera kommt in Form eines Aufsatzes und wird einfach dort in den Game Boy gesteckt, wo sonst Spielmodule hinkommen. Und dann geht es los: Den weißen Kamera-Kopf könnt Ihr in jede Richtung drehen, so daß aus dem Game Boy eine Art s/w-Videokamera wird. Habt Ihr etwas gesehen, was eine Aufnahme wert ist, drückt Ihr einfach die Aufnahme-Taste (A) und schon ist eines von 30 möglichen Bildern im Kasten. Wenn es Euch nicht gefällt, kann es jederzeit gelöscht werden. Aber das ist erst der Anfang!

Jetzt geht es rund!

Die Bilder könnt Ihr nun ganz nach Wunsch bearbeiten. Sie lassen sich vierteln, halbieren, spiegeln, bemalen und auf anderen Wegen verändern. Ein ganzes Set an Masken und Schablonen gibt es zur Bearbeitung von Gesichtern. Eine Beschriftung ist ebenfalls möglich. Auch lassen sich im Zusammenschnitt mehrerer Bilder hintereinander kurze Filme erstellen. Und mittels des Link-Kabels dürfen Bilder untereinander ausgetauscht werden. Der Fantasie ist also kaum eine Grenze gesetzt.

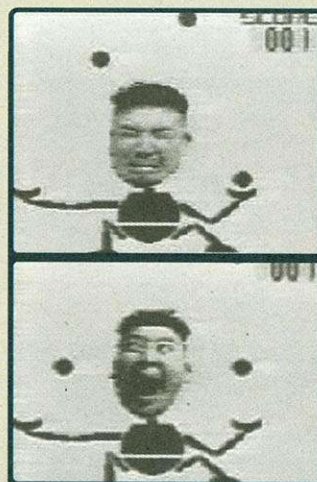
Ihr macht Druck!

Fertige Kunstwerke will man nicht nur im Speicher haben. Darum hat Nintendo einen Thermodrucker entwickelt, der ähnlich wie ein Kassens-bon-Drucker im Supermarkt funktioniert. Nur mit dem Unterschied, daß die Rückseite des Druckpapiers gummiert ist, so wie eine Briefmarke. Ihr könnt das Bild überall hinkleben, auf Briefe, Schulhefte, ... Und wer spricht da noch davon, daß Lomographie toll ist? Der Game



Der Super Game Boy ist natürlich auch Pocket Camera-kompatibel.

Boy kann es viel besser! Ab Sommer wird die Pocket Camera auch in Deutschland erhältlich sein. og



Ihr seid der neue Held eines Videospiels. Was erst als kleiner Gag beginnt, kann später vielleicht in einem großen Spiel angewendet werden.



PocketCamera



Anwendungsbeispiele am „lebenden“ (japanischen) Objekt: Auf der Nintendo Space World standen zahlreiche Kameras zum Probieren bereit.



Ein Austausch von Fotos ist unter den Game Boys möglich.

Laßt Eure Freunde an Euren Kunstwerken teilhaben.



Das Original: Lomo



„Lomographie“ ist das kompromißlose Fotografieren des „verrückten Alltags“. Die Regel: Knipst was Ihr wollt ohne hinzusehen. Die Lomo ist eine russische Kompaktkamera (Russisch: Leningradskoje optiko mehanitscheskoje objediniénie), die dank ihrer Linse speziell für Aufnahmen im Halbdunkel geeignet ist.



Mit einem Set ausgefeilter Stempel und grafischer Tricks könnt Ihr die Bilder verbessern. Es gibt auch einen Satz von Bildern, der bereits mitgeliefert wird.

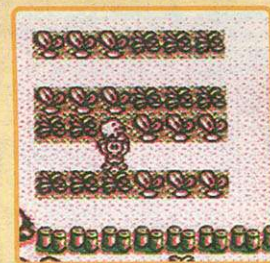
Harvest Moon

Harvest Moon (= Erntemonat, Erntedank), die beliebte Simulations- und RPG-Mixtur von Natsume, gibt es demnächst auch für den Game Boy. Der einzige Unterschied zum SNES: Im Dorf müßt Ihr nicht mehr lange herumlaufen, um in Tagebüchern zu blättern oder Dinge zu kaufen. Jetzt sind nämlich alle Häuser auf einem Bild, und man kann einfach dazwischen wechseln. Sonst ist die Aufgabenstellung wie beim SNES



あたたかい日ざしのまい日ですわ。
明日は、はれになるでしょう。

(siehe Seite 61). Ihr müßt den Bauernhof Eurer Eltern verwalten und in zwei Jahren möglichst reich werden. Betreibt Ackerbau und Viehzucht, vergeßt darüber aber auch das gesellschaftliche Leben im nahen Dorf nicht.



Das Multi-Media-Ereignis im Westen!

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

Neben der Produktpräsentation informieren Computer-Clubs kostenlos über PC-Anwendungen und Fragen zum Thema INTERNET.

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · <http://www.westfalenhallen.de>

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr **22.-26.4.98**
21. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ „Multi-Media“ mit neuesten Produkten

Sonderschauen:

■ **Computer-Kunst** Von der Entwicklung bis zur Realisation: Computer-Künstler demonstrieren via Großprojektion die Entstehung faszinierender Computer-Kunst.

■ **Virtuelle Welten** Erleben Sie selbst virtuelle Abenteuer in künstlich geschaffenen Räumen.

Westfalenhallen
Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-880
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

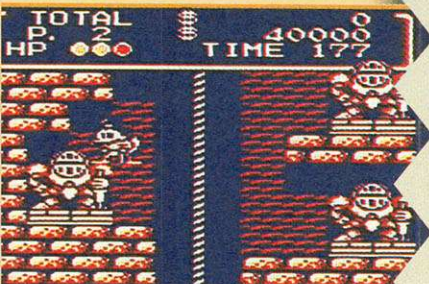


Duck Tales 1

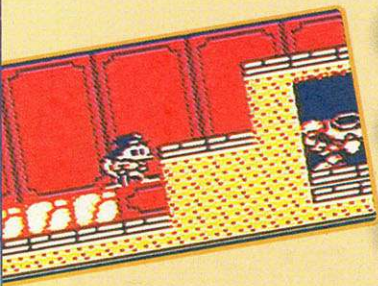
Disney's Entengeschichten sind nicht nur im Fernsehen ein Hit: Nintendo sorgt im Rahmen der Classics-Serie für eine Neuauflage der *Duck Tales* (Game Boy). Dagobert Duck ist auf der Suche nach einem neuen Vermögen. Seine Abenteuer führen ihn in fünf Levels zum Amazonas (Klettert auf Lianen), in afrikanische Minen (samt Loren) sowie in ein Geisterschloß (Endgeg-



ner: Gundel!), den Himalaya (samt Yeti) und auf den kalten Mond. Mit dem Pogo-Sprung, der erst durch Dagoberts Stock möglich



wird, ist das aber sicher kein Problem. Unterwegs sammelt Ihr Juwelen, entdeckt Geheimräume und begegnet abgefahrenen Gegnern. Natürlich sind auch Hub-schrauber, bewegliche Plattformen und sogar UFOs mit von der Partie.



Die Schlümpfe

Nintendo sorgt für noch mehr Nachschub für den kleinen Game Boy. Das dritte Schlümpfe-Abenteuer heißt *Die Schlümpfe im Alptraumland* und ist seit Januar zu haben.

Der böse Gurgelhals hat es wieder auf die Schlümpfe abgesehen. Diesmal hat er sich eine ganz besondere Gemeinheit ausgedacht: Gurgelhals wartete, bis die Schlümpfe in einen tiefen Schlaf fielen, und hat dann ihre Träume verzaubert. Dieser Zauber sorgt dafür, daß die Schlümpfe nie mehr aufwachen und für ewig in ihren Alpträumen gefangen bleiben. Wäre da nicht der Muskelschlumpf (Hefty!), der zur Zeit der Verzauberung im Wald herumschlumpfte und so außer Reichweite des Zaubers war. Als er ins Dorf zurückkehrt, findet er alle Schlümpfe schlafend vor. Auf seiner Suche nach einem Ausweg findet er in Papa Schlumpfs Labor einen Zaubertrank, mit dem er an den Alpträumen teilhaben kann. So geht Hefty von Haus zu Haus, um in jedem Traum Aufgaben zu erfüllen und seine lieben Mitschlümpfe zu befreien.

Die Monsterküche

Der Schlüssel zum ersten Schlumpfhäuschen hängt rechts neben dem Häuschen in der Luft. Darin findet Ihr Euch im Alptraum vom dem Tortenschlumpf Torti wieder. Ort des Dra-



mas ist eine Küche voller wildgewordener Erdbeeren, Würstchen, Küchengeschirr und bösen Kochschlumpfen. Hier müßt Ihr eine Gurke finden. Lauft den Weg nach rechts und erklimmt die Küchenzeile. Manche Marmeladengläser lassen sich mit Leichtigkeit verschie-



Das Ziel ist erreicht. Ein weiterer Schlumpf ist befreit.

ben. Ihr könnt sie dann als Sprungbrett zu höheren Plattformen benutzen. Paßt auf die Geschenkkartons auf, in ihnen verbergen sich nicht nur Boni, sondern auch Bomben. Diese explodieren, sobald sie Euch oder den Boden berührt haben. Auch Seifenblasen sind in den Kisten zu finden: Springt in eine hinein und segelt durch die Luft. Sammelt dabei immer wieder Blätter ein, die stärken Eure Sprungkraft. Mit ein paar Blättern könnt Ihr höher springen und mit noch ein paar Blättern mehr sogar einen Salto schlagen!

Verschiedene Träume

Habt Ihr Torti befreit, wartet schon ein Hase auf Euch. Besteigt ihn und hüpf mit ihm auf einer Rennstrecke zum nächsten Schlüssel. Mit diesem läßt sich die Tür zu



Verschiebt verschiedene Gegenstände, um weiterzukommen.



Eine Schildkröte hilft Euch bei schwierigen Unterwasserpässen.

Schlaubis Haus öffnen. Der arme hängt in einer gespenstigen Bibliothek fest. Neben Spinnen und bösen Schlumpfen gibt es auch fliegende Bücher („Ghostbusters“ läßt grüßen). Alle Schlumpf-Schachfiguren müßt Ihr finden und verschieben, damit sich der Weg zum Ziel ebnet. In der ersten Stage findet



Wenn Ihr viele Blätter eingesammelt habt, kann Hefty sogar einen Salto schlagen.

Im Alptraumland

Ihr auch das Seil, um später in den Brunnen zu klettern. Dort wartet eine Unterwasserwelt mit Fischen, in der Ihr Luftblasen einsammeln müßt. Denn auch der stärkste Schlumpf kann nicht ewig unter Wasser bleiben. Später müßt Ihr dann durch eine verwunschene Werkstatt fliegen und Papa Schlumpfs Laboratorium erkunden.

jvn

Ein schlumpfiges Jump'n'Run wartet hier auf Euch! Die Schlumpfe im Alptraumland ist das beste der drei bislang erschienenen Schlumpfspiele.



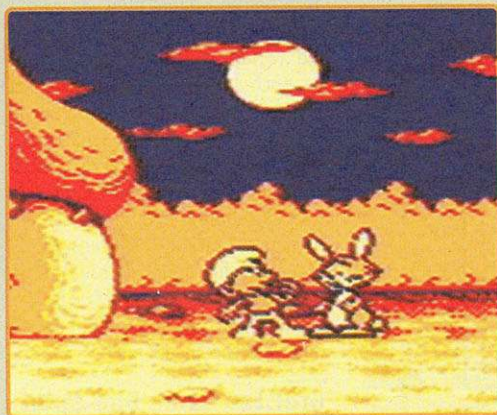
Im Brunnen legt Ihr Anker um und ebnet so den Weg.



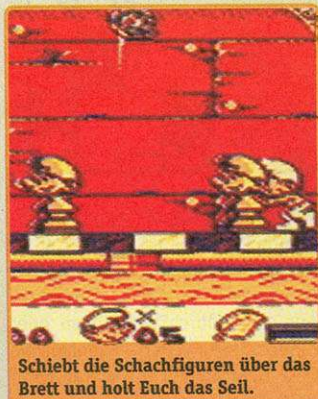
Gespenschte Bücher gibt es in der Bibliothek haufenweise.



Trefft beim Hasenrennen die Pilze. Sie geben Euch Schwung für'n Sprung.



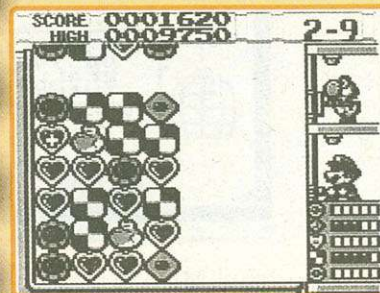
Wildgewordenes Küchengeschirr spielt in Tortis Traum verrückt.



Schiebt die Schachfiguren über das Brett und holt Euch das Seil.

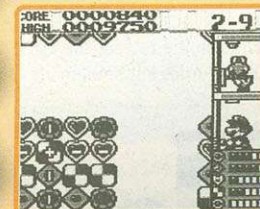


In der Bonusrunde am Ende einer Stage könnt Ihr 1-Ups gewinnen.

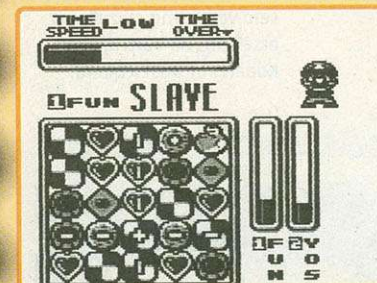


Yoshi's Cookie

„Das Redaktions-Krümmonster war nicht mehr zu halten, als dieses Game Boy-Modul vom Backblech der Firma Bullet Proof kam.“ In Fun Vision Nr. 8 stellten wir *Yoshi's Cookie* für das NES und den Game Boy vor. Und



was sollen wir sagen: Dieses Spiel hat nichts an Faszination verloren. Gerade im 2-Spieler-Modus macht das Abräumen von Plätzchen besonders Spaß. Und der Clou: Mit dem 4-Spieler-Adapter können auch vier Leute gleichzeitig um den Sieg kämpfen. Das ist z. B. auf Schulbus-Fahrten eine clevere Beschäftigung! Ein paar Tips: Als alleiniger Bäcker müßt Ihr Euer Blech leerräumen, bevor die Cookies am Rand ankommen. Füllt immer eine Reihe mit



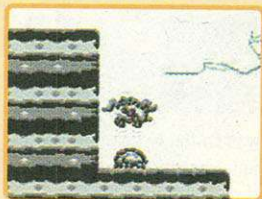
gleichen Symbolen, um das zu bewerkstelligen; vergeßt dabei keine Richtung. Je länger Ihr wartet, desto mehr Punkte bekommt Ihr. Gleiches gilt, wenn Yoshi-Symbole auf dem Blech liegen. Kurz gesagt: *Tetris*-Freunde haben bei *Yoshi's Cookie* neues Futter, das zum Classic-Preis wieder auf den Markt kommt. Klasse!



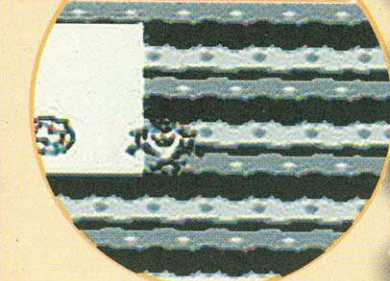
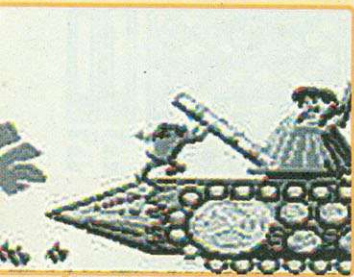
Taz-Mania 2

Eine 30 Jahre alte Zeichentrick-Serie kehrt auf den Game Boy zurück. Im fernen Australien programmierte Beam Software für Euch Taz-Mania 2 um Warner Brothers Tasmanischen Teufel.

Der flotte Feger mit dem großen Hunger (z. B. auch in der kleinen Version aus Tiny Toons bekannt) muß seine nicht minder verfressene Familie retten, die entführt wurde. Mit seinem



zeitlich begrenzten „Spin“ fegt er wie ein Drehtisch durch die vier umfangreichen und in mehrere Stages unterteilten Level. Besucht den Dschungel, die Höhlen und Minen sowie eine Wüste. Taz frisst alles, was in seinen Weg kommt, ob es Kiwis (die Vögel!) oder Dynamit (die Stangen!) sind. Letzteres sorgt für kräftige Bauchschmerzen und Energieverlust – also seid vorsichtig. Taz-Mania erscheint im Vertrieb von Konami in Deutschland.



Wario Land 2

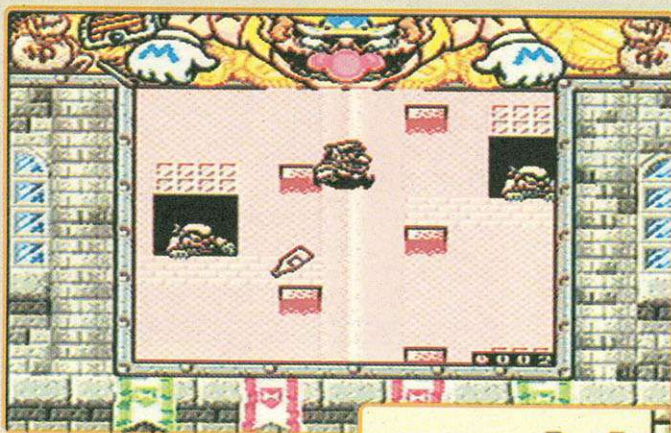
Nachdem sich Wario in *Super Mario Land 3 – Wario Land* einen eigenen Namen gemacht hat, bekommt er jetzt ein Spiel ganz für sich alleine: Da steckt diesmal nicht Marios Name drin.

Eines Nachts, als Wario friedlich in seinem Bett schlummert und von vergangenen Missetaten träumt, schleichen sich dunkle Kreaturen in sein Schloß. Sie klauen Warios Schätze und alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Um ihre Spuren zu vertuschen, drehen sie auch noch den Haupthahn auf und setzen das Schloß unter Wasser. Als Dankeschön lassen sie dann noch einen nervenden Wecker zurück, der unaufhörlich klingelt. Aus dem Schlaf gerissen stellt Wario erzürnt fest, daß ihn Captain Syrup und seine Black

Ellenbogen findet unser Held auch geheime Räume. Stoßt einfach mal gegen ein paar Wände: Wenn sich die Steine wegsprengen lassen, habt Ihr vielleicht eine Goldader



gefunden. Neu ist jedoch, daß sich Wario verwandeln kann! In dicker Form hatte wohl ein paar Kekse zuviel: Er ist langsamer als normal, kann aber Blöcke, die er bis jetzt noch nicht geschafft hatte, mit Leichtigkeit beseitigen. Außerdem räumt er besser Gegner zur Seite. Wenn Wario von Pinguinen mit Gasbällen angegriffen wird, kann es

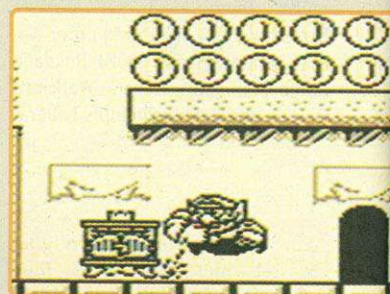


Sugar Gang beraubt haben. Also begibt er sich auf die Suche nach seinen verschwundenen Schätzen.

