



und Nintendo Fun Vision präsentieren:

Im Zeichen des Ninja

Das Special mit allen neuen Konami-Titeln:

Mystical Ninja starring Goemon (N64/GB) • Aerofighters Assault (N64) • AeroGauge (N64) • Holy Magic Century (N64) • G.A.S.P. – Fighter's NEXTeam (N64) • NBA Pro '98 (N64) • Hybrid Heaven (N64) • Rakuga Kids (N64) • Monopoly (GB) • Brain Drain (GB)

Inhaltsverzeichnis

nintendo 64

Aerofighters Assault.....	10
AeroGauge.....	14
G.A.S.P.	13
Holy Magic Century.....	12
Hybrid Heaven.....	3
Int. Superstar Soccer '98	8
Mystical Ninja s. Goemon ..	14
NBA Pro '98	8
Rakuga Kids	12
Virtual Chess 64.....	13

game boy

Brain Drain	10
Monopoly.....	9
Mystical Ninja s. Goemon	4

& more

Impressum.....	2
Im Zeichen des Ninja.....	2
Milestones:	
Konamis größte Erfolge ..	14

Impressum NFV Special

Herausgeber/Geschäftsführer:
Wolfgang Lutterbach (verantwortlich
für den redaktionellen Inhalt)

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

Redaktionsadresse/Verlag:
Pro Verlag, Redaktion Fun Vision,
Bernar Straße 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
leserbriefe@funvision.com
http://www.funvision.com

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Bernar 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, Weimar

Abonnement der Nintendo Fun Vision:
6 Ausgaben: Inland DM 35,-;
Ausland DM 45,-

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

Urheberrecht: © 1998 Pro Verlag Ge-
sellschaft für Publikationen mbH.
Alle in Nintendo Fun Vision erschie-
nen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1998 Konami.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und
Textmaterial wird keine Haftung über-
nommen. Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht unbedingt die
Meinung der Redaktion wieder. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröf-
fentlichung kann trotz sorgfältiger
Prüfung nicht übernommen werden.
Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.
Dieses NFV Special ist auf chlorfrei ge-
bleichtem Papier gedruckt.

Im Zeichen

Seit 1973* ist Konami im Spiele-Geschäft: Die Tokioter Firma hat Außenstellen auf der ganzen Welt und beschäftigt über 1.500 Mitarbeiter. Hochqualitative Spiele herauszubringen, das ist das Ziel!

Und dafür legen sich über 700 Spieleentwickler, Grafiker und Sound-Leute bei Konami Computer Entertainment (kurz: KCE) ins Zeug. Neben den Programmier-Hochburgen in Osaka, Nagoya und Sapporo (alle Japan) wurde gerade in diesem Jahr San Francisco in Kalifornien als Standort entdeckt. Insgesamt arbeitet Konami mit einem Netzwerk von 13 eigenen Software-Entwicklungszentren, zwei davon (Osaka und Kobe) sind komplett auf die Programmierung von Nintendo-Titeln spezialisiert.

Mehr als nur Videospiele

Konami sieht sich nicht nur als reiner Spiele-Produzent, sondern „als Computer-Unterhaltungs-Unternehmen“. Das sagt Gründer und Vorstandsvorsitzender Kagemasa Kozuki. Spielhallen-Automaten sind bekanntlich auch die Wurzel des Konami-Geschäftes. In Japan gibt es sogar schon konkrete Pläne, mit firmeneigenen Spielhallen („Circo Porto“, „Bigalo“) zu expandieren. Bereits heute erreichen diese japanischen Unterhaltungszentren einen Umsatzanteil von über 10 %.

Vier Bausteine für das Deutschland-Programm

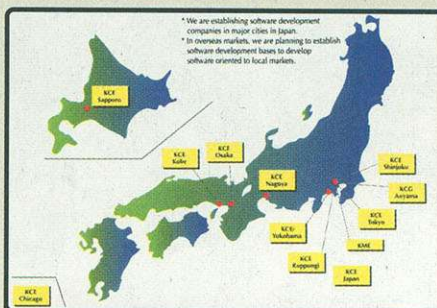
Die Konami (Deutschland) GmbH steuert seit 1982 von Frankfurt aus



In Chicago kümmert man sich hauptsächlich um Spielautomaten.

die Geschäfte des Unterhaltungskonzerens. General Manager Axel Herr setzt dabei in diesem Jahr auf eine geballte Produkt-Offensive bei allen Systemen. Konami, immer ganz vorne in der technischen Entwicklung, verstärkt hierfür sein Angebot für das N64 mit marktstarken Titeln wie zum Beispiel *The Mystical Ninja starring Goemon* (siehe nächste Seite).

Damit soll dem wachsenden Interesse nach Rollenspielen auf dem deutschen Markt Rechnung getragen werden. Sport, Adventure, Simulation und Rollenspiele – das sind übrigens die vier großen Bausteine in der Angebotspalette, mit denen sich Konami innerhalb der letzten Jahre stark profiliert hat.



Wo in Japan findet man KCE-Entwickler? Ein Blick auf die Karte zeigt die Hochburgen.



Osaka: In diesem Gebäude entstehen N64-Hits wie *Mystical Ninja*.



Konamis Gründer und Vorstandsvorsitzender Kagemasa Kozuki.

Standen vor ein paar Jahren noch überwiegend „Fun and Family“ (*Looney Tunes*, *Turtles*, *Batman* etc.) und Adventure (*Castlevania*) als Botschaft für Konami-Spielekompetenz, so hat sich das Spektrum bis zum heutigen Tage deutlich erweitert.

Die XXL Sport Series

Mit der „XXL Sport Series“ hat Konami ein Markenzeichen für starke Sportspiele etabliert. *International Superstar Soccer 64* gilt beispielsweise als das Referenz-Fußballspiel für N64. Jetzt soll das Modul noch



Im Hauptquartier in Tokio plant man für das nächste Jahrtausend.

des Ninja



Sorgen dafür, daß deutsche Spielkonsolen Futter haben: Axel Herr (General Manager), Hans-Joachim Amann und Hans Kohrs (Product Manager, vrml.).



Suikoden (PSX) begründete Konamis Ruhm als RPG-Hersteller.



Solche Mini-Spielhallen findet man in japanischen Kaufhäusern.

in diesem Jahr mit einer Fortsetzung getoppt werden (siehe Seite 8). *NBA Pro '98* und *Nagano Winter Olympics '98* sind weitere aktuelle Highlights der Sport-Serie.

Im Action- und Adventure-Bereich erwartet uns neben *G.A.S.P. – Fighters NEXTream* und *Castlevania 3-D* vor allem das mit zahlreichen Vorschußlorbeeren versehene *Metal Gear Solid* (PSX), eine grafisch und technisch spektakuläre Action-CD. Sie wurde auf der Tokyo Game Show zum „Spiel des Jahres '97“ gewählt. Eine Zwei-Millionen-Mark-Werbekampagne soll noch in diesem Jahr die PlayStation-Version bekannt machen.

Die Abteilung Rollenspiel wird von *Holy Magic Century* ergänzt, einem actiongeladenen Rollenspiel, mit dem man sein gutes Händchen als Vertriebsfirma unterstreicht. Zwar ist Konami zu Recht stolz auf das hohe Potential an Eigenprogrammierungen für alle Spiele-Systeme. Doch wie alle anderen Firmen in dieser Branche, vertreibt



Yae, eine Heldin aus dem *Mystical Ninja*-Universum.



Kunio Neo hält alle Fäden bei Konami Deutschland in der Hand.



Zu den Salamander-Spielen gibt es in Japan sogar drei Trickfilme.



Das europäische Hauptquartier steht in Frankfurt.

Konami in den einzelnen Ländern auch Module anderer Firmen, der sogenannten Third-Parties. Das sind reine Entwickler, die sich ausschließlich um das Programmieren von Spielen kümmern. Mit dem Verkauf und Vertrieb haben sie nichts zu tun. Das überlassen sie Vertriebsprofis – wie zum Beispiel denen von Konami.

Holy Magic Century ist beispielsweise ein Spiel aus dem Hause Imagineer. Die N64-Flugsimulation *Aerofighters Assault* stammt von Video System/Paradigm. Mit beiden Firmen wurde ein europaweites Distributions-Abkommen geschlossen. Titus und THQ sind zwei weitere Third Parties, deren Produkte über Konami in Deutschland vertrieben werden. THQ steuerte *WCW vs. NWO* und Titus *Automobili Lamborghini 64* zum N64-Sortiment bei.

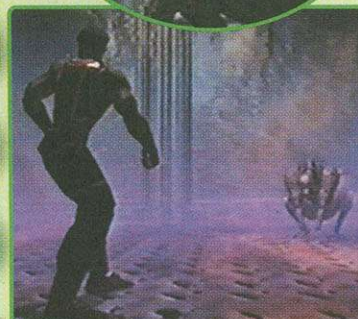
Überhaupt werden in diesem Jahr sehr viel mehr Titel auf den Markt kommen, als noch in 1997. Stabiles Wachstum hat sich Chairman Kozuki auf die Fahne geschrieben. Und dazu braucht man, so der Firmengründer, nicht nur ein paar wenige „Millionen-Spiele“, sondern eine breite Auswahl an qualitativ hochwertigen Modulen. Freuen wir uns auf jede Menge Module von der Firma „Im Zeichen des Ninja“! wl



Hybrid Heaven

Eines der heißersehtesten N64-Spiele aus der Konami-Schmiede ist *Hybrid Heaven*. In dem Action-RPG bewegt Ihr Euch durch eine 3-D-Welt und erkundet Eure Umgebung. Die Story wird immer wieder von Echtzeit-Zwischensequenzen erzählt: Das Experiment des Militärs ging schief. Statt eines genetischen Super-Soldaten entsteht eine Vielzahl merkwürdiger Kreaturen. Bei dem Versuch, sie für eine Untersuchung auf die Erde zu bringen, stürzt das Raumschiff mit der Monsterfracht über einer amerikanischen Großstadt ab ...

Ihr habt jetzt den Auftrag, die Stadt vor dem Schlimmsten zu bewahren. Immer, wenn es zu einem Kampf kommt, erscheint – wie in klassischen RPGs – ein Menü-Kommando-System. Gebt Eure Handlung ein und schaut Euch das Resultat in einer 3-D-Sequenz an. Soweit möglich, solltet Ihr aber dafür sorgen, unbemerkt an Gegnern vorbeizukommen, sie abzulenken.





Mystical Ninja GB

Auch für den Game Boy ist ein Goemon-Spiel zu haben. Erkundet in diesem Action-Adventure Städte und Katakomben auf der Suche nach den Piraten vom schwarzen Schiff. Unser Kartenmaterial enthält die Lösung:

- | | |
|---------------------------|-----------|
| A Treppe | L Leute |
| B Feuerball | M Laden |
| C Crystal of Live | P Pfeile |
| F Fledermäuse | S Samurai |
| H Hotel | T Turtles |
| K Kiste | W Werfer |
| V Vervielfacher | |
| L' Monjiro mit dem Bambus | |

Besuchen wir Joka Town 1. Solange Ihr keine Lebensenergie verloren habt, setzt die von Euch gewählte Figur (Goemon, Sasuke oder Ebisu-



maru) automatisch ihre Spezialwaffe ein. Deren Munition ist unendlich. Wenn Ihr verletzt wurdet, gibt es nur noch die Shuriken als Fernwaffe ...

Joka Town 1

L-S-L-K₂₀
W-B-K₃₀
K₃₀-S-T-V-A-1
S-W

Die (K)-Orte enthalten Schatzkisten: (K₅) steht für fünf Shuriken, (K₂₀) und (K₃₀) für zwanzig bzw. dreißig Goldstücke. Die Feuerbälle (B) solltet Ihr mit Shuriken aus der Ferne erledigen, genau wie die Verwandler (V). Begebt Euch nun in den Untergrund.



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Die Abenteuer des *Mystical Ninja starring Goemon* und seiner Freunde sind eine Sensation: Das erste Rollenspiel für das Nintendo 64 hat Deutschland erreicht. Konami bringt uns zurück ins finstere japanische Mittelalter!



Aller Anfang ist leicht: Schaut Euch in der Stadt um!

Das Spiel beginnt mit einem „Spiel-film“: Goemon und sein Freund Ebisu-Maruru werden aus einem Restaurant geworfen und beobachten, wie ein Raumschiff das Schloß von Oedo zerlegt. Was ist passiert? Befragt einfach die Einwohner. Geht dann in Kais Coffee Shop (auf den Wiesen vor Oedo) und schwatzt dem Händler die Karte ab.



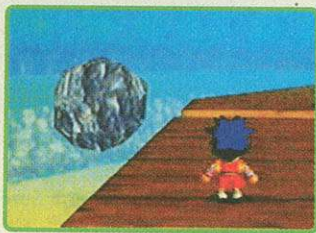
Sprecht mit den Leuten und kauft im Laden Vorräte für die Reise ein.



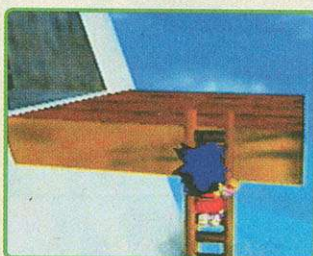
Gegner auf dem Feld besiegt Ebisu-Maruru ganz leicht mit dem Hammer.

Der Aufstieg zum Mount Fuji

Nur wenn Ihr den größten Berg Japans, den Mount Fuji besteigt, bekommt Ihr Goemons Kettenpfeife. Die wird benötigt, um die Spalten im Schloß zu überwinden. Macht Euch also auf und steigt über die Leitern und Plattformen zum Gipfel, wo der Waffenschmied wohnt.



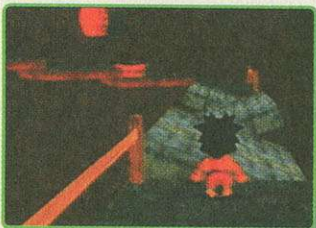
Auf dem Fuji kommt es oft zu Geröll-Lawinen. Leider sieht man die Steine erst, wenn es zu spät ist.