Viel Neues

Natürlich bringt Wario alle bekannten Moves aus *Wario Land* wieder mit. Beispielsweise kann er durch eine Stampfattacke seine Gegner umdrehen. Dann nimmt und wirft er sie nämlich gegen andere Gegner. Wario kann sie auch mit seinem rennenden Schubser hinterrücks von Plattformen fegen. Mit diesem

sein, daß ihm davon schlecht wird. Er torkelt dann fast unkontrollierbar durch die Gegend. Auch der Wario-Zombie hat so seine Vorteile. Er kann z. B. durch den Boden oder Wände gehen. Der aufgeblasene Wario fliegt, in einer anderen Form ist er eine Sprungfeder. Dann gibt



es noch den kleinen Wario, aber den kennt Ihr ja schon aus dem letzten Teil.

Das Spiel

Im ersten Level müßt Ihr den wildgewordenen Wecker finden und ausschalten. Dann geht es weiter zum nächsten Level, und ins nächste ... Habt Ihr das Ziel erreicht, ist es noch lange nicht vorbei: Jetzt erst erscheint die Levelkarte und Ihr seht, wo Ihr noch Schätze suchen müßt und wo es einen zweiten Weg gibt. Also nochmal zurück in die einzelnen Level und die Geheimnisse auskundschaften. In einigen Leveln gibt es Tore, hinter denen sich Mini-Spiele (z. B. ein Memory) verstecken. Findet sie und holt Euch die Zusatzpunkte.

Größtes Game Boy-Spiel

Natürlich darf man nicht vergessen zu erwähnen, daß *Wario Land 2* über den mittlerweile (bei Mario-, bzw. Wario-Spielen) üblichen batteriegestützten Speicher verfügt. Außerdem ist es mit sagenhaften acht Megabit das größte Game Boy-Spiel aller Zeiten. Doch das ist noch nicht genug, denn zusätzlich gibt es noch Super Game Boy-Rahmen, die sich in einigen Leveln ändern.

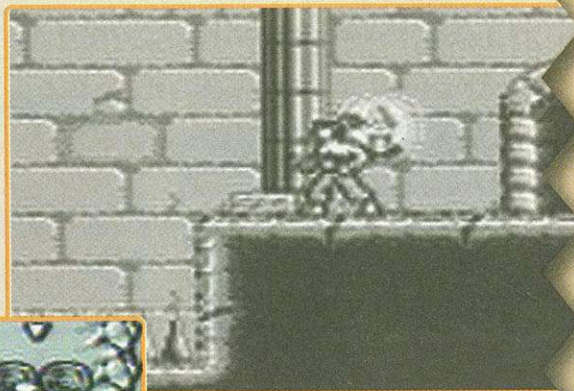
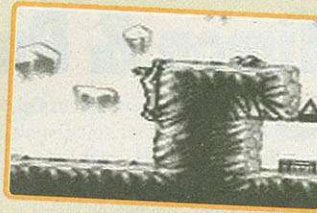
Wario Land 2 wird der nächste Game Boy-Hit. Das Spiel ist einfach klasse.

Turok – Battle of the Bionosaurs

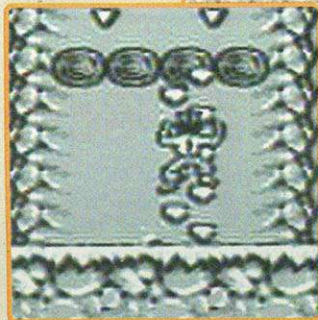
Die Schlacht der Dinosaurier geht auf dem Game Boy weiter: *Turok – Battle of the Bionosaurs*. Kiowa-Krieger Turok hat das Taschenspiel-Gerät für sich entdeckt, und auch wenn er jetzt hauptsächlich verräterisch-menschliche Beute jagt, ist sein Überlebenswille ungebrochen.

Der Kiowa ist mit Bogen und Messer bewaffnet. Das Messer ist als Standard-Waffe geeignet, wenn Kriechtiere angreifen. Unterwegs findet Ihr verschiedene Feuerwaffen. Die Pistole ist zu unzuverlässig; Humanoiden Gegner brauchen zwei Treffer damit, und man ist oft

Energie los, bevor sie wirkt. Wir bevorzugen das Gewehr, das Dinos und Jäger sofort beseitigt. (Wenn Ihr im zweiten Level Häuser betretet, solltet Ihr gleich ins Blaue hinein

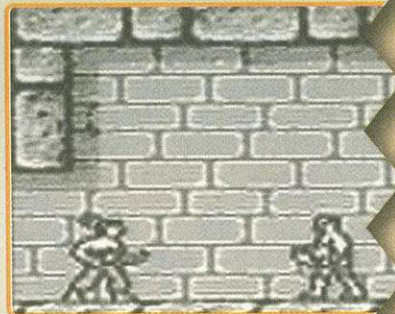


des Scheiterns ist wieder mit Gegnern gepflastert, die Ihr eben schon einmal besiegt hattet.

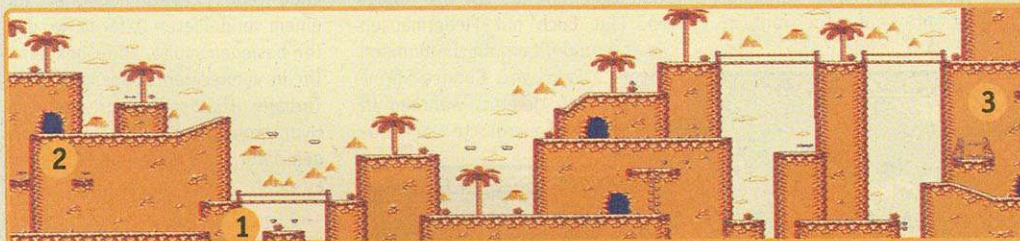


schießen.) Später sind auch noch Schnellfeuer-Gewehre zu finden.

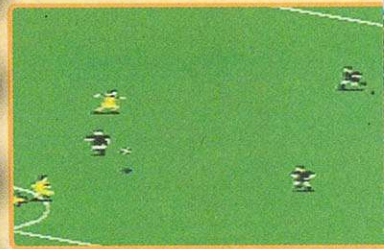
Sammelt auch die Dreiecke, die unterwegs versteckt sind. Für zwanzig davon bekommt Ihr ein Extra-Leben, was sich als gut erweist. Nach einem Lebensverlust seid Ihr nämlich wieder am Anfang des Levels, und der Rückweg zur Stelle



Turok – Battle of the Bionosaurs ist ein klassisch schönes Jump'n'Run für den Game Boy. Mit Liebe zum Detail programmiert (allein die Schwimmanimation!) und riesig verzweigten Leveln bietet das Spiel viel für Entdecker. Es fehlt nur eine Ausblick-Funktion.

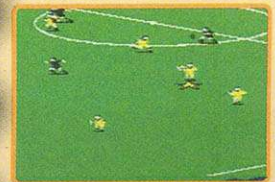


Tausend Fallen in *Turok – Battle of the Bionosaurs*. Wer nicht aufpaßt, ist bei so einem einfachen Leveldesign schon ein paar Leben los. Am Punkt (1) müßt Ihr genau springen, um nicht abzustürzen. Bei (2) erreicht Ihr eine besondere Waffe nicht, wenn Ihr einfach nur oben nach rechts weiterläuft. Bei Punkt (3) dürft Ihr auf keinen Fall kopflos in die Tiefe stürzen, weil sonst ein Leben futsch ist. Laßt Euch vom Vorsprung heruntergleiten. Und dann gibt es unterwegs immer noch Dinos und ballernde Jäger, die Euch nach dem Leben trachten.



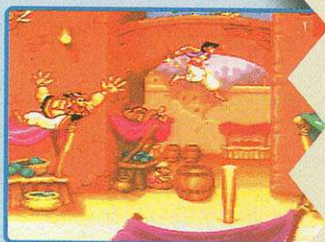
FIFA Soccer '98

Nun ist auf dem Game Boy *FIFA Soccer* in der '98er Ausgabe erschienen: *Road to World Cup*. Damit könnt Ihr (wie auf dem N64) jetzt auch auf Eurem Game Boy die WM-Qualifikation nachspielen und am WM-Turnier



teilnehmen. *FIFA '98* erhielt die offizielle Lizenz des Fußball-Weltverbandes, darum sind alle in Wirklichkeit vertretenen Mannschaften anwählbar. Ist Euch die gesamte Qualifikations-Prozedur zu lang, spielt einfach den Play-Off Modus oder einfach nur ein Freundschaftsspiel. Bei *FIFA '98* könnt Ihr außerdem Euren Spielern taktische Anweisung geben und die Aufstellung Eurer Mannschaft verändern. Zusätzlich könnt Ihr auch noch mit Vereinsmannschaften spielen. Durch eine Paßwort-Option seid Ihr in der Lage, Turniere, Ligen oder Play-Off-Spiele jederzeit wieder aufzunehmen. Viel Spaß auf dem Weg zur Weltmeisterschaft!





Aladdin

Der Film *Aladdin* war der Weihnachtshit 1994, und auch auf dem Game Boy und dem SNES macht das Spiel eine gute Figur. Ziel war in beiden Fällen die Errettung der lieblichen Jasmin, die vom bösen Dschafar entführt wurde. Euer Weg führt Euch durch die Stadt, die Höhle der Wunder, eine Lava-Höhle, und jede Menge weiterer Bereiche.



Die Lösung wollen wir Euch schon etwas erleichtern.

Hier die SNES-Paßwörter:

Level 1: D-Ab-Al-Sul

Level 2: Dsch-Ab-Ja-D

Level 3: D-Dsch-Al-Ab

Level 4: Ab-Al-D-Ja

Level 5: Ja-Dsch-Sul-Ja

Bonus: Dsch-Ja-Al-Dsch

Legende: Ja(smin), Ab(u), D(schinn), Sul(tan), Dsch(afar), Al(addin).

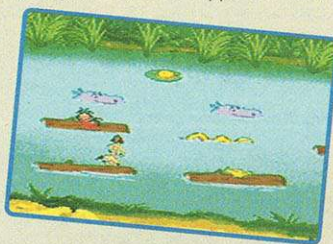
Der Game Boy-Levelskip:

Drückt im Spiel Start und A, B, B, A, A, B, B, A. Schon seid Ihr im nächsten Level.

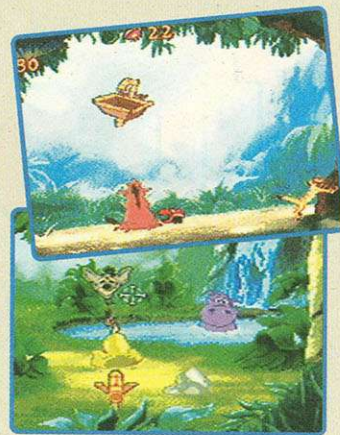


Timon & Pumbaa

Im Kinofilm (und Videospiel) *König der Löwen* spielten sie eine Nebenrolle, doch jetzt bekommen sie ihr eigenes Spiel: *Timon & Pumbaa*. Dabei handelt es sich um eine Sammlung von vier unterschiedlichen Spielprinzipien. In „Jungle Pinball“ jagt Ihr einen Ball durch die Dschungellandschaft. Witzig ist dabei z. B., daß einige Tiere aus Löchern erscheinen, die Ihr mit dem Ball treffen könnt. In „Slingshooter“ schnappt Ihr Euch



eine Zille und schießt auf alles, was sich im Dschungel bewegt. Das gibt dann eine nette Geräuschkulisse. Beim „Burper“ müßt Ihr Insekten und Waschbecken abschießen. Der „Hippo Hop“ ist besonders lustig. Hier spielt Ihr eine Variante des Spielhallenklassikers „Frogger“ und müßt über Nilpferde und Baumstämme ans andere Ufer gelangen. Dabei sammelt Ihr für ein Picknick so viel Essen wie möglich ein. jvn



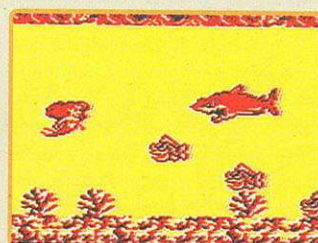
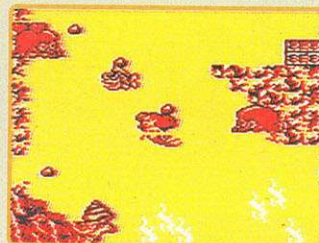
Timon & Pumbaa ist ein netter Spaß für Zwischendurch. Besonders für die ganz Kleinen unter den SNES-Freaks. Drei der vier kleinen Spiele haben uns besonders gut gefallen, nur mit „Burper“ konnten wir uns nicht anfreunden.

Arielle, die Meerjungfrau

Auch ein Wiedersehen gibt es mit der Meerjungfrau *Arielle*. Denn das Game Boy-Spiel *Arielle, die Meerjungfrau* reiht sich in Nintendos Classic Collection ein. Am Anfang des Spiels wird Euch die Geschichte der kleinen Meerjung-

frau erzählt, die auf Disneys Trickfilm und dem Märchen von H. C. Andersen basiert. Aus Liebe zum Prinzen Erik tauscht die kleine Nixe ihren Fischschwanz gegen menschliche Beine ein. Die beiden heiraten, doch das Glück ist nur von kur-

zer Dauer: Die böse Hexe Ursula läßt den Meeresbewohnern keine Ruhe. Die streitsüchtige Dame möchte mit ihrer Zauberkunst die Herrschaft über alle Weltmeere erlangen. Arielle verwandelt sich zurück in eine Meerjungfrau und macht sich auf den Weg zu Ursulas unterseeischer Burg, um ihr Vorhaben zu vereiteln. jvn



Arielle, die Meerjungfrau ist ein schönes Swim'n'Run. Besonders Anfänger bekommen einen leichten Einstieg in die Materie.

Magical Quest starring Micky Maus

Nintendo schickt Micky Maus wieder auf eine magische Reise. Denn auch Capcoms SNES-Spiel *Magical Quest starring Micky Maus* wird wieder neu aufgelegt. Begleitet Micky auf seiner fantasti-

schen Suche nach Pluto: Mit verschiedenen Kostümen (Feuerwehrmann, Zauberer, Bergsteiger) erkundet Ihr das Märchenland. In den Baumwipfeln reitet Ihr auf Tomanen, legt Euch mit Fledermäusen und Bibern an. Im Dunklen Wald wird Bungee-Springen gelernt, während in der Feuergrötte Flammen-

Kreaturen lauern. Auf dem Berg sind Hummeln und ein Adler unterwegs, ausserdem gibt es ein Schneetal und eine Ritterburg. Am Ende jedes Levels begegnet Ihr einem verkleideten Kater Karlo, den Ihr besiegen müßt. Hilfe bekommt Ihr in versteckten Shops. Magische Turbane (halber Energie-Verlust), Hydranten und Wunderlampen sorgen dafür, daß Micky die Luft nicht ausgeht. og/jvn



Magical Quest starring Micky Maus ist ein putziges Jump'n'Run. Wer kann denn schon Nein sagen, wenn Micky um Hilfe bittet?

Tamagotchi

Nach dem riesigen Erfolg des *Tamagotchis* in seiner Ur-Eiform hat sich Bandai überlegt, wie sie das Ganze noch attraktiver gestalten können. Dabei sind sie auf die Vorzüge des Game Boys gestoßen.

Tamagotchi (japanisch „kleines Ei“) für den Game Boy beinhaltet das komplette System des *Tamagotchi*-Eis. Zusätzlich hat es noch einige andere Features. Denn ein Game Boy hat mehr im Kasten als einen kleinen Chip mit einer Batterie. So könnt Ihr anfangs zwischen verschiedenen Eiern Euren Liebling auswählen, aus dem dann das Haustier schlüpft. Anders als beim *Tamagotchi*-Ei habt Ihr natürlich die Möglichkeit, Euren Erfolg zu speichern, um später weiterzuspielen. Außerdem könnt Ihr bis zu drei Tierchen gleichzeitig großziehen. Wenn ein Haustier stirbt, kommt es auf den eingebauten Friedhof und Ihr könnt Euch dann einem anderen *Tamagotchi* zuwenden. Habt Ihr alle Eier verbraucht, ist das Spiel vorbei und Ihr müßt es komplett neu starten.

Euer Tierchen dann mal auf Toilette gegangen ist, schaltet Ihr die Spülung ein und alles ist wieder sauber. Denkt immer an den Tagesrhythmus. Nachts schläft jeder gerne und tagsüber könnt Ihr spielen.

Die Spiele im Spiel

Drei Spielchen mit jeweils drei Schwierigkeitsstufen stehen Euch zur Verfügung: Beim *Smile Game* versucht Ihr die Richtung herauszufinden, in die Euer *Tamagotchi* schauen wird. Dann gibt es ein *Sports Game* (Ballspiel) und ein *Study Game* mit Mathematik-Aufgaben. Je nachdem, wie gut Euer Tierchen geschult ist, löst es die gestellte Aufgabe. Ist es krank, könnt Ihr ihm entweder eine Spritze oder ein paar Tabletten aus dem Medizinschrank verabreichen (aber nur dann!). Vergeßt auch nicht, Euer

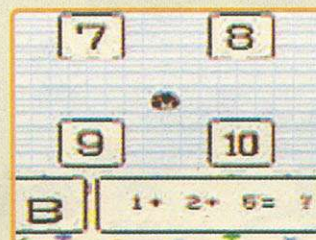
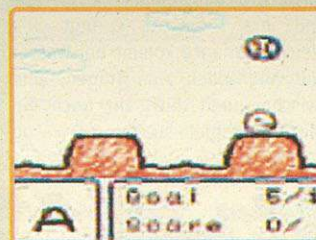
Tierchen hin und wieder zu loben oder – wenn es böse ist – zu tadeln. Statistiken halten Euch immer über den Zustand Eures digitalen Haustieres auf dem Laufenden.

jvn

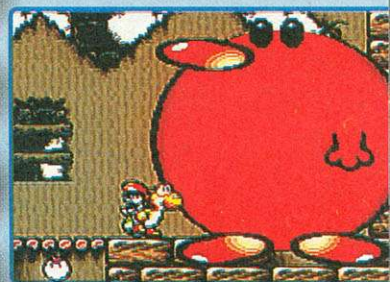


Die richtige Pflege

Damit Euer *Tamagotchi* ein biblisches Alter erreicht, müßt Ihr es pflegen. Dazu gehört das regelmäßige Füttern. Hier habt Ihr fünf Lebensmittel zur Auswahl: Brot, Gemüse, Fleisch, Eis und Kuchen. Denkt daran, Süßkram ist nicht gut für die Zähne! Es schmeckt dem *Tamagotchi* (und nicht nur ihm) zwar am besten, führt aber zu Krankheiten und Verfettung. Wenn

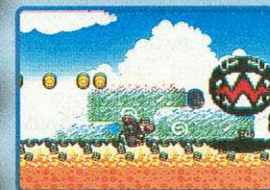


Jeder, der auf sein *Tamagotchi* nicht verzichten – aber mehr Optionen – will, sollte es mal mit *Tamagotchi* für den Game Boy versuchen. Denn da stört es nicht bei den Hausaufgaben oder mitten in der Nacht (Der Speicher macht es möglich). Ansonsten ist es vor allem für entnervte Eltern gedacht, die dann nicht mehr auf das Ei ihrer Kinder aufpassen müssen, wenn sie gerade in der Schule sind.

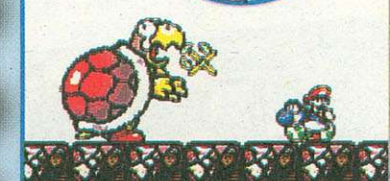


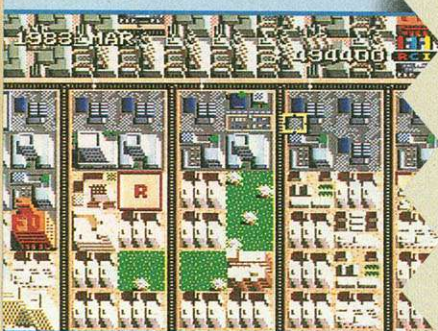
Yoshi's Island

Ein Besuch auf *Yoshi's Island* (SNES) ist jetzt noch einfacher möglich, denn *Super Mario World 2* gibt es nun als Classics-Modul. In NFV 10/95 wurde der Titel mit einem Gold-Funny ausgezeichnet. Viele der Elemente, die Ihr in diesem Heft in der N64-Version vervollkommen seht, gab es schon in der SNES-Version! Nur war hier Mario in Baby-Form mit von der Partie. Wenn Ihr den kleinen Schreihals verloren hattet („Help! Help!“), müßt Ihr ihn schnellstmöglich wieder einsammeln. Auch verschiedene Objekte galt es zu sammeln. Denn in jeder Stage versteckten sich einige rote Münzen und klitzende Sterne, die Ihr in den unzähligen Geheimräumen entdecken müßt. Die Eierschuß-Methode erblickte hier zum ersten mal das



Licht der Nintendo-Welt und machte dieses Spiel zu einem Hit. Die Bonbon-Grafik ließ auf jeden Fall einige Augenbrauen hochgehen. In den Heften 20, 21 und 22 gibt es jede Menge Tipps zu *Yoshi's Island*.





Sim City

Die PC-Version dieses Spiels ist einer der unbestrittenen Klassiker. Doch das SNES kann es besser: *Sim City* hat neue Extras und zwei neue Szenarien. Die Aufgabe bei *Sim City* ist ebenso einfach wie schwierig: Baut eine lebensfähige Stadt. Haltet Verschmutzung und Kriminalität niedrig, sorgt für elektrischen Strom und Feuerwachen. Kommerz-, Wohn- und Industriezentren müssen ausgeglichen sein, damit die Stadt wachsen kann. Zur Wahl stehen Straßen oder Schienenwege. Was ist besser für Bürger und Umwelt? Hier ein paar Tips für Simulanten: Baut Atomkraftwerke, die

AMUSEMENT PARK OR CASINO

Why don't you build an amusement park or a casino for your city? The amusement park will attract people to the nearby zones while the casino will bring more money to the city. Which do you prefer?



schonen die Umwelt (Unfälle sind selten). Es reicht, wenn eine Straße nur einen Teil des Gebäudes erreicht, baut also dicht aneinander. Setzt Flughäfen auf Landzungen, da so weniger Unfälle passieren. Ein Hafen wird in der Nähe der Industrie benötigt. Ein Stadion ist wichtig, doch wer Straßen dorthin baut, hat Verkehrsprobleme: Fahrt mit der Bahn! Wenn Zonen abgebrannt sind, könnt Ihr auf den Trümmern gleich neu aufbauen, egal wie die Stadt dann aussieht! *Sim City* erscheint komplett in Deutsch in Nintendos Classics-Serie. Wer es jetzt nicht hat, sollte zugreifen!

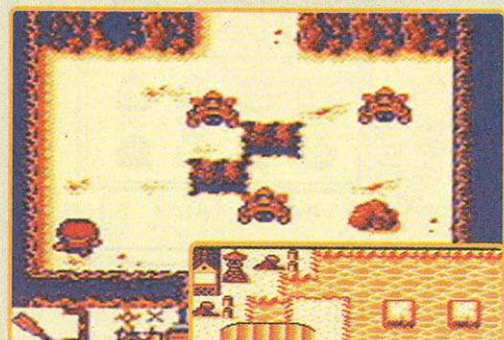


Goemon



Konamis Vorzeige-Ninja Goemon – The Mystical Ninja macht nicht nur auf dem Nintendo 64 eine gute Figur. Auch auf dem Game Boy bietet er spannende Abenteuer, die Japan- und Adventure-Freunden die Zeit versüßen.

Konamis Außenstation Nagoya ist für die Game Boy-Variante des Ninja-Spiels zuständig. In der Edo-Epoche (Mittelalter) verbreitet das Schwarze Schiff Schrecken unter den Leuten. Sasuke, Ebisumaru und Goemon – *The Mystical Ninja* machen sich auf, um das Geheimnis des Pottes und seiner Besatzung zu lösen. Im 3-D-isometrischen Stil folgt Ihr den Helden durch Städte, Höhlen und Wälder. Unterwegs wird Geld gesammelt, um Wurfsterne, *o-nigiri* (Reisröllchen) und andere Extras zu kaufen. Die sind sonst nämlich nur schwierig zu beschaffen. Gegnern könnt Ihr ausweichen, indem Ihr über sie und ihre Projektile springt. Die gleiche Variante kommt bei Wasser und Abgründen zum Tragen. Und zwischendurch dürft Ihr noch ein paar Bonusspiele starten. og



Goemon – The Mystical Ninja ist ein tolles Game Boy-Produkt. Action, lustige Musik und zahlreiche Rätsel sorgen für Spannung. Die deutsche Version erscheint komplett in unserer Sprache, was das Spielen erleichtert. Game Boy-Fans sollten auf jeden Fall einmal probieren: Es lohnt sich.

Bauernschmaus

Ein A–Z der wichtigsten Begriffe bei *Harvest Moon* (SNES) sollte die größten Fragen beseitigen. Viel Erfolg mit Ackerbau und Viehzucht!

Ackerbau: Erntet im Frühling Kartoffeln und Rüben, im Sommer Mais und Tomaten. Gras kann nur im Winter nicht gemäht werden.

Berghöhle: Hier wachsen Kräuter.

Bergspitze: Siehe „Schneeglume“ und „magische Bohne“. Feiert das Kometen- und Frühjahrsfest.

Blaue Feder: Kauft sie Sonntags für 2.000 Goldstücke beim reisenden Händler und heiratet.

Blumenfest: Kauft den Samen der Schneeglume und Parfüm.

Blumenladen: Die Floristin schenkt Euch die Gießkanne. Lest das Pflanzen-Buch und kauft Saat.

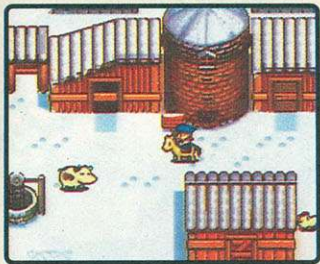
Bürste: Bürsten der Kühe steigert die Milchproduktion.

Eierfest: Findet das richtige Ei: Das gibt eine Kraftbaum-Beere oder den Glücksbringer.

Erntedank (Herbst): Pilze sind gut für Suppen (Kraftbaum-Beere!).

Erntedank (Winter): Findet heraus, wer am besten bäckt.

Farbe: Streicht das Haus an, wenn Ihr heiraten wollt.



Feder: siehe „Blaue Feder“

Fernsehen: Schaut jeden Tag die Wettervorhersage, bevor Ihr ins Bett geht. Wenn es Regen gibt, holt Ihr die Tiere rein.

Feste: 1. Frühling – Neujahr
23. Frühling – Blumenfest
12. Herbst – Erntedank
20. Herbst – Eierfestival
10. Winter – Erntedank
24. Winter – Kometenfest

Fisch: Siehe „Kraftbaum-Beere“.

Futtermangel: Wenn Ihr keine Tiere mehr kaufen könnt, weil es „zu wenig Futter“ gibt, müßt Ihr mehr Gras pflanzen.

Gasthaus: Wollt Ihr Nachts länger arbeiten, schaut Ihr hier vorbei.

Geheim-Garten: Pflanzt hier die zehn Kraftbaum-Beeren.

Glocke: Lockt glückliche Kühe an und verscheucht unglückliche Tiere. Wirkt nicht „um die Ecke“.

Glockenbaum: Lockt Kühe an. Er ist teuer und hat sonst keinen Sinn.

Glücksbringer: Er wird beim Eierfestival gewonnen und verringert die Hurrikan-Wahrscheinlichkeit.

Goldaxt: Beseitigt Baumstümpfe sofort. Ihr könnt sie kaufen oder im zweiten Jahr geschenkt bekommen: Verwendet an der Quelle am Berg die (normale) Axt.

Goldel: Verkauft es an den reisenden Händler.

Goldhammer: Im Winter will der Zimmermann einen Hammer leihen. Tut ihm den Gefallen, sonst müßt Ihr den Hammer kaufen.

Goldsel: Bekommt man im ersten Jahr von den Zwergen geschenkt, oder kann sie später kaufen.

Händler (Reisender): Siehe „Blaue Feder“ und „Schneeglume“.

Heilquelle („onsen“): Trefft hier am Sonntag eine junge Dame. Unter der Woche solltet Ihr (so lange unverheiratet!) bis zum Umfallen schaffern und dann fünfmal in den onsen springen. Das füllt die Energie komplett auf, und Ihr könnt arbeiten solange Ihr wollt.

Heiraten: Wählt unter Maria (blaue Haare), Nina (rosa), Eva (blond), Ann (rot) und Ellen (braun).

Holzschuppen: Enthält Zaulatten.

Holzstumpf: Gibt sechs Scheite.

Hühner: Brütet Eier selbst aus (unten rechts im Stall).

Kirche: Wer die Bürgermeister-Tochter liebt, geht Sonntags hin.

Kometenfest: Findet Eure Liebste in der Kirche, auf dem Markt, auf der Bergspitze, an der Heilquelle oder in der Bar.

Kraftbaum-Beere: Steigert Kraft-einheiten. Es gibt zehn Stück:

- Werft einen Fisch in den Teich.
- Gewinnt den Wettkampf beim Eierfestival (erstes Jahr).
- Tauscht ein Huhn beim „Handelnden Wanderer“
- Mit der Goldaxt entfernt Ihr zwei Stümpfe in der Nähe der Quelle und fällt ins Loch.
- Pflügt die Felder.

- Zerschlägt Steinblöcke.
- Zerschlägt Baumstämme.
- Siehe „Erntedank (Herbst)“.
- Siehe „Schneeglume“.
- Bringt ein Huhn zur Hühnerstatue und zerschlägt diese.

Krankheit (Kühe): siehe „Medizin“.

Kühe: Kann man kaufen oder mit magischem Pulver züchten.

Magische Bohne: Verkauft im Winter eine Kuh, pflanzt die Bohne am Berg, bejaht die Fragen des Huhns und holt das Goldei.

Magisches Pulver: Sorgt dafür, daß Kühe nach 21 Tagen kalben. Trächtige Tiere können aber nicht gemolken werden.

Medizin: Heilt kranke Kühe.



Milch: Sammelt sie in Flaschen oder mit der Melkmaschine.

Musik: Sie stoppt um 18 Uhr. Eheleute sollten dann daheim sein, Singles können weiterarbeiten.

Nachtruhe: Der Tag endet erst, wenn Ihr ins Bett geht.

Neujahrsfest: Auf der Bergspitze.

Parfüm: Jede Frau steht drauf.

Pilz: Siehe „Erntedank (Frühling)“.

Pferd am Haus: Sperrt Tiere ein, die Ihr verkaufen wollt. Vorher mit dem Viehhändler sprechen.

Pferd: Findet es im ersten Winter an der Wegkreuzung und sammelt mit ihm die Feldfrüchte.

Picknick (mit der Ehefrau): Kann nicht gemacht werden.

Restaurant: Kauft Kuchen und trifft bei Regen die Dame des Hauses.

Sammelbox: Füllt sie vor 17:00. Die Satteltasche des Ponys hat den gleichen Effekt.



Schneeglume: Der reisende Händler hat das Saatgut während des Blumenfestes. Sät sie im Winter auf der Bergspitze.

Silo: Faßt 999 Heueinheiten.

Sprinkler: Bewässert neun Felder auf einmal.

Steine: Zerschlägt nur die großen und werft die kleinen in den See – das kostet keine Energie!

Tagebuch: Findet Ihr im Haus des Werkzeugmachers, des Wirts, der Floristin, des Kneipenbesizers, des Bürgermeisters und daheim.

Teich: Hier könnt Ihr angeln. Siehe „Kraftbaum-Beere“.

Trauben: Verkaufen/verschenken.

Tropische Frucht: Findet Ihr im Sommer links von der Quelle am Berg. Verkauft sie.

Viehhändler: Er hat bis 17 Uhr auf. Lest in seinem Buch alles über Tierhaltung.

Uhr: Bekommt Ihr im ersten Sommer beim Ausbau des Hauses. Ihr braucht dafür 5.000 Goldstücke und 250 Holzscheite.

Werkzeug: Der Händler verkauft Bürsten, Farbe, Melkmaschinen und Sprinkler.

Wohnhaus: Schläft, seht TV und speichert ab. Siehe „Uhr“.

Zaun: Dient dem Einpferchen von Tieren. Holt am Vorratsschuppen je ein Stück (A-Taste).

Zwergenhöhle: Der Eingang befindet sich im hohlen Baum. Sprecht mit den Zwergen und bekommt am nächsten Tag die Goldsel.

og

Gemüse	Radieschen	Kartoffeln	Tomaten	Korn
Erntezeit nach Tagen	4	6	10*	13*
Ernten pro Saison	7	5	7	6
Erlös (8 Felder)	480 GS	640 GS	800 GS	960 GS
Saison-Erlös	3,360 GS	3,200 GS	5,600 GS	5,760 GS
Gewinn (8 Felder)	1,960 GS	2,200 GS	5,300 GS	5,460 GS

* Wässert Tomaten und das Korn, dann könnt Ihr alle drei Tage erneut ernten.



DK Country 2

12/95 titelte Fun Vision: „Rares neuer SNES-Hit: Donkey Kong Country 2“. Ein Gold-Funny wurde verteilt, denn „das Warten hat sich gelohnt. Die Abenteuer von Diddy und Dixie in Diddy's Kong Quest sind ein würdiger Nachfolger für Donkey Kong Country (1). Ein

Spiel, das wirklich in keiner Sammlung fehlen darf.“ Auch heute ist dem kaum etwas anderes zuzugeben:

DK 2: Diddy's Kong Quest ist ein erstklassiges Jump'n'Run auf fantastischen 32 Megabit, das jetzt in der Classics-Serie erscheint. Donkey Kong ist verschwunden und Diddy und seine Freundin Dixie machen sich auf die Suche. Über 100 Level müssen durchforstet werden. Dixie stellte in diesem Spiel ihren Pferdeschwanz-Flug vor, und beliebte Co-Stars wie Rattly und Enguarde waren auch dabei. Neugierig geworden?



Wer Diddy's Kong Quest noch nicht hat, darf jetzt für einen Sonderpreis zugreifen. Tips und Game Guides findet Ihr in NFV 22 bis 29!



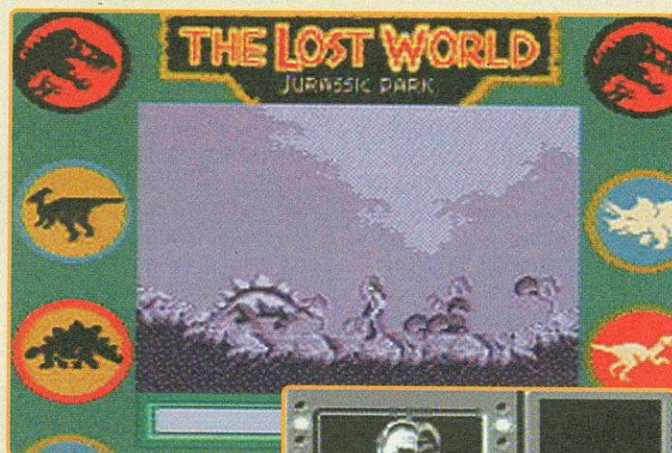
JP 2: Lost World

THQ ermöglicht Euch die Rückkehr in die Verlorene Welt. Auf der Isla Sorna laufen noch lebendige Dinosaurier herum. Sie sind in *Jurassic Park: Lost World* eine Gefahr für die Menschheit!

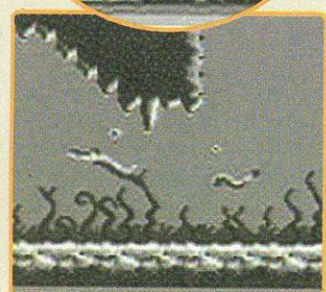
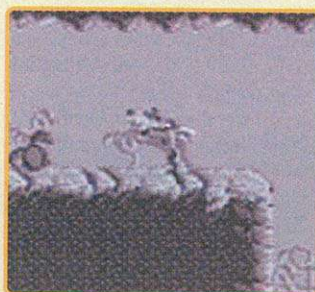
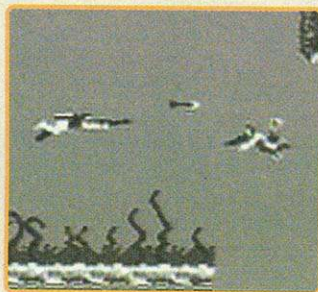
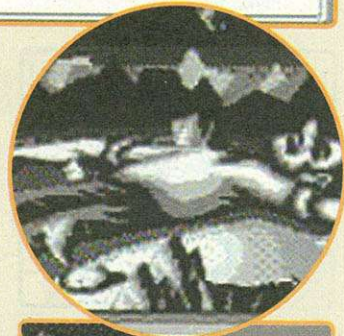
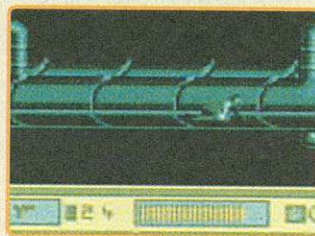
Jurassic Park: Lost World für den Game Boy präsentiert sich als traditionelles Jump'n'Run- und Action-Modul. Ihr lauft durch acht immer komplexere Labyrinth und sammelt Gegenstände auf. Ein Pfeil weist dabei auf die Position des jeweils nächsten Gegenstandes hin. Zu finden sind entweder Dinosaurier-Eier, Disketten oder DNA-Tiefenemperaturkolben.

Die Hauptfigur ist mit zwei Handfeuerwaffen (Pistole, Granatwerfer) ausgestattet, die gegen größere, entfernte oder schnelle Gegner eingesetzt werden. Handgemachte können mit Compys, Pflanzen und einigen der Wächter angefangen werden. Per Hand werden auch Kästen geöffnet, in denen Boni und Lebensenergie zu finden sind.