Klettert auf Leitern von Plattform zu Plattform und holt alle Extras.



Manche von den Holzbohlen drehen sich um die eigene Achse. Seid vorsichtig, sonst fällt Ihr zu Boden.



In der Höhle ist eine solche Sache noch gefährlicher, denn unten wartet glühende Lava.



Der Waffenschmied ist glücklich, daß Ihr seine Kugelpfeife wollt. Sie eignet sich für Angriffe aus der Ferne.



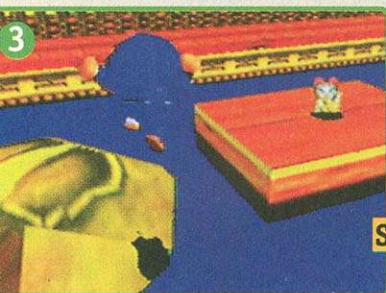
Der Weg nach unten kann ganz kurz sein. Springt einfach von einer der Plattformen ins Nichts.

Der Palast

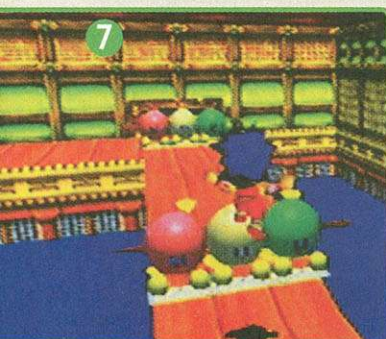
Der Weg in den Palast beginnt mit einem Nebeneingang. Da der Haupteingang versperrt ist, benutzt Ihr die Kettenpfeife, um über die schwebenden Plattformen am Flußlauf zur Hintertür zu kommen. Jetzt folgt Ihr der Rampe ins Innere, wo in einem Seitengang der Kampf beginnt.

- 1 Holt den Schlüssel am oberen Gangende (Ihr braucht die Pfeife) und geht zum Raum 2.

- 2 Besiegt alle Gegner in diesem Raum, um an den goldenen Schlüssel zu kommen.



In dem Raum mit dem Wasser gibt es nicht nur einen Glückskater, sondern auch eine Karte des Schlosses zu finden.



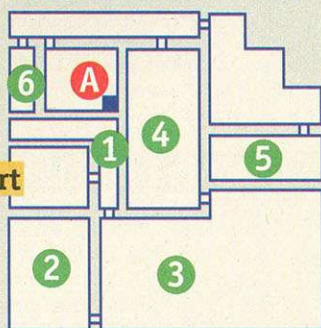
Im nächsten Wasser-Saal ist die Aufgabe, über diese Schiebe-Bälle zu springen. (Erinnert an das Schnee-Level von Mario 64, oder?)

- 9 In diesem Raum versperrt eine riesige Hand den Weg nach vorne. Erst wenn der Endgegner besiegt ist, könnt Ihr in dieser Richtung weiter laufen. Betretet jetzt erst einmal den Raum links, um den silbernen Schlüssel zu holen.

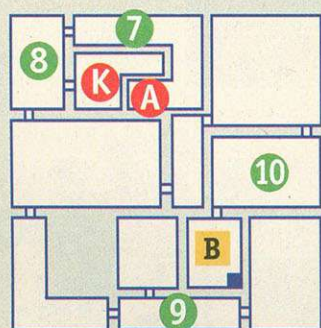


Die gefährlichen Holzplattformen kennt Ihr bereits, doch diesmal dienen sie nur als Sprungbrett. Der Raum ist nämlich bodenlos: Wer sie nicht benutzt, erreicht die Tür auf der anderen Seite nicht.

1.Stock



2.Stock



A Aufzug

K Glückskater



Auch bei den fliegenden Tatami-Matten solltet Ihr mit Ebisumaru kämpfen. Da er mit dem Hammer ausholt, wird er nicht so leicht getroffen.

- 5 Wieder müßt Ihr mit nervigen Püppchen zanken, damit sie einen Schlüssel rausrücken.

- 6 Ein Füllhorn! Egal wie oft Ihr diesen Raum betretet, die Goldtöpfe sind immer da!



Wer unter diese Holzblöcke kommt, ist platt: Das beendet Eure Suche auf die unschöne Art. Doch wenn Ihr auf sie draufspringt, bringen sie Euch nach oben. Dort ist der Schlüssel für die nächste Tür.

Der erste Endgegner

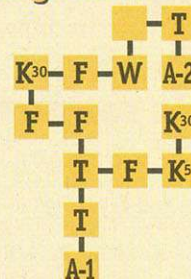
Im dritten Stockwerk wartet ein riesiges Gesicht auf Euch. Abwechselnd versucht es Euch mit Laserstrahlen zu beseitigen, oder mit Feueratem zu verbrennen – dann kann er nicht getroffen werden. Über die Strahlen müßt Ihr springen, dem Atem einfach ausweichen. Je öfter Ihr den Rubin trifft, desto schneller verliert der Boss die Teile seines Gesichtes.



Schlagt auf den Rubin und springt über die Laserstrahlen. Wenn Ihr auch dem Atem ausweichen könnt, ist ein Miracle Moon (Wundermond) der Lohn.

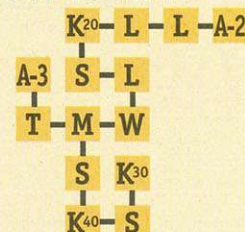
Mystical Ninja GB

Underground 1



Im Untergrund begegnet Ihr den Fledermäusen (F). Versucht sie aus der Ferne zu besiegen, weil die Nahattacke nicht immer trifft (wie bei Feuerbällen).

Joka Town 2

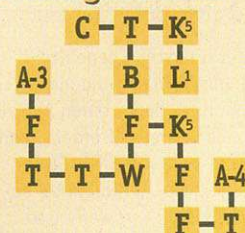


In der zweiten Stadt gibt es erstmals einen Laden, den Ihr besuchen könnt. Dort will Euch die nette junge Dame ST Tablets (Stärke-Tabletten) für



100 Goldstücke andrehen: Finger weg! Füllt verlorene Energie lieber mit Reisbällchen (Rice Balls) für 10 GS auf, das hat den selben Effekt und ist viel billiger. Besorgt Euch auch ein paar

Underground 2



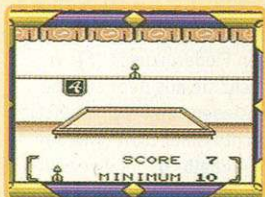
zusätzliche Shuriken, wenn Ihr Geld dafür habt. Sprecht auch mit den Leuten im Dorf. Nun gilt es, eine wichtige Mission zu erfüllen. Bevor Ihr zum Ausgang (A-4) geht, müßt Ihr Monjiro mit dem Bambus besuchen. Er lädt zu einem Bogenschieß-Wettbewerb ein. Erzielt Ihr in drei ...

Fortsetzung auf Seite 6.