Zu diesen Boni gehören neben Munition und Herzen auch Schilde, die den Spieler für kurze Zeit unverwundbar machen. Je nach Level hat man es nicht nur mit den 13 Dinosaurier-Arten (wie Tyrannosauriern, Raptoren, Triceratopsen, Stegosauriern, Hadrosauriern und Daktylen) zu tun, sondern auch mit der Umgebung. Ein Sturz vom Baum kostet ebenso Lebensenergie wie zu langes Luftanhalten unter Wasser. Manche Stürze können aber abgefangen werden, wenn man sie ren-



nend angeht. Unter Wasser wird *Lost World* zur richtigen Prüfung: Je länger Ihr die Luft anhaltet, desto weniger Lebensenergie habt Ihr. Also laßt Euch nicht von irgendwelchen Tauchern oder giftigen Fischen aufhalten! og



Vierzehn Level voller Labyrinth bieten viel Stoff zum Suchen. Die Schwierigkeit ist nicht zu hoch angesetzt. Dank der Paßwörter schaffen es auch Anfänger, das Ende zu sehen. Leider ist das ganze ziemlich eintönig, denn es gibt keine besonderen Ideen in dem Modul. Klar, die Grafik macht keine Probleme und der Sound erschreckt auch niemandem, aber irgendwie fehlt der Kick. *Jurassic Park: Lost World* ist Hausmannskost.



Wild Thing

MISCHIEF MAKERS™

Jump n' Run im All. Professor Theo ist entführt worden, und Du mußt ihn befreien. Starte Deinen Düsenantrieb! Ein Abenteuer mit über 50 Level auf dem Planeten Clancer wartet auf Dich. Boxende Feuerdrachen versperren Dir den Weg. Quietschende Mech-Dinosaurier machen Dir das Leben zur Hölle. Doch Du bist gut vorbereitet. Mit Sprungfedern und zeitgezündeten Bomben hältst Du dagegen. Ist ne echt wilde Sache, dieses Spiel. Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für Nintendo® 64.



The New Dimension of Fun

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



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



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



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



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



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 • Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Background: Illusion of Time



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



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



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



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



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



Heft 20 Yoshi's Island • Prehistoric Man • Donkey Kong Land • Secret of Evermore



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



Heft 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 Piggies • Terranigma • Prince of Persia 2 • N64-Update



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



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



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



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



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



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



Heft 36 DKR • Mischief Makers • Acclaim Special • Nintendo Space World '97



Heft 37 Yoshi's Story • DKR • SF Rush • Bomberman 64 • Snowb. Kids • Mischief M.

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

5 DM!

Und so bestellt Ihr: Kopiert diese Seite oder
schneidet sie aus. Kreuzt die gewünschten Artikel
an und legt der Bestellung einen Verrechnungsscheck (Ausland: Eurocheck!) oder deutsche
Briefmarken in Höhe der Gesamtsumme zzgl.
DM 6,50 für Versandkosten bei. Schickt das Ganze
in einem ausreichend frankierten Umschlag* an:
Nintendo Fun Vision, „Funny Shop“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt/Main.

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

NEU!!! Index-Listen:

Der Spiele-Index

Welches Spiel ist wie in
welchem Heft zu finden?

Der Tiptime-Index

Für welchen Titel gibt es
wo einen Tip?

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

Und nicht vergessen:
Die Funny-Sammelordner!

15 DM
(für 2 Stück)

20 DM
(für 3 Stück)

Name, Vorname

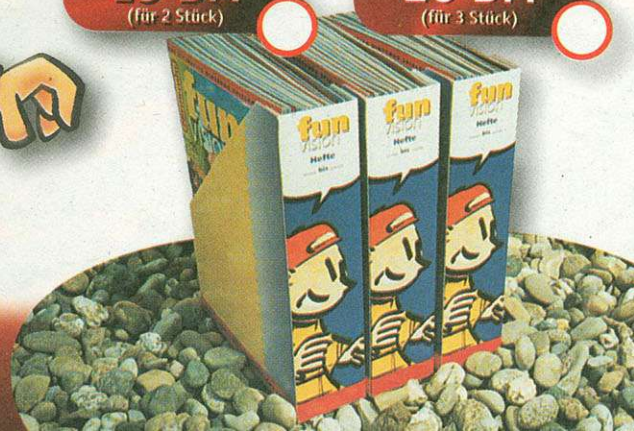
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift



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



Mit *International Super Star Soccer* hat Konami bereits einen Hit im Bereich der Sport-Simulationen gelandet. Nun schickt sich die japanische Softwareschmiede an, einen weiteren Hit für das N64 zu liefern: *NBA Pro '98*.

Spektakuläre Dunks, schnelle Pässe, ein fanatisches Publikum ... Wenn Ihr NBA-Basketball schon immer einmal hautnah miterleben wolltet, dann führt an *NBA Pro '98* kein Weg vorbei. Konami hat für diese Basketball-Simulation die NBA-Lizenz erhalten, so daß alle 29 Teams aus der nord-amerikanischen Profiligen mit ihren über 350 Spielern vertreten sind. Selbstverständlich sind auch alle Stars (wie Dennis Rodman oder Shaquille O'Neal) mit von der spannenden Partie.



Bei *NBA Pro '98* erhaltet Ihr ein sehr realistisches Spiel, da die Programmierer von Konami auf viele Details geachtet haben. So könnt Ihr das Spiel aus sechs verschiedenen Perspektiven betrachten. Die schönsten und spektakulärsten Szenen bekommt Ihr sofort im Instant Replay angezeigt. Hier könnt



Es gibt über 15 verschiedene Variationen beim Dunken!

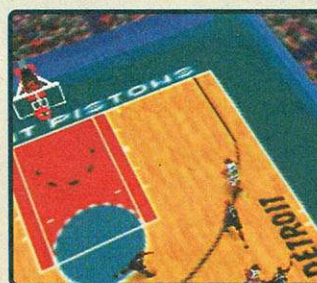
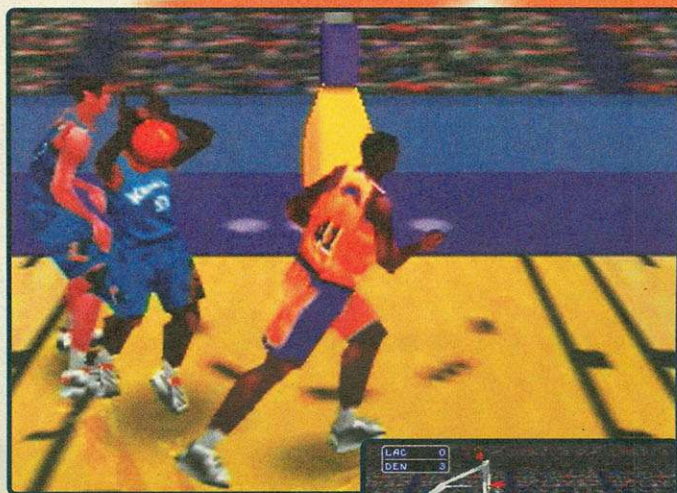
Let's dunk

Konami bringt *NBA Pro '98*

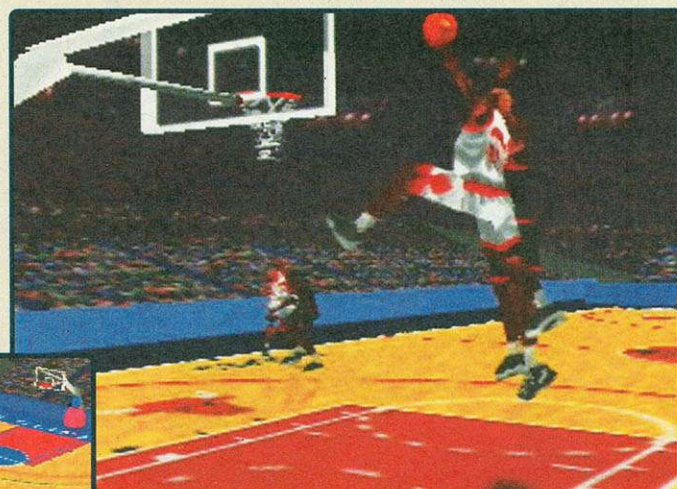


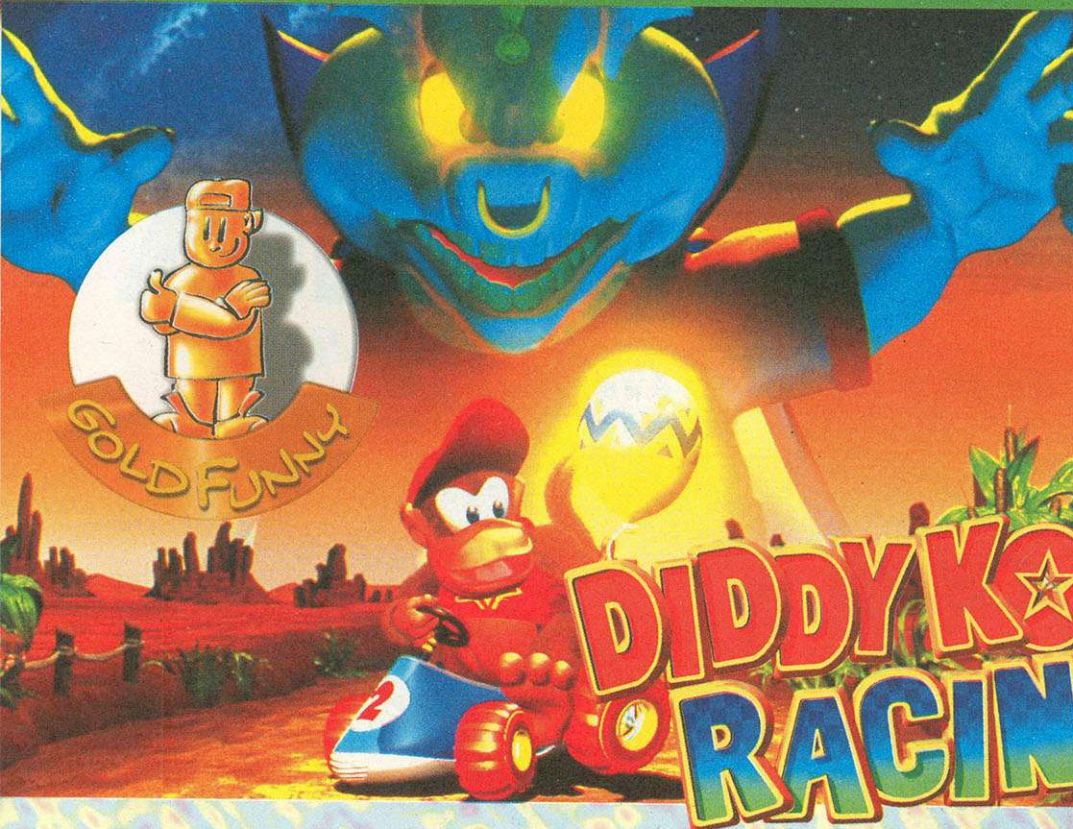
Ihr die Kameraführung kontrollieren und Euch auch die Bilder in Zeitlupe betrachten. Und auch der Sound soll dafür sorgen, daß keine Langeweile aufkommt. Euer Spiel wird live kommentiert, so daß Ihr das Gefühl habt, direkt vor Ort zu sein. Die Bewegungen der Figuren wurden von echten Basketballern abgefilmt (Motion Capture-Verfahren), dadurch wirken sie sehr realistisch. Über 500 verschiedene Bewegungen haben sie drauf! Nicht nur der Kommentator sorgt für Live-Atmosphäre, sondern auch die Geräusche des Publikums und das Quietschen der Sohlen auf dem Hallenboden.

Euch sind die Spieler nicht gut genug oder es fehlen Euch bestimmte Eigenschaften? Auch kein Problem. Im Edit-Modus könnt Ihr bis zu zehn Spieler neu gestalten und diese Charaktere dann auch abspeichern, so daß Ihr immer wieder auf sie zurückgreifen könnt. Bei *NBA Pro '98* können bis zu vier Leute gleichzeitig zocken: Wenn es regnet und Ihr trotzdem Basketball spielen wollt, dann ladet Euch doch einfach ein paar Freunde ein. mh



Hier quietschen sogar die Schuhsohlen auf dem Hallenboden!





In unserem zweiten Game Guide zu *Diddy Kong Racing* reichen wir erst einmal die Karte zum Schneeberg-Boss nach. Dann fahren wir mit Kartenmaterial zu den Welten Sherbert Island und Drachenland fort. Tips & Tricks findet Ihr übrigens in unserer Tiptime.

2. Der Schneeberg

Boss: Das Walroß

Schwere Jungs

Nehmt einen möglichst schweren Charakter, um gegen den Boss zu gewinnen. Dann bekommt Ihr nämlich ordentlich Speed.



L Luftballons

N Nintendo-Münzen

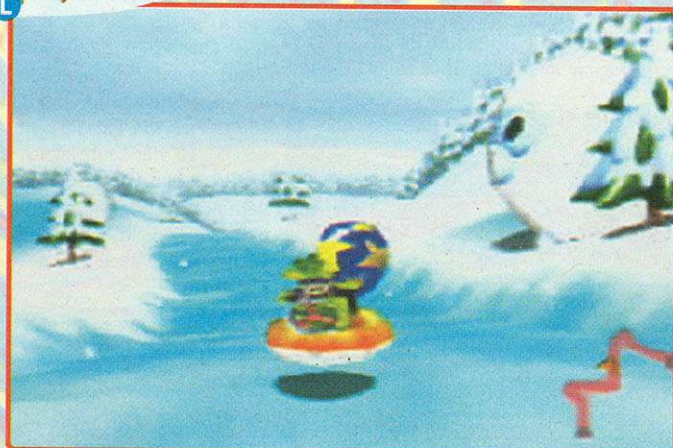
1 Springt

Hier habt Ihr die Möglichkeit, durch einen guten Sprung das Walroß einzuholen. Springt erst in letzter Sekunde ab.



2 Schneebälle

Sammelt den Turbo-Ballon ein und benutzt ihn, wenn Euch ein Schneeball zu nahe kommt.



3-1: Blauwalbucht

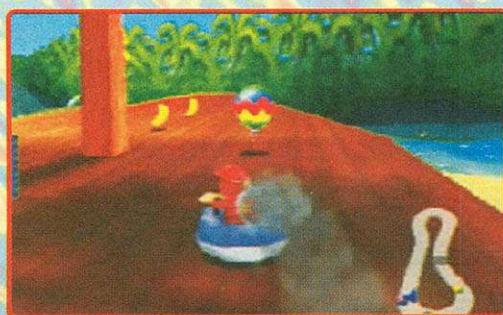
Springen

Der Trick beim Hoovercraft ist das permanente Springen: Haltet Euer Hoovercraft so oft wie möglich in der Luft. Denn so bekommt Ihr ordentlich Speed.



1 Walschanze

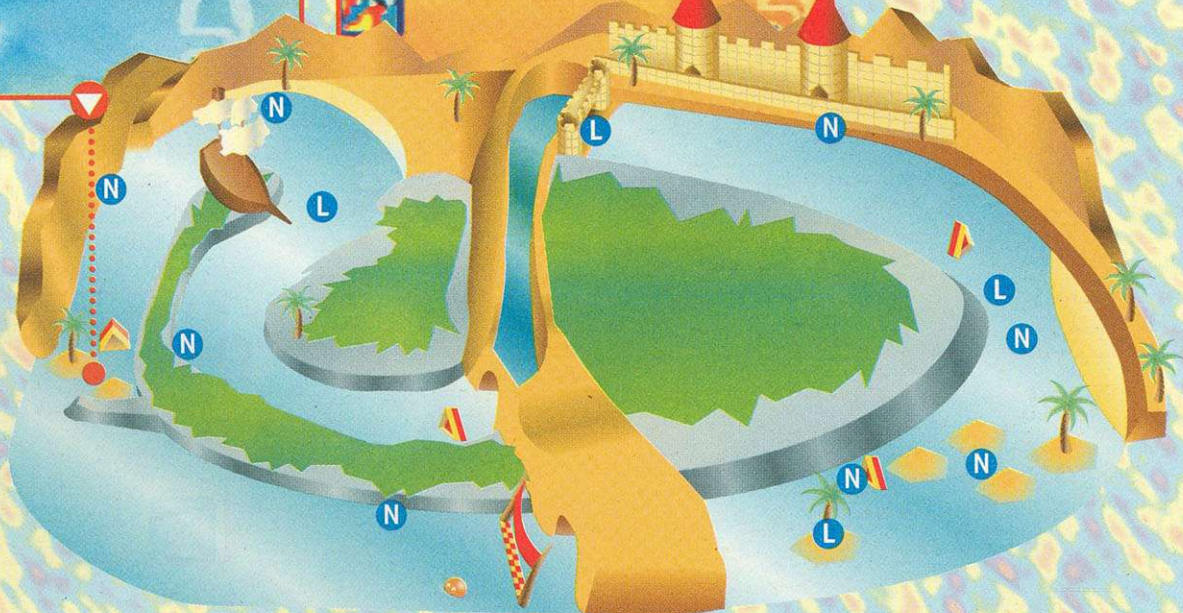
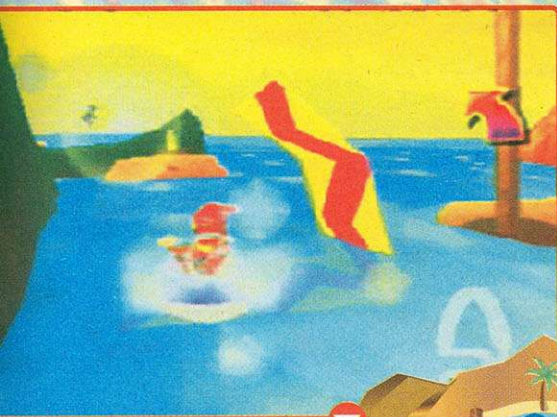
Ein Wal begleitet Euch ein kurzes Stück und hält dann vor dem Schiff. Benutzt seinen Kopf als Sprungschanze und holt Euch den Magnetballon.



3-2: Piratenlagune

1 Abzweigen

Fahrt durch den Beschleuniger und springt über die Schanze. Dadurch spart Ihr jede Menge Zeit und seid schnell im Ziel.



3-3: Mondsichelinsel



1 Kurzer Weg

Am Anfang seht Ihr zwei Wege. Nehmt den linken: Er ist zwar schmal, aber dafür kürzer und er bietet einen Beschleuniger.



3 Abgezweigt

Legt hinter der Höhle eine scharfe Bremskurve (A + B) hin und schliddert um die Ecke. Spart so den langen Weg um den Felsen.



2 Die Luke

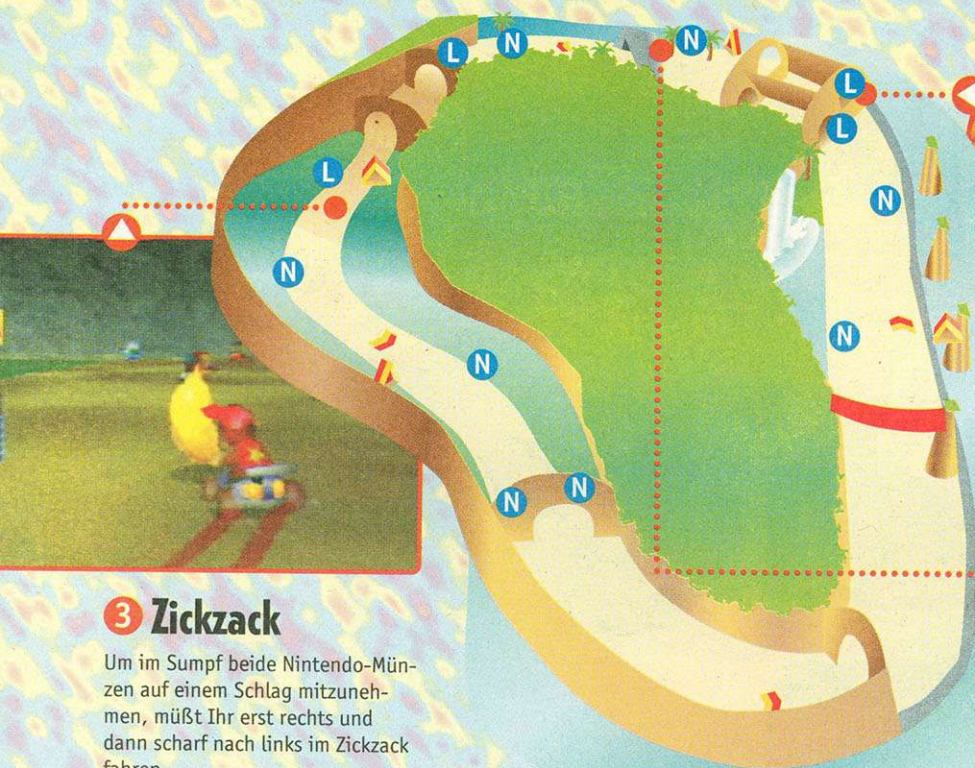
Wenn Ihr auf das Schiff fahrt, müßt Ihr aufpassen und den kleinen Weg neben dem großen Tor nehmen. Dieser führt Euch zu einer Münze.

S Der Schlüssel

Nehmt den kurzen Weg (1) und fahrt hinter dem zweiten Bogen Richtung Wasser. Im Wasser haltet Ihr Euch dann links und findet die Höhle im Felsen.



3-4: Schatzhöhle



1 Flughöhle

Wenn Ihr den Kurs mit einem Flugzeug fahrt, könnt Ihr hier zusätzlich durch eine Höhle oberhalb des Tunnels fliegen.

2 Turbo mitnehmen

Damit Ihr so wenig wie möglich Zeit verbraucht, solltet Ihr einen Turboballon auf sammeln, bevor Ihr hier die Münze holt. Fahrt dann einfach um das Felsentor herum.



3 Zickzack

Um im Sumpf beide Nintendo-Münzen auf einem Schlag mitzunehmen, müßt Ihr erst rechts und dann scharf nach links im Zickzack fahren.

.....Boss: Der Oktopus.....

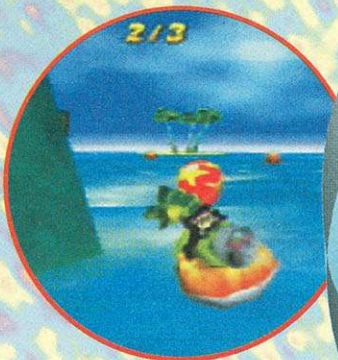
Erste Runde

Ein Oktopus fordert Euch zu einem Rennen heraus. Sammelt immer zwei Raketenballons und brennt ihm eine Lenkrakete auf den Leib. Achtet dabei auf seine Minen und weicht ihnen aus. Habt Ihr ihn überholt, braucht Ihr nur noch Turbos zu sammeln und vorne wegzuziehen.



① Raketenballon ▶

Umfahrt den ersten Bogen. So könnt Ihr noch einen versteckten Raketenballon einsammeln.



Zweite Runde

Gegenüber der ersten Runde ändert sich, daß er statt Minen jetzt Seifenblasen hinterläßt. Umfahrt diese, um Zeit zu sparen. Außerdem gibt es jetzt weniger Ballons.



.....4-1: Windmühlenebene.....

① Ab durch die Mitte

Fliegt durch den Beschleuniger und zielt direkt auf das Tor in der Windmühle. So spart Ihr Zeit und müßt nicht um die Mühle herumfliegen.

② Der Wasserfall



Fliegt langsam seitlich auf den Wasserfall zu. Schnappt Euch die Nintendo-Münze und dreht ab. Fliegt dann in einer Kurve auf die reguläre Strecke zurück.

◀ ③ Oben halten

Haltet im Canyon Eure Maschine oben. Zwar verpaßt Ihr dadurch den einen oder anderen Luftballon, findet aber dafür eine Nintendo-Münze.



4. Der Drachenwald



4-2: Grünstadt

1 Der Brunnen

Fahrt direkt auf den Brunnen zu und laßt Euch hineinplumsen. Ihr findet Euch dann auf einem unterirdischen Gang wieder, der Euch einige Kurven erspart.



2 Der Seitenweg

Hinter der Höhle müßt Ihr eine eingebremste Kurve (A + B) hinlegen. Fahrt dann in den umgefallenen Baumstamm und holt Euch die Nintendo-Münze.



3 Auf dem Marktplatz

Überquert den Marktplatz und holt Euch die Nintendo-Münze. Jetzt müßt Ihr einige Bremsdrehungen (A + B) hinlegen, um den nächsten Turbo noch zu bekommen.



4-3: Felsenschlucht

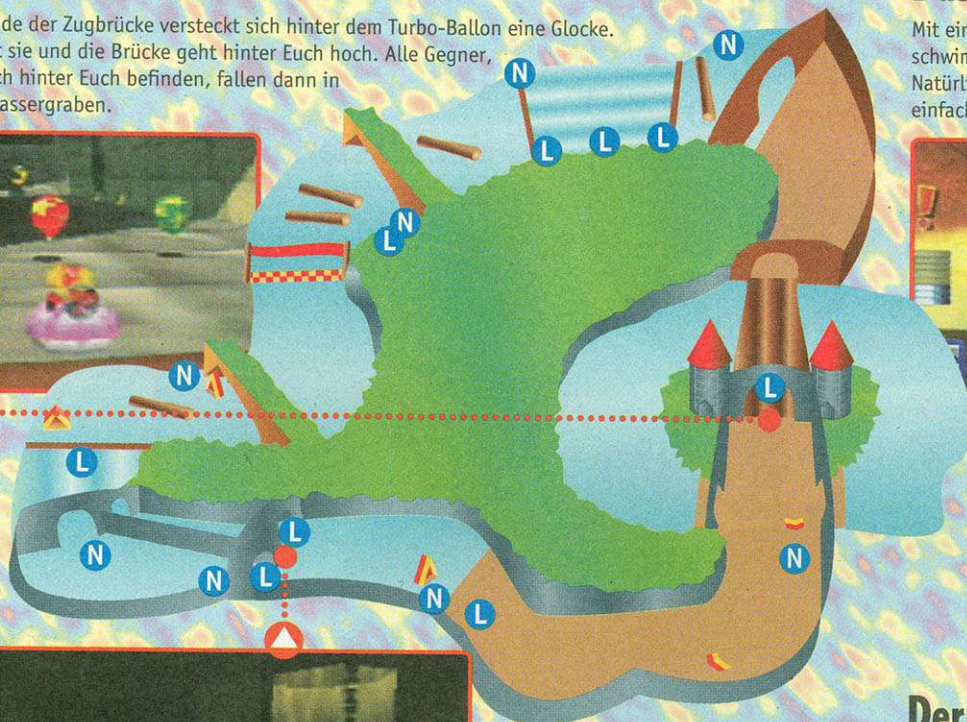
1 Die Bimmel

Am Ende der Zugbrücke versteckt sich hinter dem Turbo-Ballon eine Glocke. Lätet sie und die Brücke geht hinter Euch hoch. Alle Gegner, die sich hinter Euch befinden, fallen dann in den Wassergraben.



Düsen

Mit einem gut getimten Sprung könnt Ihr die schwimmenden Baumstämme überspringen. Natürlich geht das mit einem Turboballon viel einfacher.



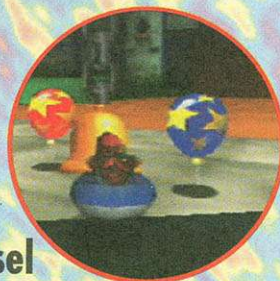
2 Links lang

Zwei Wege führen hier zum Ziel. Nehmt den linken, der ist zwar kurviger, aber auch kürzer.



Der Schlüssel

Um den Schlüssel zu finden, müßt Ihr drei Turboballons einsammeln und über die Zugbrücke fahren. Dreht Euch dann um und stellt Euch vor die Glocke. Lätet sie und fahrt mit Vollgas die hochgezogene Brücke nach oben.



4-4: Zauberwald

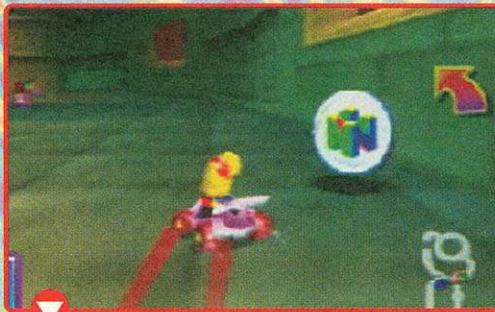
1 Der Springbrunnen

Nach der ersten Kurve vom Start aus müßt Ihr scharf links fahren und den rechten Weg um den Springbrunnen nehmen. So spart Ihr Zeit, denn hier gibt es kein Gedrängel und außerdem findet Ihr so zwei Nintendo-Münzen.



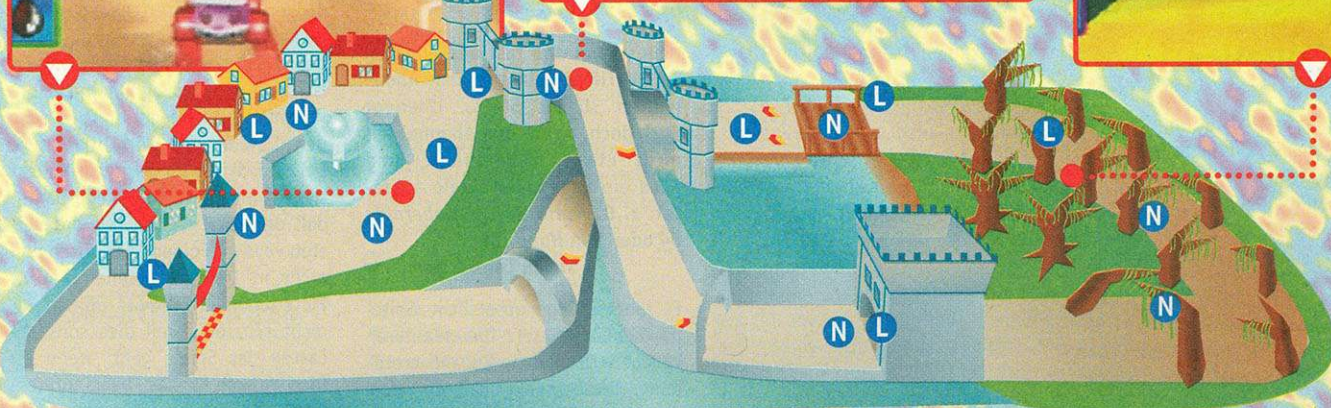
2 Kurvenlage

Gleich wenn Ihr ins Schloß hineinfahrt müßt Ihr eine Bremskurve (A + B) hinlegen, damit Ihr die Nintendo-Münze in der rechten Ecke einsammeln könnt.



3 Innenkurve

Auch im Sumpf solltet Ihr die Kurve möglichst eng nehmen. Denn erstens ist die Strecke so kürzer und zweitens gibt es hier gleich zwei Nintendo-Münzen.



Boss: Der Drache

1 Die Säulen

Die Höhlen sind voll Säulen. Hinter manchen verstecken sich Raketen- oder Turbo-Luftballons. Lernt die Strecke auswendig und versucht alle Ballons zu bekommen.



Feueratem

Im zweiten Rennen müßt Ihr besonders auf den Feueratem des Drachens achten. Er teilt sich nämlich manchmal in vier Flammenherde auf und macht Euch das Leben schwer.



2 Mitten im Wald

Im Tor zur Windmühle befindet sich ein Turbo-Ballon. Zielt hier genau, sonst gibt es eine Bruchlandung.



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



Fazit

Diddy Kong Racing ist ein phänomenales Rennspektakel. Wie von Rare nicht anders erwartet ein Spitzenspiel mit lustiger Grafik, witzigem Sound und fantastischen Ideen. Ein Fun-Racer der Spitzenklasse.

jvn

Es ist ganz schön spannend, wenn man sich durch Briefe seiner Leser wühlen darf. Diesmal war es ein besonderer Genuß, kam doch „4 Alle“ mit dazu. Rekord-mäßig viele Leser hatten sich an dieser 4-Jahres-Verlosung beteiligt und ihre Wünsche und Ideen zur Verbesserung von Fun Vision mitgeteilt. Schaut einfach einmal unter „4 Alle-Schnipsel“ nach, vielleicht seid Ihr ja auch dabei. Auch ohne Verlosung freuen wir uns aber wieder auf Eure Briefe. Los geht's!



Pin-Collection

Wie kann man die Sammler-Edition *Extreme G-Pins* bekommen, ohne an dem Preisausschreiben teilgenommen zu haben?

Sven Schäfer, Schwalmthal

Die Pins wurden nur zu Werbezwecken produziert und sind nicht für den Verkauf bestimmt. Doch Ihr habt eine zweite Chance: Fun Vision bietet im Probeabo die Möglichkeit, eine Kollektion zu bekommen!

Kritik, Kritik, Kritik!

Ich muß an Euch Kritik üben, denn Ihr seid nicht gerade das schnellste Konsolenblatt Deutschlands. Beispiele: Der Test von *F1 Pole Position* hätte schon in Ausgabe 12/97 sein sollen, wie in anderen Magazinen. Dann solltet Ihr Import-Tests machen (z. B. *GoldenEye*), sonst habt Ihr keine Chance gegen die anderen Magazine. Und das überflüssige SNES könnt Ihr auch rausschmeißen. Noch etwas, wie in Ausgabe 12/97 im Editorial, da behauptet Ihr, das auf dem Bild wären die Spice Girls. Ist doch wohl lächerlich. Sonst finde ich Eure ausführlichen Tests sehr positiv. Besonders gut finde ich Eure vielen Verlosungen. Einige Fragen habe ich natürlich auch noch:

1. Wird es *Tomb Raider* für das N64 geben?
2. Wird es ein zweites Formel 1-Spiel geben? Wenn ja, lohnt sich das Warten, oder soll ich *F1 Pole Position* kaufen?
3. Wann kommt *Mission: Impossible* auf den Markt?
4. Ich habe etwas von einer Umsetzung von *Command & Conquer* für das N64 gehört. Stimmt das?

Daniel Bühler, Zell

● Es balgen sich zahlreiche Hefte um wenige Muster, die bei engen Redaktionsschlüssen umlaufen. So kann es manchmal passieren, daß ein Spiel nicht rechtzeitig ankommt (wie bei *F1 Pole Position*). Doch das ist nicht der Normalfall.

● Dies ist das offiziell lizenzierte Nintendo-Magazin Deutschlands. Darum wird es keine Import-Tests geben. Aber gerade der von Dir als „Vorbild“ angeführte Verein ist auch kein Muster an Pünktlichkeit. Liegt wohl daran, daß die selbst Leserbriefe aus dem englischen Mutterheft übersetzen ...

● Ein Aufschrei geht durch die Reihen der SNES-Besitzer, die wir mit unserem Special in diesem Heft wieder beruhigen.

● Wer Spice Girls nachmacht, verfälscht, oder verfälschte oder nachgemachte Spice Girls in den Verkehr bringt, muß das Hausboot der Kellys von Algen befreien. Ohne Atemgerät. Darum sind die Mädels echt. Antworten auf die Fragen:

1. Nein. Sony hat die Lizenz geschützt.
2. Laut Gerüchten arbeitet Jeremy „ClayFighter“ Airey an einem Rennspiel. Vor Ende '98 ist mit diesem und mit Paradigms F1-Spiel nicht zu rechnen. Wenn Du solange warten willst, sagen wir Dir gerne, welches Spiel besser ist.
3. Im Frühjahr. Das ist der neueste Stand von Laguna, die den Vertrieb übernehmen.
4. Gerüchten zufolge versucht Westwood, das fast fertige Spiel an Nintendo of America zu verkaufen. Bestätigt ist das aber noch nicht.

Abo-Prämien

Die 15 %, die Ihr einem für ein Videospiel nachlaßt, wenn man abonniert, sind ziemlich mickrig. Die <Oops> schenkt einem ein

neues Spiel und fast alle anderen Zeitschriften erlassen dem Abonnenten 30 bis 50 %. Überlegt Euch doch, ob Ihr den Abonnenten nicht etwas mehr erlaßt, und auch ein paar mehr Spiele anbietet, z. B. *Mario Kart*, *Bomberman 64* oder *NBA Hang Time*.

Simon Cordis, Hamburg

Es gibt da eine gesetzliche Seite, nämlich das Gesetz für unlauteren Wettbewerb und die Zugabeverordnung. Diese regeln, daß der Wert einer Abo-Prämie nicht übersteigen darf. Würden wir ein neuwertiges Produkt, das im Handel zum Beispiel 100,- bis 160,- kostet, als kostenlose Prämie oder mit einer zu geringen Zuzahlung anbieten, hätten wir am Tag nach dem Erscheinen des Heftes eine Flut von Abmahnungen anderer Zeitschriften im Briefkasten. Gegen neue Abo-Prämien haben wir nichts: Im letzten Heft gab es erstmals *Extreme G*, weitere werden folgen.

Jedes Spiel: Funny?

Hey, ich heiße Jens und wollte Euch erst einmal loben, daß Ihr in Eurer letzten Ausgabe (Nr. 35) den Report über die Voyager gebracht habt. Aber ich glaube, Ihr habt da etwas verwechselt: Borg-Implantate verbinden das einzelne Individuum mit den anderen Borg. Außerdem sind die Implantate nicht organisch; das ist bei Dark Skies anders, diese sind organisch! Also wird wohl keiner der Voyager-Crew die Implantate einer anderen Serie haben! Trotzdem hoffe ich, daß Ihr näher auf die Staffeln und Folgen eingeht. Besonders haben mir auch die Berichte über *Bomberman* und *Lamborghini* gefallen. Trotzdem muß

ich Kritik üben: Geht Ihr nicht ein bißchen leichtfertig mit Euren Gold-Funnies um? Nach dem Motto „Oh, ein neues Nintendo-Spiel – Gold-Funny“. Als ich mir Euer Heft durchlas, stellte ich fest, daß Ihr es in Erwägung zieht, MRC einen Gold-Funny aufzudrücken. Muß man zu so drastischen Mitteln greifen? Ich finde es sehr gut, daß Ihr den alten Game Boy nicht beiseite schiebt und auch weiterhin über neue Game Boy-Spiele berichtet. Total begeistert bin ich auch von den vielen Kurznachrichten. Trotz dieser Kritik finde ich Euer Heft super!

Jens Jordan, Duisburg

Uff, also los:

● Von Implantaten haben wir in dem Voyager-Schnipsel kein Wort geschrieben. Alles was wir wissen, ist, daß es Seven-of-Nine nicht bekommt, vom Hive getrennt zu werden. Daß wir das Wort „Hive“ (wie bei Dark Skies) für das Borg-Kollektiv verwendet haben, liegt daran, daß der Autor des Artikels die meisten Voyager-Folgen in Englisch und nicht in Deutsch gesehen hat ... Platz für mehr TV-News werden wir nicht schaffen, weil dies sonst zu Lasten der Spiele geht. Wenn Du Dich wirklich für das Thema interessierst, solltest Du Dir einmal die englische Zeitschrift SFX ansehen.