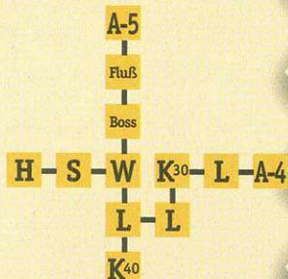
Mehr Goemon (GB)

... Versuchen mehr als zehn Punkte, rückt er den Bambus heraus. Sollte die Aktion

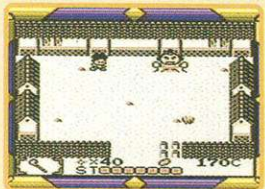


schiefehen, kann man sie unendlich oft wiederholen.

Joka Town 3



In Joka Town 3 begegnet Ihr dem ersten Endgegner. Schläft erst im Hotel, damit für schlappe 20 Goldstücke die komplette Lebensenergie aufgefrischt wird. Dann habt Ihr auch die Möglichkeit, die Bonuswaffe einzusetzen und den Sumo-Ringer gefahrlos zu besiegen. Er springt auf



der obersten Ebene des Bildes entlang und macht hin und wieder einen Ausfall nach vorne. Außerdem kann er Shuriken werfen. Stellt Euch oben in eine Ecke, benutzt Eure Fernwaffe und macht ihn fertig. Wenn Ihr dann nach Norden lauft, benötigt Ihr den Bambus aus der Höhle, um das Wasser zu überqueren.

Fortsetzung Seite 7.



Der Hafen zum Showdown Nr. 1

Nach der Sitzung mit dem Kaiser ist die Gelegenheit, sich noch einmal schlafen zu legen, Extras zu kaufen (eine Rüstung!), Infos zu sammeln* und abzuspeichern. Betretet mit dem Superpass den Hafen und findet rechts die Untergrund-Passage, die zum Goemon

Impact-Roboter führt. (Links seht Ihr eine Box, die einen anderen Weg versperrt. Doch die könnt Ihr erst mit Goemons Spezial-Angriffe beseitigen.) Es folgt eine Zwischensequenz mit dem „Ganbare“-Lied, in dem Ihr Power Rangers-mäßig in den Roboter versetzt werdet.



Lauft durch dieses Tor zum Hafen: Dort ist der Eingang zur ...



... Untergrund-Passage. Beseitigt die Gegner, sammelt ihr Gold und ...



... besteigt am anderen Ende des Tunnels den Hügel.

Goemon Impact!



Der erste Teil dieser Aufgabe ist verhältnismäßig einfach zu lösen. Ihr müßt nur auf Rollschuhen durch Städte rasen und alle Gegner platt machen. Springt über Lücken und Brücken.

2. Teil: Solange Ihr den Kabuki-Roboter bekämpft, dürft Ihr das Spiel nicht unterbrechen! Versucht ihn mit der Kette zu fangen (R-Taste). Drückt dann schnell die A-Taste mehrfach hintereinander, um ihn heranzuholen: Gebt ihm mit A + B die Schläge, die er verdient. Seine Regenschirme schießt Ihr am besten ab (Z-Taste). Wenn er zuschlägt, sind Eure Hände die perfekte Abwehr.



Alles beginnt mit der Abriß-Tour durch Japan.



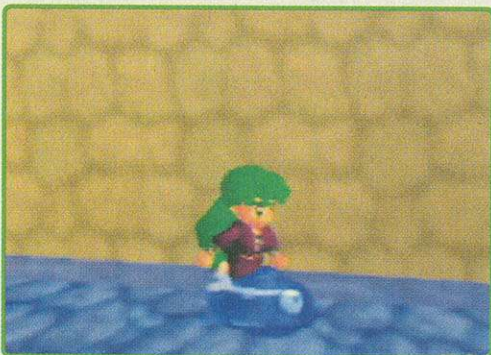
Mit der Kette heranholen und dann kräftig zuschlagen.



Die Regenschirme solltet Ihr abschießen, bevor sie Euch berühren.

Yae taucht auf und fängt den Koi

In Zazen Town dürfen wir aufatmen: Endlich ein Lichtblick in dieser Männer-Domäne von Spiel. Yae taucht auf! (Trotzdem kein Grund, sich die Haare grün zu färben.) Die Ninja-Lady erzählt Euch von der Flake Gang und schließt sich Eurer Gruppe an. Von den Dorfbewohnern erfahrt Ihr, daß alle tanzenden Kinder entführt wurden. Steigt nun in den Fluß und besucht Ushikawa. Sie bietet Euch ihre Hilfe mit Benkei an, wenn Ihr eine gewisse Zahl an Prachtkarpfen (japanisch „Koi“) fangt.



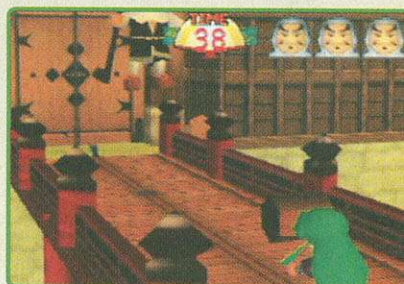
Die Kois müssen in der richtigen Reihenfolge gefangen werden, damit Ihr das Tonnenspiel erreicht.

Das Tonnenspiel



Benkei steht auf der Brücke und will mit Euch kämpfen. Die Tonne, die Euch Ushikawa gab, muß ihm einfach gegen die Beine geschleudert werden. Merkt

Euch, in welchen Intervallen er in die Luft springt und sich so Eurem Angriff entzieht. Außerdem hat er den Speer, mit dem er zu früh geworfene Tonnen einfach spaltet. Der Lohn für Euren Sieg ist ein ziemlich „ausgepowerter“ Sasuke. Er wird Eurer Party beitreten, wenn Ihr später im Spiel seine Batterien findet.



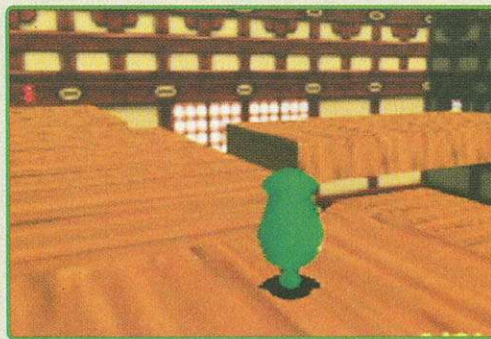
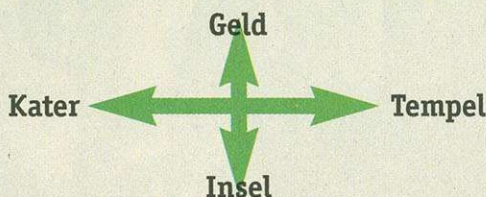
* Japanisch für Anfänger (Spezial): Gleich neben dem Schloßtor ist eine „Police Box“, ein „Polizeikasten“. Dies ist die wörtliche Übersetzung von „koban“. Kobans gibt es in fast jedem Stadtteil. Hier schieben einige Polizisten Wache (= Außenposten), die gerne mit Informationen weiterhelfen.

Der Turtle Stone (Schildkrötenstein)

Zwei Ausgänge verlassen Yamato: nehmt den rechten zuerst. Im Bambuswald ist der Turtle Stone. Ihr müßt den Ort verlassen und dann wieder zurückkehren, um das Geld, den Kater und die Tempelschlüssel zu bekommen. Der letzte Weg führt auf einer Insel mit einem „Tori“ („das Tor, durch das die Götter kommen“). Man kommt auch durch das linke Yamato-Tor dorthin.



Schiebt den Turtle Stone in jede der vier Richtungen, um alle Extras und Besonderheiten zu bekommen.

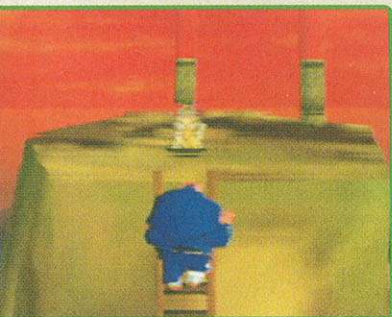


Auf der obersten Plattform des Yamato-Tempels wartet ein Glückskater auf Euch.

Der Drachenkampf

Auf dem Weg zum Fremdenverkehrsamt solltet Ihr den Glückskater auf dem linken Vorsprung nicht verpassen. Zurück zur Geschichte: Der Transportdrache spielt verrückt. Über seinen Körper erreicht Ihr den Kopf. Paßt auf die Winde auf, denn der Drache fliegt nicht gerade ruhig. (Japanische und chinesische Exemplare dieser

Rasse haben übrigens keine Flügel, wie unsere Lindwürmer. Trotzdem fliegen sie.) Kämpft jetzt mit der Kontrollmaschine: Solange sie gelb ist, könnt Ihr keinen Treffer landen. Weicht den Projektile aus.



Den Glückskater erreicht Ihr auch, wenn Ihr den Turtle Stone verschiebt.



Nehmt Ebisumaru, bis Ihr den Kopf des Drachen erreicht. Dann ist ...



... Yae die Heldin der Stunde und erlegt den großen Brummkreisel.

Der Aufstieg zum Tempelberg

Das Ende unseres Game Guides ist nahe. Ihr habt den Drachenlenker besiegt, der Euch seine Flöte überreicht. Jetzt besteigt Ihr den Tempelberg und betet oben gemäß japanischer Sitte: Natürlich nicht,

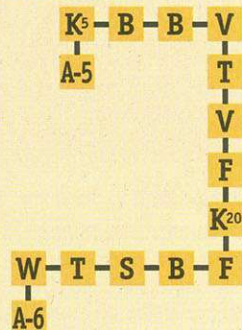
ohne vorher Geldstücke gespendet zu haben. (Aktiviert die Münzen und werft sie.) Erkundet dann das Dorf und seine Umgebung. Ihr findet heraus, das der Onsen (die heiße Quelle) geschlossen ist. Das

Loch ist so klein, daß Ihr nicht hineinkommt. Kehrt zu Eurer Freundin Ushikawa zurück und laßt Euch erklären, wie Ihr den Priester im Goldtempel dazu bringt, Euch zu verkleinern. Viel Spaß noch!

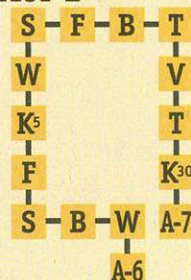


Noch mehr Goemon

Interior 1

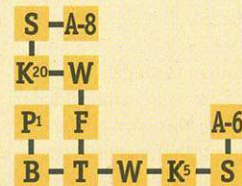


Interior 2



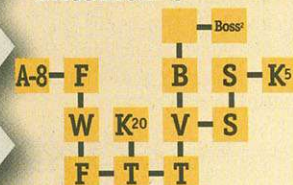
Im Innenteil des Schlosses müßt Ihr nur zum Endgegner kommen und die Pfeife (P1) holen. (Leicht gesagt, schwer genug ausgeführt: Es gibt keine neue Energie.)

Interior 3



Zeit für den Kampf mit dem Endgegner. In seiner ersten Gestalt funktioniert die Aktion ähnlich wie beim Sumo-Ringer. Der Roboter schießt und springt umher. Dann

Interior 4



müßt Ihr den 100-Meter-Lauf durch schnelles Drücken der A-Taste gewinnen. Achtung: Wer verliert, beginnt wieder von vorne!





ISS '98

International Superstar Soccer '98 ist Konamis Fortsetzung des bislang populärsten N64-Fußball-Moduls überhaupt, dem ISS 64. Nochmals verbesserte Grafik, verfeinertes Gameplay

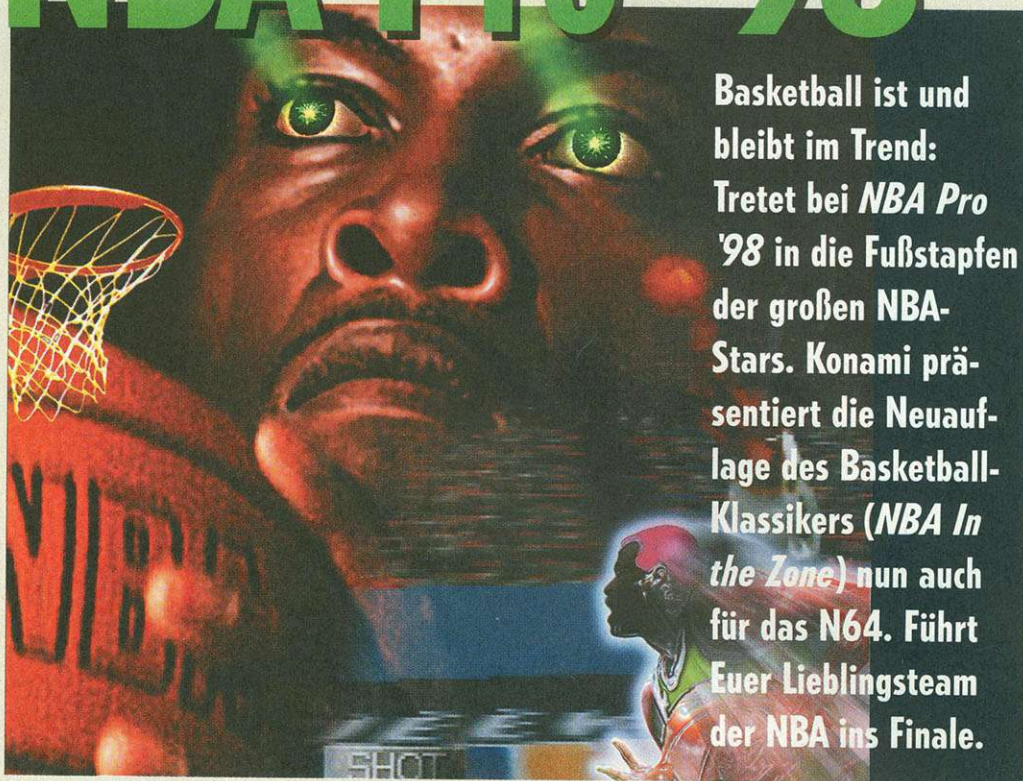


und zusätzliche Features sollen Konamis Führungsrolle bei den Fußball-Simulationen festigen. Die wesentlichen, neuen Features sind unter anderem:

- Alle Teams der WM '98 sind in exakten Kopien vertreten.
- Eine Vielzahl zusätzlicher Motion Capture-Animationen verbessern die realistische Spielatmosphäre.
- Im Vergleich zum Vorgänger stehen nun 16 (statt 8) Spielstrategien zur Auswahl. Neu ist eine „Auto-Strategie“ für Fußball-Einsteiger.
- Die Spieler „menscheln“ wie in echt: Ihre Motivation ist abhängig von Kondition, der aktuellen Spielsituation oder dem gewählten Mannschaftskapitän. Auch die Temperatur im Stadion wirkt sich auf ihre Fitness aus.
- ISS '98 wird Controller-Pak-kompatibel und in Kürze erhältlich sein.