● Wir haben wirklich darüber nachgedacht, MRC mit dem Funny zu beglücken. Doch leider kann man das Spiel zu schnell durchspielen.

Goldauge

Ich habe irgendwo gelesen, daß Rare weitere Spiele wie *GoldenEye* herausgeben wird. Welche denn, und wann?

José Gingeira, Wiesbaden

Martin Hollis, Produzent von *GoldenEye* für das N64, auf die Frage, was er im Moment macht:

„Das könnte ich sagen, darf es aber nicht. Alles was ich sagen kann ist, daß das *GoldenEye*-Team zusammen bleibt.“ Gerüchten zufolge wird es ein neues James Bond-Abenteuer geben, das auf älteren Filmen basiert. „Der MORGEN stirbt nie“ wird allerdings nicht versoftet, da die Rechte hier bei Sony liegen.

Wo gibt es Spiele?

In NFV 2+3/97 ist vom Spiel *Dragon Ball Z* die Rede, aber wo finde ich dieses Spiel? In Moers nicht!

Andre Gomez Schmatzl, Moers

Nicht alle Städte haben perfekt sortierte Videospiel-Läden. Darum gibt

es Versandhändler, die „exotische-
re“ Titel wie *Dragon Ball Z* betreuen.
Wende Dich doch einfach an einen
Händler, der in Fun Vision inseriert.
Oder schau in den NFV-Kleinanzei-
gen nach, vielleicht hast Du da
Glück. Letzte Rettung für Verzwei-
felte bietet dann nur noch der ent-
sprechende deutsche Vertrieb, in
diesem Fall Konami. Da könntest Du
es bei der Hotline versuchen.

Brieffreundschaften

● Ich heiße Nadine, bin zwölf
Jahre alt und meine Hobbies sind:
N64 + SNES spielen, Zeichnen, TV,
Schlafen, Streiche spielen und
meine Tiere. Also, wenn Ihr Inter-
esse habt, dann schreibt an: Nadi-
ne Mandry Ka, Urb el Farco C.
Sevilla 69B, 29 649 Mijas-costa,
Spanien.

Anm. der Redaktion: Erinnern wir
uns da nicht an ein paar Briefe, die
nach Brieffreundschaften im Aus-
land fragten? Na, jetzt aber los!
Laßt Nadine nicht hängen.

Persönliche Fragen

Was macht Ihr, wenn Ihr nicht ge-
rade gute oder schlechte Nach-
richten ins Heft quetscht?

Karsten Klaus, Kämpfelsbach

Jochen führt dank seiner netten
Verlobten ein ausgefülltes Privatle-
ben, in dem gerade noch Platz für
Fitness, Comics und Wrestling ist.
Oliver frißt sich durch (meist eng-
lischsprachige) Romane, wenn er
nicht gerade japanische Vokabeln
büffelt. Auch Karl-Heinz ist eine
Leseratte, steht aber mindestens
zweimal die Woche an der Kinokas-
se an. Jörg treibt bis in die späte
Nacht Sport (aber auch nicht mehr
so wild wie früher) und Wolfgang
hütert seine zahlreichen Kinder.

4 Alle!-Schnipsel

● Ich finde, Ihr seid zu fest im
N64-Rausch. Bringt mehr über
das SNES. Reto Pfeiffer.

Klar, das N64 ist wichtig. Aber wir
werden nicht länger zusehen, wie
das zu Lasten des SNES und des
Game Boys geht. Freiheit für die
Klassiker, Super Return of the
Legends! Zwölf Seiten machen in
diesem Heft den Anfang, weitere
werden folgen.

● Ich wünsche mir noch ein bis
zwei Seiten mehr Tips in der Tip-
time, denn einige nehmen bis zu
zwei Seiten in Anspruch. Sascha
Unger.

● Es sind zu wenig Specials.
Alexander Freund.

Geschieht seit dieser Ausgabe!

● Könnte man aus den Game Gui-
des nicht herausnehmbare Spiele-
berater in der Heftmitte erstellen?
Benjamin Gasser.

● Weniger Tips und Tricks wären
auch nicht schlecht, aber irgend-
wie muß man seine Seiten ja voll
kriegen, oder? Matthias Hansen.

Es ist nicht so, daß wir die Seiten
„irgendwie voll kriegen“ wollen; es
gehört ins Konzept. Und nach weni-
ger Tricks fragten nur ganz wenige
Leser, also bleibt das so. Mal se-
hen, ob der Umfang noch etwas er-
weitert werden kann. Zum Heraus-
nehmen ist die ganze Sache auf je-
den Fall gedacht, dafür gibt es die
Linien zum Ausschneiden. Und wir
sorgen dafür, daß die Seiten ent-
nehmbar sind, ohne daß Informa-
tionen aus dem Heft zerschnitten
werden müssen.

● Ein großes Lob an Eure Mitar-
beiter, die für die Nachbestellung
zuständig sind. Felix Eikermann.

Es stimmt: Im Moment schaffen wir
es, alle Funny Shop-Artikel und
Nachbestellungen innerhalb einer
Woche auf den Weg zu bringen!

● Daß es öfter Poster, Aufkleber,
Sammelkarten gäbe, und daß
Zeichnungen herausgebracht wer-
den. Jesse Khala.

Zeichnungen von Lesern werden
nicht abgedruckt, weil das zu lasten
aller anderen Artikel (Reports, Tips
etc.) gehen würde. Poster wird es
wieder einmal geben, wahrschein-
lich schon im Sommer. Aber in bei-
den Fällen hat die Aktualität Vor-
rang. Für die anderen Sachen be-
nötigen wir Mithilfe der Hersteller.

● Vielleicht dokumentiert Ihr ja
auch mal 'nen typischen Tag von
Euch, damit wir sehen, was Ihr für
uns macht! Martin Messing.

Streß von 9 bis 18 Uhr, oftmals
sehr viel länger. Telefonate, Spiele,
Schreiben – es gibt viel zu tun.
Aber Spaß macht es trotzdem. Wir
halten die Idee für einen solchen
Artikel im Hinterkopf!

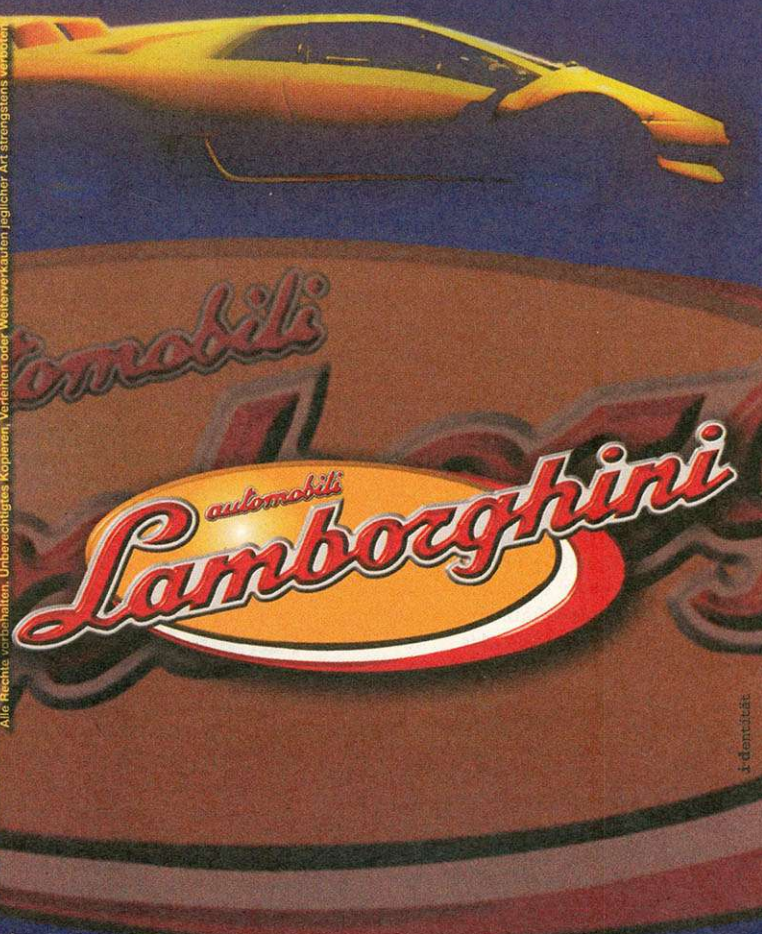
● Ein Demomodul, das alle drei
Monate erscheint. Sabine Thaller.

Die Produktion eines Moduls kostet
mindestens 60 Mark. Das wissen
wir, weil wir schon vor einigen Jah-
ren auf diese Idee gekommen sind.
Weiterhin erschwert die Tatsache
die Aktion, daß wir leider die N64-,
SNES- und Game Boy-Leute nicht
unter einen Hut bekommen.

● Brieffreunde aus dem Ausland.
Christine Röhle.

Die erste Möglichkeit ist, Nadine zu
schreiben (siehe „Brieffreundschaften“).
Aber wir wissen, daß dieses
Heft in Polen, der Schweiz, Italien,
den Vereinigten Emiraten und an-

The trademarks Nintendo, Game Boy, and Super Mario Bros. are registered trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Konami. Konami (Deutschland) GmbH is a registered trademark of 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

derswo gelesen wird. Nintendo-Fans aller Länder: Schreibt uns!

● Die Seite mit den Kleinanzeigen ist ziemlich unübersichtlich. Ich finde, daß man sie in Gruppen (z. B. Verkäufe, Suche oder Tausche) unterteilen sollte. *Katharina Rummel.*

Ja, geben wir zu. Die Sache wird überarbeitet.

● Ich wünsche mir Angaben zu High Scores oder Bestzeiten, da diese Vergleiche mehr Spielmotivation bringen. *Markus Teuber.*

Sind andere Leser der gleichen Meinung? Schreibt uns!

● Ein bißchen mehr Mut zur Kritik, denn einige Spiele für die Nintendo-Geräte sind wirklich erbärmlich. *Lutz Budde.*

Mut zur Kritik? *Dual Heroes* ist das erste N64-Spiel, wo der Begriff „erbärmlich“ wirklich stimmt. Deshalb haben wir das für dieses Heft geplante Preview gekickt. In allen anderen Fällen gibt es das Fazit.

● Ich wünsche mir mehr Berichte über Programmierer und ihre Arbeit. *Andreas Meissner.*

Das ist ein fester Bestandteil der NFV. Lest diesmal ein Interview mit Acclaim, in der nächsten Ausgabe gibt es einige Überraschungen!

● Und hört bloß nicht mit den Inside-Seiten auf. Oder mit dem Telex. Die sind klasse. *Philip Stöteknuel.*

● Ich wünsche mir noch mehr News. *Daniel Bauer.*

● Das Telex der Inside-Seiten könntet Ihr rausschmeißen oder wenigstens verkürzen, denn es ist die uninteressanteste Rubrik des Heftes. *Marcel Kauf.*

So unterschiedlich sind die Meinungen, doch die meisten Leser interessiert das Telex und Inside. Deshalb werden wir den News-Teil auf keinen Fall kürzen.

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbrieфе
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

► Oliver Haag verkauft eine SNES-Konsole mit zwei Controllern und *Waterworld*, *Crash Test Dummies* und *WWF Raw*. Alle Objekte sind in gutem Zustand. Komplett für 460,-. Fuchslochstraße 4, 75 015 Bretten-Ruit, Telefon 07 252 / 80 401. ●

► Verkäufe *F1 Pole Position* 64, PAL-Version, inkl. Porto für 100,-. Neuwertig, originalverpackt mit Anleitung. Christoph Jöckel, Telefon 08 802 / 17 11, Fax 15 44. ●

► Verkäufe mein SNES mit einem Pad für 120,- oder mit zwei Pads für 130,-. Dazu den Super Game Boy für 50,-, *Populous*, *F-Zero*, *Championship Pool Billard*, *Zelda III*, *Super Mario Paint* mit Maus, *DKC 2*, *Terranigma*, *Nigel Mansells World Championship* (alle SNES), *Zelda IV* mit Spieleberater und *Kirby's Dream Land* (beide Game Boy). Preise auf Anfrage, komplett für 650,-. Raphael Koj, Tel. 02 103 / 415 81. ●

► Verkäufe SNES mit zwei Controllern (119,-), und folgende SNES-Spiele: *WWF Arcade*, *F1 Pole Position*, *DKC 2*, *Lost Vikings*, *ISS*, *Indiana Jones Greatest Adventures*, *Super Mario Kart*, *Power Drive*, *Super Mario World*, *Batman & Robin*, *Sim City*, *Secret of Mana*, *Illusion of Time*, *Super Tennis*, *Hulk*, *Tiny Toons*, *WWF*

Wrestlemania. Preise auf Anfrage. SNES im Sparpack mit fünf Spielen nach Wahl, Spieleberater, original Nintendo-Tasche und Tips zu einigen Spielen für sensationelle 399,-. Tausche auch zwei der o. g. SNES-Spiele gegen ein N64-Spiel (z. B. *F1 Pole Position*, *Extreme G*, *MRC*, *Top Gear Rally*, *Wave Race* 64). Telefon 07 835 / 17 80, Daniel Bühler. ●

► Verkäufe Game Boy-Spiele mit Anleitung: *Tiny Toons Wacky Sports*, *Donkey Kong*, *Donkey Kong Land 2*, *Tiny Toons Adventures 2*, *Blues Brothers*, *Wario Blast*, *Das Imperium schlägt zurück*, *Kirby's Dreamland*, *Gauntlet 2*, *Batman: The Animated Series*. Verkäufe ohne Anleitung: *Super Mario Land 1 + 2*, *Looney Tunes*, *Godzilla*, *Gremlins 2*, *Probotector & Tetris*. Alle Spiele um 20,-. Verkäufe auch *Terranigma* mit Spieleberater für nur 40,-. Michael Jahl, Gerengasse 9, A-3500 Krems. ●

► Verkäufe für das N64 *Super Mario 64* (60,-), *Turok* (65,-), *Lylat Wars* (ohne RP, 90,-), *Diddy Kong Racing* (70,-). Alle Spiele mit Anleitung und Verpackung. Wer verkauft mir 007 PAL? Jörg Ascheuer, Telefon/ Fax 07 634 / 48 89. ●

► Verkäufe *Super Mario World* (35,-), *Sim City* (55,-), *Secret of*

NFV-ABONNENTEN VERDIENEN MEHR!

EXTREME G

... gibt's als top-aktuelles Spiel für diejenigen, die einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision werben. Zum Super-Vorzugspreis!

Das dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen.

Und Ihr wißt ja: Beim Abo spart Ihr fast 15% pro Ausgabe!

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an: Nintendo Fun Vision, Pro Verlag GmbH, Stichwort „Abo“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.



Extreme G (N64) von Acclaim
Zuzahlung DM 125,- (per Nachnahme)



ABO-FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:
(069) 5008011

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

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

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

Ich habe den neuen Abonnenten geworben + erhalte die Prämie:

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

EXTREME G (Zuzahlung DM 125,-)

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

Datum/2. Unterschrift

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

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

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

☐ Per Überweisung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankinzug (nur Inland)

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

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

Mana, Secret of Evermore (je 75,-) und *Terranigma* (100,-, alle SNES). Boris Mikic, Luisenstraße 2, 63 067 Offenbach. Tel. 069 / 88 38 77 (Mo. - Fr. 17.30 bis 20.00 Uhr, Wochenende oder Feiertag von 09.00 bis 20.00 Uhr). Dringend! ●

► **Verkaufe** SNES mit zwei Pads (99,-) und folgende Spiele: *Theme Park* (60,-), *Zelda III* (45,-), *Sim City* (50,-), *Int. Superstar Soccer*, *Donkey Kong Country 1 + 2* (je 69,-), *Super Tennis* (25,-), *Donkey Kong Country 3* (79,-), *Striker* (20,-), *Street Fighter II* (30,-) und den *Super Game Boy* (40,-). Sören Kleingräber, Tel. 05 246 / 23 83. ●

► **Verkaufe** NES mit zwei Pads und folgende Spiele: *Kirby's Adventure*, *Super Mario Bros. 1, 2 und 3*, *Marble Madness*, *Golf*, *World Cup*, *The Simpsons: Bart Vs. The World und Slalom* für 120,-. Daniel Igor Sironi, Telefon 06 224 / 81 563 oder 54 747. ●

► Lukas Maluga **sucht** den Herr der Ringe-Zeichentrickfilm „Das tosende Paradies“. Er zahlt bis 15,- und übernimmt wenn nötig die Versandkosten. Lukas Maluga, Zaunacker 25, 74 740 Adelsheim. ● Anmerkung der Redaktion: Eigentlich haben wir etwas anderes zu tun als vergessene Adressen von Lesern in alten Heften (1/97!) zu suchen ... Leute, vergeßt Eure Adresse nicht!