NBA Pro '98



Basketball ist und bleibt im Trend: Tretet bei *NBA Pro '98* in die Fußstapfen der großen NBA-Stars. Konami präsentiert die Neuauflage des Basketball-Klassikers (*NBA In the Zone*) nun auch für das N64. Führt Euer Lieblingsteam der NBA ins Finale.

Mit etwas Übung winkt Euch der große Triumph im Endspiel um den NBA-Meistertitel. Den dürft Ihr dann tragen, denn *NBA Pro '98* hat die volle NBA-Lizenz für echte Team- und Spielernamen. Zur Auflockerung kann neben den normalen Saison-Matches auch das alljährliche All-Star-Game nacherlebt werden. Oder mal ein hartes Freundschaftsspiel als Training.

All-Star-Game

Zu den absoluten Höhepunkten der Saison gehört das All-Star-Spiel. Einmal im Jahr treten die besten Spieler der Western Conference gegen die Cracks der Eastern Conference an. Alle All-Stars treten in ihren jeweiligen Teamtrikots auf – wie im richtigen Leben. Ihr unterscheidet sie an den hellen und dunklen Trikots.



Freundschaftsspiel oder komplette Saison?



Entscheidet Euch zu Beginn, ob Ihr zur Übung einfach noch ein paar Freundschaftsspiele bestreiten wollt. Zu empfehlen ist es, denn so gewöhnt man sich leichter an das

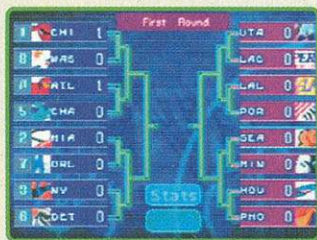
schnelle Spiel. Seid Ihr schon alte Basketball-Profis (oder könnt es einfach nicht abwarten), dürft Ihr gleich in eine komplette Saison einsteigen. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl: Enjoy, Exciting oder Super Challenge. Wählt unterschiedliche Quarterlängen: drei, fünf, acht oder – wie bei den echten NBA-Profis auch – zwölf Minuten. Das Quarter bezeichnet ein Viertel der gesamten Spieldauer. Steht es am Ende unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Die spannend-

sten Szenen können im Replay-Modus noch mal bestaunt werden.



Die Play-Offs

Im Vier-Spieler-Modus von *NBA Pro '98* wird eine komplette Saison erst so richtig spannend. Jedoch könnt Ihr auch gleich in die Play-Offs einsteigen. Und das sogar zu unterschiedlichen Zeitpunkten: Entweder spielt Ihr gleich ab der ersten Runde mit oder steigt erst im Halbfinale ein. Sechs verschiedene



Kamera-Perspektiven dürfen ausgewählt werden – so könnt Ihr das für Euch beste Match-Feeling erlangen. 15 verschiedene Arten des Dunking lassen das Joypad schon mal warm werden, wenn es nicht schon durch das von diesem Modul unterstützte Rumble Pak geschehen ist. Und die Länge der Spiel-Serie kann eben-



falls eingestellt werden. Die wahren Pros spielen natürlich „Best of seven“! Wenn Ihr jetzt glaubt, Ihr dürft gleich ins Finale einsteigen – ist nicht! Zumindest das Halbfinale muß gewonnen werden.

Statistiken

Die Statistik-Freaks unter Euch kommen bei *NBA Pro '98* auch nicht zu kurz. Über jeden der im Motion Capture-Verfahren hergestellten Spieler wird während des Matches genau Buch geführt. Wie gut Euer jeweiliger Spieler ist, zeigt Euch der

Computer von Zeit zu Zeit an. Der Edit-Modus erlaubt Euch, die Statistiken Eures Stars individuell zu

gestalten. Die Daten von bis zu zehn Spielern können sogar auf der Cart-ridge gesichert werden.

DELEEF SCHREMPF	
NUMBER 11 FORWARD	
SEATTLE SONICS	HEIGHT 6'10" WEIGHT 235 lbs
JIM NEILSON	TOTAL POINTS 1022
JOE DUMAS	FIELD GOALS 356/724 (.491)
DELEEF SCHREMPF	3 POINTS 57/161 (.354)
DAVE DRYDEN	FREE THROWS 253/316 (.800)
BOB PERDUE	REBOUNDS 6.5
VERNON KESSEY	ASSISTS 4.4
HARVEY KILPATRICK	STEALS 6.3
STEPHEN MARSHALL	BLOCKS 1.5
DAVID DUNSTON	SAVES 1.1
DALE GALE	
MIKE SCHILLER	
ERIC SMITH	
DAVID ARTHUR	



Team-Infos

Ihr wollt wissen, welches NBA-Team die meisten Titel gewonnen hat: Auch diese Frage beantwortet Euch *NBA Pro '98*. Über jede Mannschaft der NBA hält das Spiel die wichtigsten Informationen parat. Ihr müßt sie nur abfragen. Alle 29 Teams der Liga sind mit von der Partie. Und über 350 Spieler stehen auf den Mannschaftslisten. Ihr könnt also ruhig mal Superstar Shaquille O'Neal von den L. A. Lakers einen krachenden Dunking machen las-

sen. Die „Starting Five“ (Startaufstellung) kann geändert, Spieler zwischen den Teams ausgetauscht werden. Jene, die Ihr aus Eurem Team gestrichen habt, können als freie Spieler abgespeichert werden. Oder sucht Euch gleich einen, dessen Stil und Typ genau zu Euch passen. Der kann dann den „Alley-oop“ oder „Rebound Dunk“ bestimmt am besten.

95-97 SEASON	
TEAMSELECT	
EXIT	
SEATTLE SONICS	TOTAL POINTS 8274
GOLDEN STATE	FIELD GOALS 2995/6415 (.466)
A CHIPPERS	3 POINTS 559/1503 (.372)
PORTLAND	FREE THROWS 1725/2245 (.770)
MINNESOTA	REBOUNDS 40.0
SACRAMENTO	ASSISTS 23.5
ATLANTA	STEALS 901
INDIANA	BLOCKS 389
UTAH	FOULS 1803
CHARLOTTE	
CHICAGO	

NBA Pro '98 ist eine klasse Basketballsimulation für das Nintendo 64. An spektakulären Szenen fehlt es nicht, flotter Spielablauf sorgt für ständige Anspannung. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist gut erkennbar, die NBA-Cracks erstklassig animiert. Der Sound ist zum Thema passend und realistisch.

mh/jr

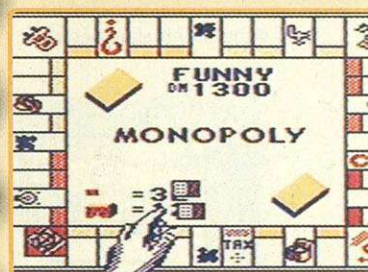


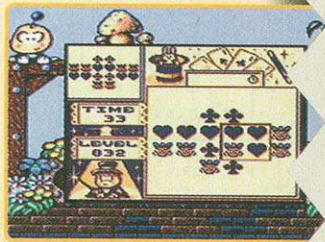
Monopoly

Konami setzte eines der beliebtesten Brettspiele für den Game Boy um: *Monopoly*. Mit bis zu vier Spielern könnt Ihr an der mit lustigen Animationen aufgepeppten Game Boy-Variante gleichzeitig die Würfel werfen. Und wer keinen Freund zur Hand hat, tritt gegen einen oder mehrere Computer-Gegner an. Alles, was das Brettspiel zum Klassiker gemacht hat, ist auch auf dem Handheld wiederzufinden: Kauft Straßen und Bahnhöfe, zahlt eifrig Steuern und geht über Los. Wer Pech hat, muß sofort ins Gefängnis und darf nicht über „Los“ ... Habt Ihr alle



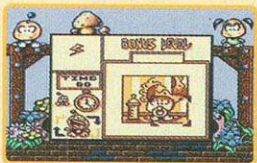
Straßen eines Viertels gekauft, dürft Ihr Häuser und Hotels bauen, um Miete einstreichen zu können. Sind Eure Kontrahenten in den Ruin getrieben und habt Ihr ihnen das ganze Geld aus der Tasche gezogen, ist das Spiel gewonnen und Ihr seid ein richtiger Monopolist.



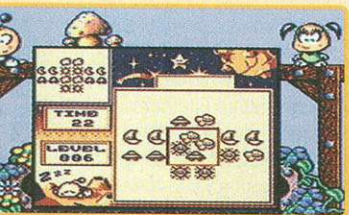


Brain Drain

Ist Euch Unordnung ein Graus? Dann gibt es jetzt von Bandai ein neues Knobelspiel, das wie Tetris an den Ordnungssinn geht.



(Dementsprechend ist die Gefahr sehr groß, daß Eure Mutter davon nicht mehr loskommt ...) In *Brain Drain* wird ein „Marktstand“ mit Früchten oder Symbolen durcheinander gebracht. Jeweils vier dieser Symbole könnt Ihr im Uhrzeigersinn um die eigene Achse drehen und so versuchen, die Ordnung wieder herzustellen. Für den nötigen Zeitdruck ist gesorgt, denn am linken Rand der über 250 Level nähert sich ein Sekundenzeiger unaufhaltsam der „Null“. In drei Schwierigkeitsgrade aufgeteilt sind



die Rätsel zu lösen, die später noch durch gemeine Extras erschwert werden. Da drehen sich Steine entweder ohne Euer Zutun, oder nur unendlich laaaaangsaam. Insgesamt ist *Brain Drain* das unterhaltsame Spiel für Zwischendurch, wenn man einfach keine Lust auf Jump'n'Runs hat. Aber Vorsicht: Suchtgefahr besteht!

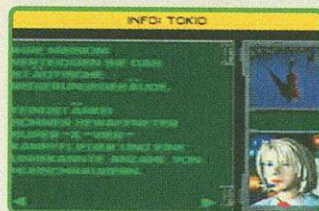


Aerofighters Assault

Paradigms Erstlingswerk *Pilotwings* gehört schon zu den Klassikern unter den N64-Spielen. Jetzt kehren die „Simulanten“ zu ihren Wurzeln zurück: *Aerofighters Assault* ist ein militärischer Flugsimulator.

Nun, für friedliebende Charaktere ist dieses Spektakel eigentlich nichts. Die texanische Firma Paradigm ist mit militärischen

Flugzeugen und zivilen Flugzeugen zur Rettung der Opfer eingesetzt, liegt die Hoffnung auf einer internationalen Sonder-Gruppe von Piloten, die sich auf Morganas Fährte setzt: das Project Blue.

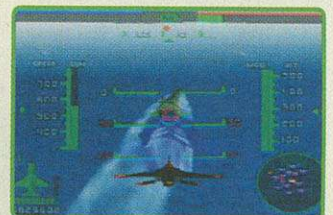


Simulationen berühmt geworden: Auf der Kundenliste stehen mehr als nur eine Regierung. Und das in dieser Branche erworbene Wissen ist in *Aerofighters Assault* angelegt. Als die Verbrecher-Organisation Phutta Morgana die Polarkappen schmelzen läßt, bekommen die Bürger der größten Weltstädte



Umfangreiche Szenarien

Als Project Blue-Pilot dürft Ihr im Cockpit einer F-14 Tomcat, SU-35, A-10a oder FS-X gegen zahllose



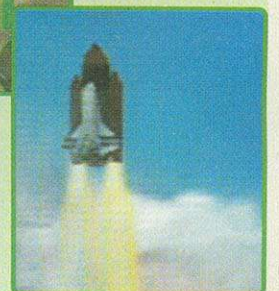
Gegner antreten. Diese Flugzeuge haben jeweils eine Standard-Waffe (z. B. ein Maschinengewehr), als auch Abwehr- und Bonuswaffen (wie Laser) in beschränkter Stückzahl. Ob Convoys zu beschützen oder riesige Roboter-Rüstungen anzugreifen sind, die zehn Hauptlevel

Wie man eine Mission löst

Als Beispiel besuchen wir die Space Shuttle-Rampe. Phutta Morgana hat ihre Armeen aufgeföhren: Das Shuttle wird aus der Luft und vom Boden aus angegriffen. Ihr müßt ihm Zeit für die Start-Vorbereitungen geben. Achtet auf Euren Radar und fliegt immer im Kreis um das Shuttle herum. Wenn sich Gegner langsam heranschlei-



chen, schaltet Ihr sie mit Raketen, Laserstrahlen bzw. Standard-Schüssen aus. Haltet einfach die vorgegebene Zeit durch.

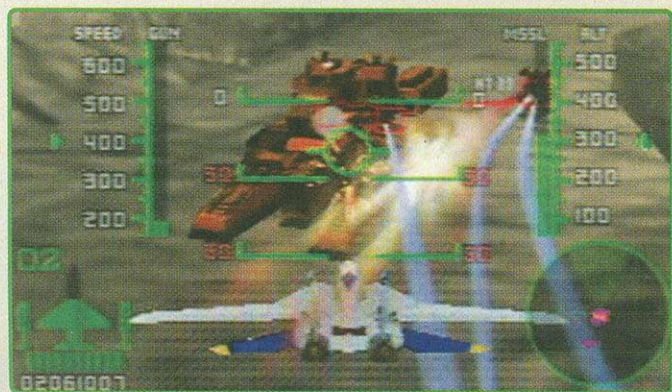


sault

(plus Bonuslevel) bieten alle eine Herausforderung. Ein Blick auf den Bildschirm verrät den derzeitigen Zustand Eures Fliegers und des Hauptgegners. Ist ein Gegner in Schußreichweite, erscheint eine grüne Linie auf dem Bildschirm, die Euch die Richtung weist. Färbt sich