► **Suche** für N64: *Madden 64*, *Nagano Winter Olympics*, für das SNES *Super Bomberman 3*, *90 Minutes*, *Pinocchio*, *Garfield*, für den Game Boy *Aladdin*, *Superman*, *Elevator Action* und *Metroid II* sowie einen farbigen N64-Controller. Otto Mangold, Telefon 030 / 412 81 73 oder 0177 / 40 11 842. ●

► **Verkaufe** folgende SNES-Spiele: *Super Star Wars*, *Super Bomberman 2*, *WWF Royal Rumble*, *TMHT Tournament Fighters* (je 80,-), *F-Zero*, *Super Soccer*, *Street Fighter 2* (je 50,-), *Super Mario World* (30,-), *Lufia* (110,-), sowie das Super Duper Maxi Pack (SNES, normaler Controller, Controller mit Dauerfeuer und die o. g. Spiele) für 499,-. Viktor Riesen, Walhallastraße 102, 32 108 Schötmar, Telefon 05 222 / 85 480. ●

► **Biete an:** *Turok* und *Hexen*. **Tausche** gegen *NBA Hangtime*, *MRC*, *GoldenEye*, *Automobili Lamborghini*, *ISS 64* oder *ClayFighter* (alle N64). **Verkaufe** aber auch beide Spiele für je 90,-. Dominic Banholzer, Finkenweg 9, 89150 Laichingen-Machtolsheim, Tel. 07 333 / 61 85. ●

► **Verkaufe** *Yoshi's Island* (65,-), *Starwing* (60,-), *Super R-Type* und *Zool* (je 35,-, alle SNES mit Anleitung), *Schlümpfe* (35,-), *Spider-Man*, *Micky Mouse*, *Mario & Yoshi* (je 25,-, alle Game Boy ohne Anleitung). Christoph Küderle, Siedlung

21, 77 652 Offenburg, Telefon 0781 / 759 38. ●

► **Tausche** *Super Mario All Stars* sowie *Samurai Showdown* gegen andere Spiele, wie z. B. *WWF Raw* oder *Super Castlevania*. Für den Game Boy *tausche* ich *Racing Fighter* oder *Indiana Jones - Der letzte Kreuzzug* z. B. gegen *Asterix & Obelix* oder *WWF Superstars 2*. Ich nehme aber auch gerne andere Titel. Thomas Greve, Gocher Straße 36, 50 733 Köln, 0211 / 724 224. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele *Double Dragon 5* (42,-), *Hurricanes* (18,-), *Kirby's Ghost Trap* (42,-), *Tetris & Dr. Mario* (39,-), *DKC* mit Spieleberater (50,-), *DKC 2* mit Spieleberater (60,-), sowie den Top Secret Spieleberater (10,-). Preise zuzüglich Porto. Michael Wissel, Telefon 06 023 / 97 00 45. ●

► **Suche** *Mega Man X* und *X*, *Primal Rage*, *Super Street Fighter 2*, *Secret of Mana*, *Secret of Evermore*. Manuel Carlsson, Möslweg 4, 86 850 Fischach, Telefon 08 236 / 5442. ●

► **Verkaufe** Fun Vision-Magazine 11/93 (Erstausgabe) bis 12/95, nur komplett, neuwertig, VHB: M. Manca, Tel. 05 231 / 57 05 05. ●

► **Verkaufe** für N64: *Diddy Kong Racing* und *Super Mario 64* je 70,-, Nils Feldmann, Telefon 02 508 / 98 46 03, Fax 02 508 / 98 44 57 (nur in NRW). ●

► **Suche** *True Lies!* **Tausche** gegen *Jurassic Park 1* (beide SNES). Ist sehr dringend! Steffen Baumgardt, Tel. 02 303 / 35 31 27. ●

► **Verkaufe** *Super Mario World Classic* (40,-) und *Pinocchio* (50,-) beides für SNES. Sören Maaß, Telefon 04 281 / 61 09. ●

► **Verkaufe** *Gretzky 3-D Hockey 64* incl. Controller Pak für 135,- oder **tausche** gegen *NFL Quarterback Club '98* oder *Lylat Wars 64* incl. Rumble Pak. Infos unter Telefon 040 / 711 07 28, Max Münker. ●

► **Verkaufe** für N64: *Lylat Wars* mit Rumble Pak (100,-), *Blast Corps* (80,-), *Bomberman 64* (70,-) und *Extreme G* (100,-). Außerdem **suche** ich *Diddy Kong Racing* und *Golden Eye* (alle angegebenen Spiele PAL-Versionen). Bin auch bereit zu **tauschen**! Preise VB! Ruft an unter Telefon 06 138 / 85 39 oder faxt unter 06 138 / 94 02 10. Frank Köhler, Portugieser Straße 12, 55 278 Mommenheim. ●

► **Verkaufe** folgende SNES-Spiele: *Super Ghouls'n Ghosts*, *Street Fighter 2*, *Der König der Löwen*, *Prince of Persia*, *Super Mario Kart*, *Zelda* (alle ohne Verpackung und Anleitung zu je 20,-). Für den Game Boy: *Kung Fu-Master*, *Ultra Nemesis*, *Stargate* (alle ohne Verpackung und Anleitung zu je 10,-). Für das N64: *Mario Kart 64* (60,-), *Bomberman 64* (70,-), jeweils mit Verp. und Anleitung. Infos unter Telefon 06 352 / 78 97 01. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Pads und 7 Spielen: *DKC 2*, *Kawasaki Superbikes*, *NBA Live '96*, *Magical Quest* (starring Mickey Mouse), *Super Mario World*. Nur satte 350,- inkl. Verpackung der Spiele und Anleitung. Das ist noch nicht alles! Dazu kommen noch 2 Spieleberater zu *Schlümpfe* und *DK Country*. Alles weitere schriftlich! Bitte schreibt an: Björn Löppke, Van-Gogh-Straße 1, 47 228 Duisburg. ●

► **Verkaufe** Nintendo 64 mit *Super Mario 64*. Dabei sind viele Extras! VB 375,-. Marco Uebrick, Telefon 04 435 / 35 86. ●

► **Verkaufe** SNES mit 3 Joypads und 6 Spielen wie *Terranigma* (einzeln 65,-), *WWF - The Arcade Game* (45,-), *Mario* (30,-), und 3 weitere Spiele. NP 830,-, alles zusammen für nur 360,-. Telefon 05 037 / 98 846 ab 15 Uhr oder schreibt an: Serkan Sivri, Stanstraße 2, 31 547 Rehburg. ●

► **Verkaufe** *Tim in Tibet* (SNES, 70,-), Game Boy-Artikel: *World Cup* (25,-), *Super Mario Land*, *Duck Tales*, *Bugs Bunny's Crazy Castle* (je 20,-), Soundverstärker, Lupe + Licht (je 10,-), gelber Game Boy (60,-), grauer Game Boy (40,-). Infos bei Ralph Murray, Fuchsen-gasse 1a in 97 483 Eltmann. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele: *Lost Vikings*, *Blackhawk* (je 40,-), *Pitfall*, *Super Mario World* (je 30,-), *Soulblazer* (50,-), *Shadowrun* (70,-). Telefon 07 732 / 97 27 16 (Claus verlangen). ●

► **Verkaufe** *Super Mario World Classic* (40,-) und *Pinocchio* (50,-) beides für SNES. Sören Maaß, Telefon 04 281 / 61 09. ●

► **Suche** Tips und Tricks für *Diddy Kong Racing*, *Wave Race 64* und *Bomberman 64*. **Suche** aktuelle Spiele für das N64, Preise sollten auf VB liegen und **suche** Tips für neue Spiele. Schreibt an: Arno Serowy, Talstraße 16 in 50 126 Bergheim, Tel. 02 271 / 66 353. ●

► **Suche** *Wing Commander* für das SNES. Wer verkauft es mir günstig? Bitte melden bei Carmen Herrmann, Flensburger Straße 38, 25 348 Glückstadt oder Telefon und Fax 04 124 / 8 11 27. ●

► **Verkaufe** *Alien 3*, *Aladdin* (je 50,-), *Mega Man 7*, *Donald Duck in Maui Mallard*, *Fifa '97*, *Chaos Engine*, *Earthworm Jim 2* (je 70,-), *Maximum Carnage* (80,-). Alle neu! Außerdem *Tiny Toons: Buster Busts Loose* (komplett) und *Secret of Mana* mit Spieleberater (ohne Packung u. Anleitung, je 50,-). **Kaufe** bzw. **tausche** auch gegen *Top Gear 2*, *Stunt Race FX* und andere Rennspiele, *Samurai Showdown*, *Dragon - Bruce Lee Story*, *Dragon Ball* und

andere Prügelspiele, *Jurassic Park* und andere 3D-Shooter, außerdem *Theme Park*, *Syndicate*, *Sim City* oder ähnliches. Telefon 07 633 / 15 09 17 ab 19 Uhr, Valentin. ●

► **Suche** *Sailor Moon* auf SNES! (Ich bezahle sehr gut.) Christian Karger, Kreuzfeldstraße 18 in 73 488 Ellenberg. Telefon 07 962 / 81 79. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Joypads und fünf Spielen (*Super Bomberman*, *Street Fighter II*, *Striker*, *Super Soccer* und *Street Racer*) für 200,-. Bitte melden bei: Ali Foustok, Leibbrandstraße 19, 78 713 Schramberg, Tel. 07 422 / 21 043. ●

► **Verkaufe** *Mario Kart 64* (60,-) und *Mario 64* mit Spieleberater (50,-). **Suche** *GoldenEye 007*. Schreibt an Malte Zerth, Wittmunder Straße, 26 639 Wiesmoor. Telefon 04 944 / 18 90 (Werktags von 14.30 bis 20 Uhr, Sa. + So. von 11 bis 21 Uhr). ●

► **Verkaufe** ein SNES mit 6 Spielen für ca. 200,- (VB). Mit dabei sind 2 Controller. Die Spiele: *Super Mario World*, *Donkey Kong Country 3*, *Lamborghini*, *Asterix und Obelix*, *Tiny Toons Sport*, *The Flintstones*. Ich **tausche** auch alles gegen eine Nintendo 64-Konsole ohne Spiel! Cakir Masis aus München, Telefon 089 / 63 70 526. ●

► **Verkaufe** NES mit 2 Controllern, 1 Joystick + 12 Spielen: *Mario Bros. 1*, *Alfred Chicken*, *Lemmings*, *Donkey Kong Classics*, *Mega Man 3 + 4*, *Metroid*, *Turtles 1*, *Double Dragon II*, *Soccer*, *The Battle of Olympus* und *Wizards and Warriors II*! Möglichst Raum Braunschweig, Gifhorn oder Wolfsburg. Preis VB! Infos bei Sebastian Schacht, Zum Sundern 7, 38 527 Meine. ●

► **Verkaufe** für N64 *Blast Corps* (80,-), *Turok* (75,-), *Wayne Gretzky's 3-D Hockey* (70,-). Für Game Boy: *Adventure Island 2* (20,-), *Alfred Chicken* (20,-), *Donkey Kong Land* (20,-), *Lucky Luke* (30,-), *Pac in Time* (15,-), *Worms* (25,-). Alles PAL-Spiele, komplett in Deutsch. Infos unter Tel. 04 821 / 86 470. ●

► **Zur Information:** Diese Kleinanzeigen sind **kostenlos**. Damit sie das auch bleiben können, behält die Redaktion sich vor, arbeitsintensive* Preisangaben zu **streichen** und diese mit dem Zusatz „**Preise auf Anfrage**“ zu versehen. ●

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

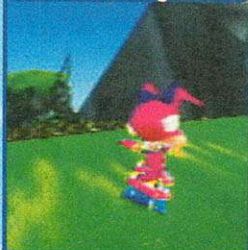
Run Saber (SNES): Klingelt es bei Euch? Nein? Kein Wunder, denn Atlus, der Hersteller dieses Spiels, ist in Deutschland kaum bekannt. Aber jetzt liefert Atlus ein eiskaltes Vergnügen: *Snowboard Kids*!

So geht es den Berg herunter

Snowboard Kids ist das erste Snowboard-Spiel, das Deutschland erreicht, lange noch vor Imagineers, Kemcos oder Nintendos eigenem Modul. Atlus liefert FunSport, keine Simulation: Fünf Charaktere (& ein geheimer) rasen auf drei (& drei geheimen) Brettern die Hügel herunter. Stunts wollen ausgeführt und Geheimgänge gefunden werden. Dank zahlreicher Extras ist die Abfahrt erst entschieden, wenn man im Ziel steht. Zu leicht landet einem noch ein Teller auf dem Kopf ... Ihr seht, realistisch ist *Snowboard Kids* nicht. Auch der Bewegungsablauf ist unnatürlich: Gute Fahrer vermeiden die Gegenrotation mit dem Oberkörper, wenn sie steuern. Und genau das tun die *Snowboard Kids* nicht. Aber dem Spaß tut das keinen Abbruch.



Nancy



Ein lahme Ente, aber sie hat bei Tricks und Kurvenfahrten die größten Fähigkeiten. Sie beherrscht vier akrobatische Darbietungen, die sog. Mega-Stunts!

Jam



Immer noch ein langsamer Fahrer, doch etwas schneller als Nancy. Dafür ist er auch nicht mehr so gut mit Tricks und in den Kurven. Auch Jam beherrscht vier Mega-Stunts.

Linda



Linda gehört zu den Flitzern und bietet durchschnittliche Fähigkeiten, wenn es in kurvige Parcours oder zu Tricks geht. Sie beherrscht drei Mega-Stunts.

Slash



Mit jeweils zwei Punkten in allen Fähigkeiten ist er die Wahl der Anfänger. Drei Super-Tricks hat er auf dem Kasten.

Tommy



Wenn Tommy am Rollen ist (rutschen oder gar „snowboarden“ kann man das ja wohl nicht nennen), hält ihn nur noch eine Kurve auf. Um die kommt er nämlich kaum herum.

Bis zu 4 Spieler

Klar, alleine macht ein Multi Player-Modul nicht so viel Spaß wie in der Gruppe. Bis zu vier Personen können bei *Snowboard Kids* gleichzeitig ans Rennen. Der Bildschirm ist dann viergeteilt. Bei zwei Spielern gleichzeitig ist das Bild in der Mitte geteilt.

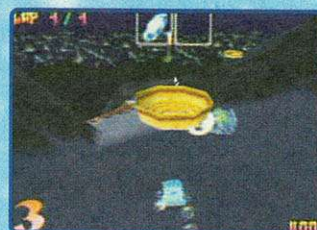


Drei Spieler gehen bei 4-Spieler-Ansicht ins Rennen, aber ein ...

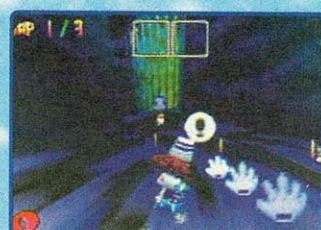
... Teil des Bildschirms ist schwarz. Das Problem hat man zu zweit nicht.

Die Extras

Fahrt durch die Clowns auf der Strecke, um so Extras zu sammeln. Der Geist brems z. B. den ersten Fahrer (oder den zweiten, wenn Ihr der erste seid). Die Maus klagt den Gegnern Geld. Steine, Teller, Eis, Schneemänner, Bomben und Hände bremsen Mitfahrer, während der Ventilator Euch antreibt.



Wer rechtzeitig das leere Snowboard aktiviert, wird nicht geplättet.



Auch mit cleverem Manövrieren kann man Problemen ausweichen.

Die Strecken

1 Guruguru Mt.: Auf 541 Metern wird die leichteste Strecke zur schnellen Prüfung. Fahrt sie fünf Mal. Besonders gemein ist es, Steine direkt hinter einem Clown zu legen. Ihr müßt Euch nur merken, wo das war, sonst fahrt Ihr in die eigene Falle. Der Eingang zum Ski-lift ist in der Mitte, und es gibt keine schweren Kurvenstrecken.



2 Big Snowman: Nach den Bäumen auf der 1.750 Meter langen Strecke wird es eng: Fallt nicht auf den Boden (wie auf dem Foto rechts). Der Ausgang ist rechts. Sonst gibt es diesmal eigentlich nichts zu sagen: Viel Glück beim Fahren!



3 Sunset Rock: Schönes Panorama auf 1.706 Metern. Neu sind fallende Steinblöcke, die einem das Leben schwer machen können. Auch der Schneemann (Foto rechts) ist nicht zu verachten, denn er wirft mit Schneeköpfen. Wenn Ihr vor dem Sprung von Tellern getroffen werdet, stürzt Ihr sicher noch einmal ab.



4 Night Highway: In der Dunkelheit wird leicht die erste Abkürzung der 1.368 Meter-Strecke übersehen. Achtet rechts auf ein Hinweisschild. Kurz vor dem Tunnel geht es dann nach rechts. Achtung auf dem schmalen Grat. Gleich links hinter dem zweiten Sprung ist noch eine Abkürzung! Der Ausgang ist rechts.

5 Grass Valley: Snowboarden auf 1.490 Metern Gras? Kurz nach dem Start gibt es schon links eine Abkürzung, doch paßt bei dem Sprung auf, sonst nützt sie Euch nichts. Die Allee ins Nichts ist gleich rechts hinter dem Schild, das auf sie hinweist. Auch hier muß zwei Mal gesprungen werden! Der Ausgang ist links.



6 Dino Park: Vorsicht in der Wasserhöhle, denn auch hier könnt Ihr wieder von der 1.490 Meter-Strecke abkommen. Witzig sind die Bumper (links), die den gleichen Sinn haben wie auf einem Flipper. Kurz darauf geht es nach links. Links geht es auch auf die Seilbahn.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Atlus

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Funsport

Sound

Typische Jump'n'Run-Kost.

Grafik

Es ist schon toll, was hier abgeht. Umfangreiche, lange Strecken mit Gags am Rande und anspruchsvollem Design machen echt Spaß.

Spielbarkeit

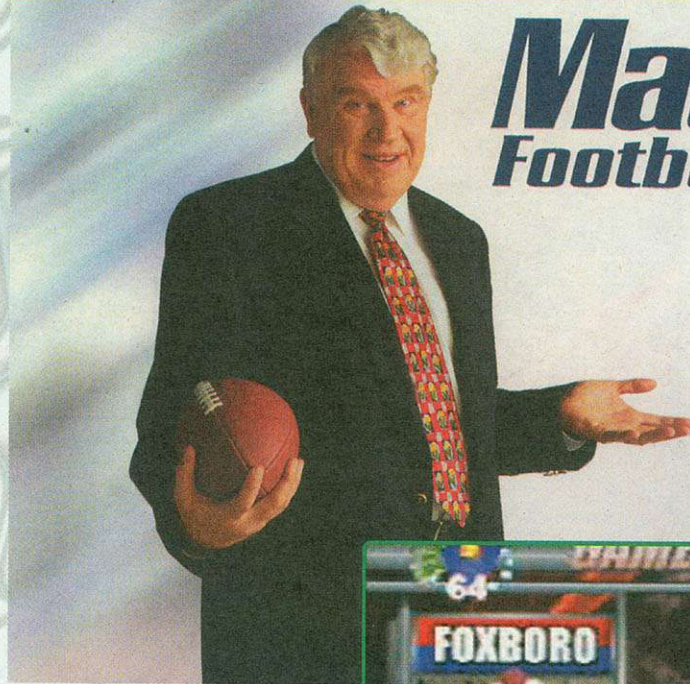
Leicht ansteigender Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß Anfänger auf ihre Kosten kommen. Profis werden das Produkt aber schneller gelöst haben, als ihnen lieb ist. Da hilft dann nur noch der 4-Spieler-Modus.

Fazit

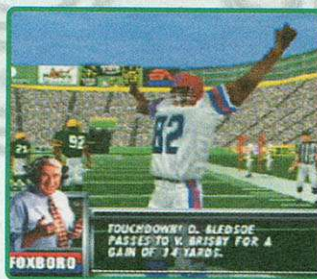
Snowboard Kids ist ein lustiges Modul für junge und junggebliebene Nintendo-Freunde, die auf putzige Grafik fliegen. **Snowboard Kids** macht Spaß und bietet neben Abkürzungen, einer geheimen Strecke auch drei versteckte Charaktere.

og

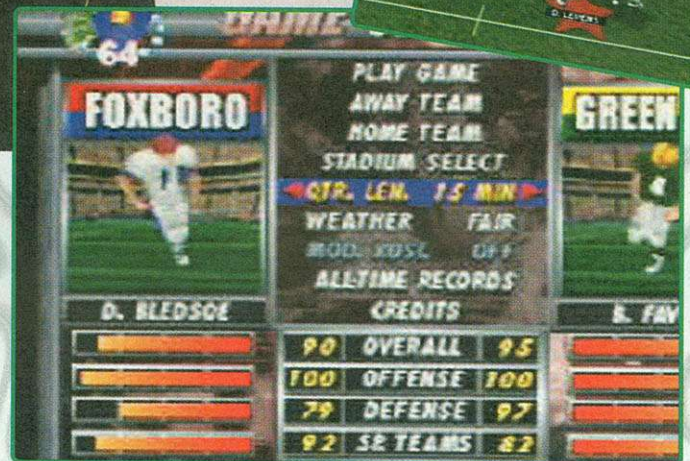
Solange es Videospiele gibt, gibt es auch **Madden-Serie** von Electronic Arts. Nun ist die N64-Variante des Football-Klassikers fertig: **Madden 64**. Wählt eine der dreißig Mannschaften und führt sie ins Endspiel, den Super Bowl.



Madden Football 64



Touchdown für Eure Mannschaft!



Die Helmkamera ist die große Attraktion von Madden 64.

Einmal im Jahr treffen die zwei besten American Football-Teams der USA aufeinander. Traditionell passiert das am letzten Sonntag im Januar: Es ist der Super Sunday – der Tag des Endspiels, der Tag des Super Bowls.

Der legendäre Football-Trainer und TV-Kommentator John Madden lieh EA's N64-Footballspiel seinen Namen. Hier trainiert Ihr Teams für den Super Bowl, wenn dem Spiel auch die Lizenz der NFL (amerikanische Profiligena) fehlt. Aber die Spielergewerkschaft gab ihr Einverständnis, so daß die Sport-Asse mit den richtigen Namen auflaufen können. Frei wählbar sind drei Schwierigkeitsstufen und die Länge der Spielviertel. Neben den 30 aktuel-

len NFL-Teams sind zusätzlich historische Mannschaften vertreten. Spielt entweder nur Freundschaftsspiele oder eine reguläre Saison bis hin zum Super Bowl. Mit Freunden könnt Ihr auch ein Turnier mit acht oder 16 Teams spielen. Damit sich auch Anfänger rasch zurecht finden, stehen im Angriff 18 Spielzüge bereit. In der Abwehr dürft Ihr zwischen zwölf Spielzügen auswählen.

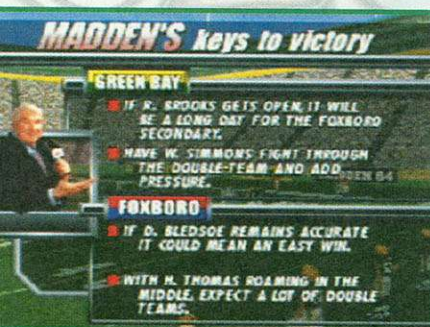
Acht Kameraperspektiven sorgen für ein hautnahes Spielerlebnis. Darunter ist auch erstmals eine Helmkamera: Ihr seht, wie der Gegner direkt auf Euch zuläuft! Durch den Sound habt Ihr das Gefühl, wirklich auf dem Rasen zu stehen. Beim Paßspiel bauten die Programmierer noch ein interessantes Feature ein: Je nachdem wie lange Ihr die Taste für den ausgewählten Receiver haltet, kommt der Paß entweder knallhart oder butterweich. Hier liegt es an Euch, die richtige Abstimmung zu finden. Im Front Office betreibt Ihr Geschäftspolitik und könnt Euch auch selbst Spieler erschaffen.



Schaut Euch an, wieviel Kondition Eure Receiver noch haben.



Weniger Spielzüge zur Auswahl, dafür aber auch etwas übersichtlicher.



Vor der Partie gibt Madden Tips, während des Spiels müßt Ihr ran!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Tiburon/EA Sports

Vertrieb: Electronic Arts

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

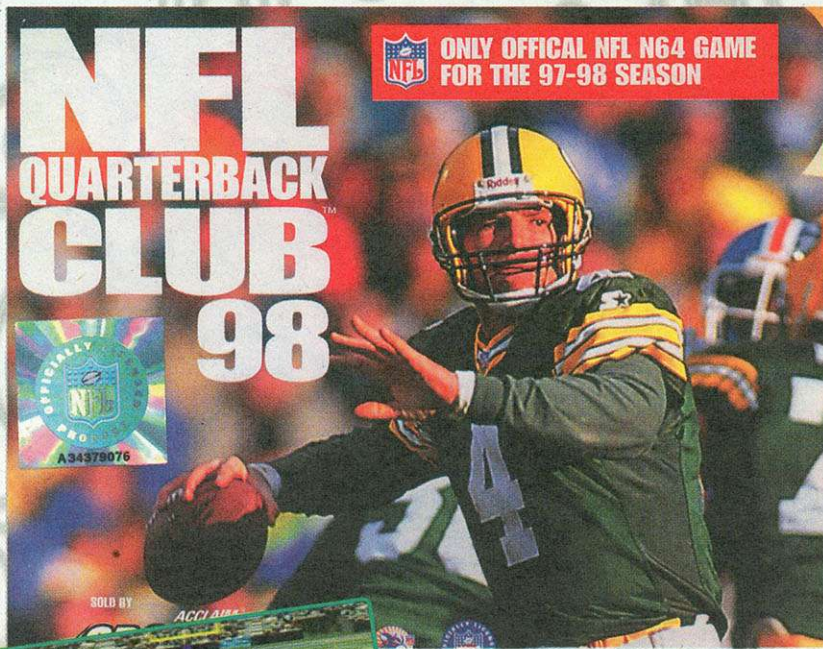
Kapazität: 64 Megabit

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

Genre: Sport

Fazit

Der Football-Klassiker **Madden Football** liegt nun auch für das N64 vor. Leider fehlt ihm die offizielle NFL-Lizenz, so daß die Teams keine Logos haben und auch ihre richtigen Namen fehlen. Ansonsten ist **Madden 64** einfach die Weiterentwicklung der Vorgänger auf anderen Spielsystemen (z. B. SNES). Grafik und Sound sind in Ordnung. Nur bei der Helmkamera macht sich die Polygon-Struktur der Spieler bemerkbar: Zeitweise verschwinden Teile von ihnen. Ansonsten setzt **Madden 64** aber keine neuen Akzente. mh



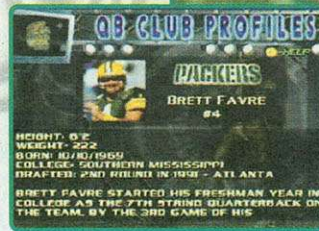
Der **NFL Quarterback-Club '98** ist das American Football-Spiel für das N64, das die offizielle NFL-Lizenz hat. Von den Atlanta Falcons bis zu den Washington Redskins stehen alle Teams der National Football League (NFL) zur Verfügung.



Ziel erreicht: Vier weitere Versuche stehen Euch zur Verfügung.

Mit **NFL Quarterback-Club '98** gibt es ein weiteres Football-Spiel für das N64. Wählt im Saison-Modus eines der 30 Teams aus und führt es bis zum Super Bowl. Doch der *Quarterback Club* hat noch mehr zu bieten. In Freundschaftsspielen könnt Ihr Euch vorher noch die nötige Erfahrung mit den Teams, den Spielzügen und der Steuerung sammeln. Sollte Euch der Saisonmodus zu lange dauern, steigt doch gleich in die Play-Offs ein. In der NFL entscheidet oft nur die richtige Auswahl der Spielzüge über Sieg oder Niederlage, da sich die Züge der verschiedenen Teams oft sehr ähnlich sind. So ist es auch hier: Ihr müßt einfach bei ihrer Auswahl besser als der Computergegner oder als einer Eurer Mitspieler sein.

In der Defense stehen elf verschiedene Formationen zur Verfügung. In der Offense habt Ihr die Auswahl unter 13 verschiedenen Aufstellungen. In jeder Formation gibt es dann die Qual der Wahl unter bis zu 20 Spielzügen. Daß Ihr bei allen möglichen Sportspielen bereits eigene Spieler entwerfen dürft, ist mittlerweile üblich. Auch daß Ihr



Eine der Besonderheiten: Die wichtigsten Fakten über die Quarterbacks.

Euch als Manager betätigen dürft, ist nichts Neues. Doch beim **QB** könnt Ihr jetzt zu den Spielern auch noch ein eigenes Team entwerfen. Dieses bindet Ihr dann entweder in die komplette Saison ein oder laßt es nur in den Play Offs antreten.

Bekannt ist auch die Option, mit historischen Teams zu spielen. Beim *Quarterback-Club* wurde diese Option noch erweitert: Neben den historischen Mannschaften könnt Ihr zusätzlich auch noch 50 historische Begegnungen nachspielen. Ihr steigt entweder an einer bestimmten Stelle des Spiels ein oder Ihr gestaltet es völlig neu.

NFL Quarterback-Club '98 gibt Euch die Möglichkeit, daß Ihr Euch die wichtigsten Fakten über die bekanntesten Quarterbacks der NFL anschauen könnt. So könnt Ihr le-

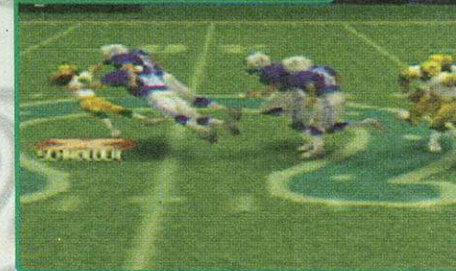


Die wichtigsten Szenen aus dem Spielzug werden kurz dargestellt.



Die richtige Auswahl der Spielzüge entscheidet über Sieg oder Niederlage.

sen, an welchem College der jeweilige Spielmacher gespielt hat. Oder Ihr werdet darüber informiert, welche Erfolge er in Laufe seiner Karriere feiern konnte.



Hier hat die gegnerische Abwehr aufgepaßt und den Quarterback zu Fall gebracht.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Vertriebler: Acclaim Sports

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erhältlich

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Sport

Fazit

Der **NFL Quarterback Club '98** ist in allen Bereichen eine Spur besser als **Madden 64**: Er bietet gute hochauflösende Grafik und flotten Sound. Ausserdem beinhaltet er alle NFL-Logos. Die Zahl der Spielzüge ist um einiges größer, was das Gameplay wesentlich abwechslungsreicher gestaltet. Zusätzlich liegt dem Spiel noch ein Büchlein bei, in dem die Grundzüge von American Football erklärt werden. Ein Spiel also, mit dem also Anfänger wie Profis ihre Freude haben werden.

mh

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! Lieferung solange Vorrat reicht.



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 Überweisung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug (nur Inland)

 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 das ZAZOO, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV 37



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) 5008011

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



Balla 61168

Acclaims verrückte Bälle

Nach *Turok – Dinosaur Hunter* scheint Iguana nur noch an Highlights zu arbeiten. Das Acclaim Studio kreiert ein Plattform-Spiel, das es in sich hat: *Reckin' Balls*.

Manche unserer Leser werden sich noch an das Spiel *Marble Madness* (NES) erinnern. Hier mußtet Ihr mit einer Kugel über zahlreiche Ebenen und durch Irrgärten rollen, ohne dabei in den Abgrund zu fallen. Auf einem ähnlichen Prinzip basiert nun auch *Reckin' Balls*, der neue Hit vom Acclaim-Studio Iguana.

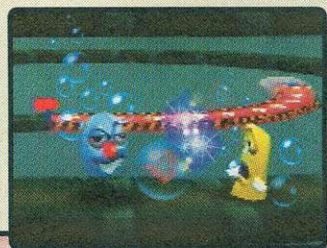
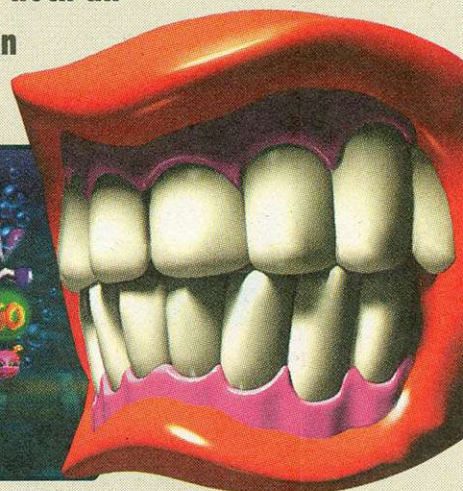
Wer erwartet, daß es beim neuesten Spiel von Iguana so zugeht wie bei *Turok*, der wird enttäuscht. Statt



dessen müßt Ihr Geschicklichkeit und gutes Reaktionsvermögen zeigen. Denn nur so gelingt es Euch, die über 100 Level zu bewältigen.

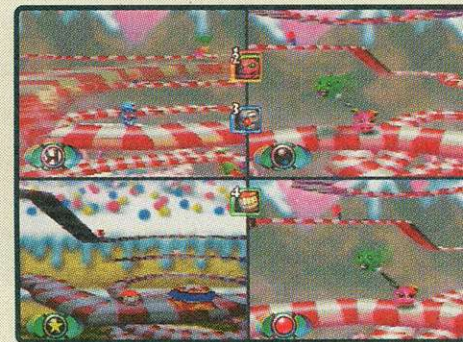
Laßt Euch verballhornen

Reckin' Balls ist ein Mittelding zwischen einem Renn- und einem Plattformspiel. Zu Beginn habt Ihr die Möglichkeit, unter acht Charakteren auszuwählen. Ihr übernehmt die Rolle eines kleinen, springenden Balles. Jeder Ball hat seine besonderen Eigenschaften und Macken. Ihr rollt nicht nur einfach über die verschiedenen Ebenen: Ihr springt, rollt und werdet nach oben gepustet. Aber nicht nur die Eigenschaften der Plattformen machen Euch das Leben unnötig schwer.



Auch wollen Euch sieben Gegner am Weiterkommen hindern.

Bei *Marble Madness* wart Ihr noch darauf beschränkt, vertikal über verschiedene Ebenen zu rollen. Höhenunterschiede wurden dabei über schiefe Ebenen bewältigt, worin auch die Hauptschwierigkeit des Spiels lag. Bei *Reckin' Balls* werdet Ihr noch ein bißchen mehr gefordert. Da müßt Ihr nicht nur nach links oder rechts rollen, sondern auch noch nach oben oder nach unten. Die Plattformen verlaufen auch nicht mehr von links nach rechts – oder umgekehrt. Oft sind sie auch ineinander verschachtelt oder sind in verwirrenden Schleifen aufgebaut. Insgesamt müßt Ihr Euch durch über einhundert verschiedene Plattformen kämpfen, um unbeschadet am Ziel anzukommen.



mh



VORSCHAU

Ocarina of Time



Was ist nächste Ausgabe alles dabei? Diese Frage beschäftigt uns auch immer wieder. **Holy Magic Century** und/oder **Goemon - The Mystical Ninja** sind fällig. (Da sich Konami noch nicht ganz schlüssig ist,

welches der beiden Rollenspiele zuerst erscheinen soll, geht das Rätselraten erst einmal weiter.) Dann haben wir noch die letzten Level von **Diddy Kong Racing**, **Hexen 64** und **Bomberman 64** zu lösen. **Yoshi's Story** ist uns ebenfalls ein neues Kapitel wert, während in der Test-Ecke zum Beispiel

H. Magic Century



Wetrix, Fighters

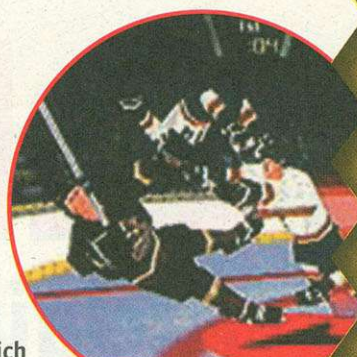
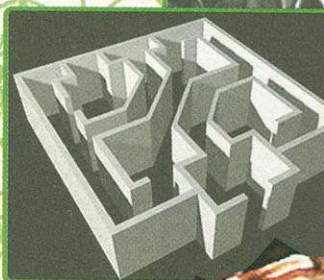
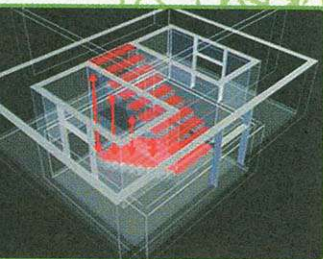
Destiny und **Wayne Gretzky Hockey '98** anstehen. Außerdem ist der erste genaue Blick auf **Legend of Zelda: Ocarina of Time** geplant. Für den Game Boy sind **Pocket Bomberman** und **Wario Land 2** angekündigt, außerdem arbeiten wir an Lösungen zu anderen aktuellen SNES- und Game Boy-Titeln. Und es gibt spannende Interviews aus Frankreich, England und Amerika. Also dann bis zum **29. April** am Kiosk Eures Vertrauens!

Turok reitet wieder!

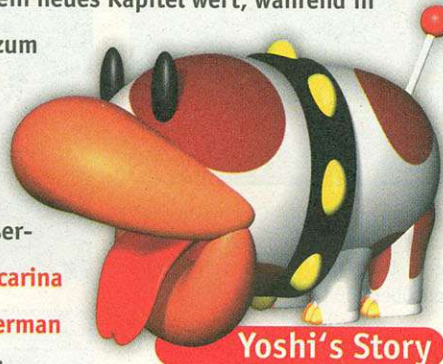


Der Campaigner ist tot, da stürzt ein Raumschiff voller Aliens auf Turoks Planeten. Unter der Führung von Primagen verbreiten sie Angst und Schrecken in der Lost World. Natürlich haben sie nach Campaigners Vorbild sämtliche Dinosaurier in bionische Kampfpanzer umgerüstet. Und so beginnt die Schlacht von neuem.

Das Acclaim-Studio Iguana (*Aero the Acrobat* SNES, *Turok* N64) verspricht mit *Turok 2* weniger Sprüngeinlagen, dafür mehr Action und Abenteuer auf satten 96 Megabit. Es wird z. B. nötig sein, die einzelnen Level mehr als nur einmal zu besuchen, um verschiedene Gegenstände einzusammeln oder neue Teile des Levels zu ergründen. Und es gibt über 40 verschiedene Gegner! Von einem Vier-Spieler-Modus wurde leider noch nichts erwähnt, dafür darf man sich auf die Unterstützung des Rumble Paks freuen. Für die Grafik wurde eine neue Engine entwickelt, die für noch bessere Grafik und atemberaubende Spezialeffekte (z. B. zeitgebundene Lichteffekte wie Sonnenuntergänge) sorgen wird. Doch seht am besten gleich selbst! Wir haben ein paar schöne Entwicklerbilder zu Acclaims Winterhit '98 für Euch.



Gretzky '98



Yoshi's Story

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter der Ausgabe: Jennifer Grimme, Michael Dietrich, Sebastian Chluba

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Pro Verlag, Redaktion Fun Vision,
Berner Straße 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
leserbriefe@funvision.com
tipptime@funvision.com
im Internet: www.funvision.com

Grafik: Karl-Heinz Best (ltg.), Markus Sellmann, Ina Wudtke, Almut Riebe, Sonja Langbein/ 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
(zzgl. Sonderhefte)

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: © 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 erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Titel: Pocket Camera, Yoshi's Story:
© 1997, 1998 Nintendo.
Reckling Balls: © 1998 Acclaim.

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 am Main.

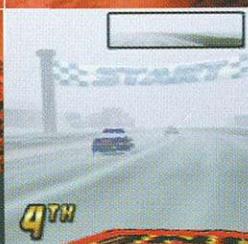
In unregelmäßigen Abständen erscheint Fun Vision zusammen mit einer Werbebeilage (Comic, Videokassette o. ä.).

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Schon mal RALLY gefahren?



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



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



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



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

18TH 110

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

NINTENDO 64



KEMCO®

TOPGEAR RALLY

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

Erst denken,
dann donnern

TETRISPHERE™

Der weltbekannte Puzzle-Spaß jetzt in 3-D!
Über 300 Level voll atemberaubender Spannung
warten auf Dich. Deine Freunde sind im Kern einer Sphäre gefangen,
deren Außenfläche sich aus hunderten von Tetris-Steinen zusammen-
setzt. Erfasse die Situation, reagiere blitzschnell und spreng sie frei.
Übernimm die Kontrolle der 7 Roboter, und erlebe furiose 3-D-Puzzle-
Action wie nie zuvor. Mit über 7 Spielmodi im 1- und 2-Spieler-Modus.
Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

NINTENDO® 64



*Tetrisphere™ Licensed to Nintendo by The Tetris Company, LLC.
™, TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
©1997 Nintendo of America Inc.

The New Dimension of Fun