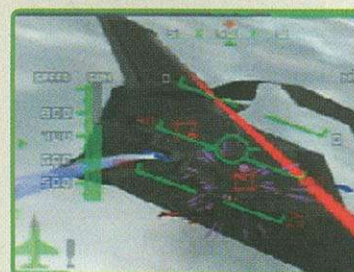


Während auf dem Kampfbildschirm englisch gesprochen wird (in Wort und Schrift), könnt Ihr für die „Mission Briefings“ deutsche Texte einstellen. Das Englisch auf dem Bildschirm ist aber problemlos zu

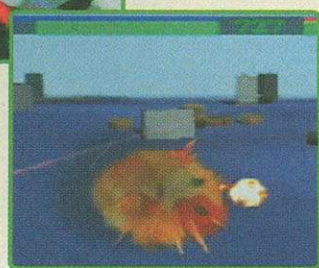


die Linie grün, sitzt man Euch im Nacken – Ihr solltet Euch dann schnell etwas einfallen lassen. Doch dank einiger Continues lassen sich schwere Missionen üben.

verstehen, zumal es in der Anleitung übersetzt wird. Paradigms Aerofighters Assault wird von Konami vertrieben. og



MISSION ACCOMPLISHED			
LIFE POINT	X	86	43000
DEFENSE WEAPON	X	10	30000
SPECIAL WEAPON	X	2	60000
WINGMAN RETURN	X	3	450000
TIME BONUS	X	527	52700
TOTAL			742701



Macht es Euch nicht zu leicht

Für Leute, die besonderes Flugkönnen beweisen wollen, gibt es die Endabrechnung. Denn wer beispielsweise die Verteidigungs- und Sonderwaffen nicht einsetzt, bekommt Extra-Punkte. Weiterhin richtet sich die Punktzahl nach der Menge der abgeschossenen Gegner und danach, wieviele Eurer Freunde zur Basis zurückkehren.

Aerofighters Assault ist ein spannendes Luftkampf-Spiel. Man verliert zwar leicht die Übersicht („Wo ist der Gegner denn?“), doch wenn man sich an die Tasten zum Ändern der Sichtvariante erinnert, läßt sich dieses Problem lösen. Außerdem empfiehlt es sich, den Sound an zu lassen, so daß man Treffer hören kann.



NFV-ABONNENTEN
VERDIENEN MEHR!

NAGANO WINTER OLYMPICS '98



... 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!

Nagano Winter Olympics '98 (N64) von Konami
Zuzahlung DM 125,-



ABO-FAX-HOTLINE

Für ganz eilige gibt es wie immer die Abo-Fax-Hotline:
(0 69) 500 80 11

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:
Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH,
Stichwort „Abo“,
Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt.

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 38

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

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.

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 gewonnen:
(Hinweis: Werbungen aus einem Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Strasse/Hausnummer

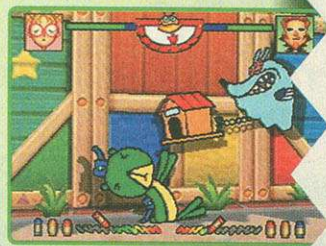
PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:
Nagano Winter Olympics '98 (Zuzahlung DM 125,-)

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

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

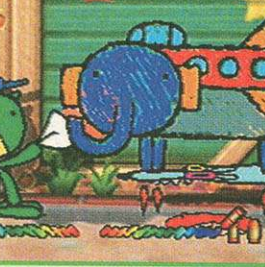


Rakuga Kids

Rakuga Kids präsentierte sich dem Messebesucher der Tokio Game Show (TGS) als ein zweidimensionales Prügelspiel. „Rakuga“ kommt aus dem Japanischen und heißt übersetzt „Graffiti“ – und so ist das Spiel auch: Bunt und mit vielen Graffiti-



Elementen. Es erinnert mehr an einen Fun-Prügler als an ein „ernstzunehmendes“ Kampfsportspiel à la G.A.S.P. – *Fighter's NEXTream*. Während des Kampfes z. B. füllt sich eine Special-Leiste. Ist diese voll, erhält der Kämpfer einen Buntstift und darf einen Spezial-Angriff „malen“. Hier ein Beispiel: Wenn Ihr einen Vogel zeichnet, schnappt er Euren Gegner, fliegt mit ihm in die Höhe und lässt ihn fallen. Das tut dem Opfer nicht nur weh, sondern zehrt auch kräftig an seiner Lebensenergie. Man darf auf diesen typisch japanischen Kampfsportspaß gespannt sein.



Holy Magic Century

Nach langer Irrfahrt kommt das zweite N64-Rollenspiel im Herbst endlich nach Deutschland. Imagineers *Holy Magic Century* (US-Titel: *Quest 64*) erscheint im Oktober komplett in deutscher Sprache!

Ein traditionell japanisches Rollenspiel steht auf der Matte: *Holy Magic Century* führt in das europäisch-mittelalterliche Celtland, das voller Zauberei und Gefahren steckt. Die Mischung erinnert an Squares erfolgreiche SNES-RPGs, doch Imagineer will alles ein Stück weiter entwickeln. Die Hintergrundgeschichte: Der junge Geisterbeschwörer Brian sucht seinen Vater Bartholomy, der vor einigen Monaten verschwand.

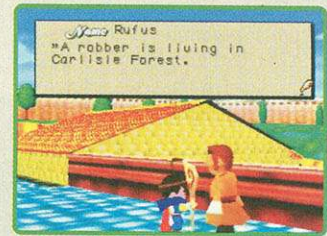
Geographie & Geschöpfe

Celtland ist in drei große Regionen unterteilt. Sieben Städte und etwa 20 verschiedene Landschaften sind darin vertreten, von Ständen über Wälder und unterirdische Kristall-Labyrinth. Die Gegner tauchen in gut 100 verschiedenen Varianten auf, die man mit Magie oder roher Gewalt besiegt: Es sind Drachen, Wölfe, Kröten und Wesen, die man nicht einfach so einer Rasse zuordnen kann. Feuer-, Wasser- und Erd-

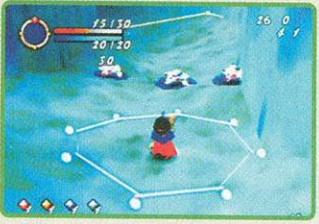
magie – über 50 verschiedene Zaubere lassen sich weben, um die Gefahren zu beseitigen oder Helden zu heilen.

Wie die Zeit vergeht

Während des Spiels gibt es den Wechsel zwischen Tag und Nacht: Es wird dunkel, und manche Charaktere sind nur zu treffen, wenn die Sterne leuchten. THQ's Jym Killy, der für die US-Variante des Spiels zuständig ist, stellt noch ein paar Besonderheiten heraus. „Die meisten Spiele benutzen Nebel oder ähnliche Techniken, um Ungenauigkeiten in der Spielumgebung zu verbergen. *HMC* hat das nicht, weil Imagineer die ganze Umgebung mit großer Tiefe kreierte hat. Es gibt Berge oder Schlösser in der Ferne, die immer klarer in Sicht kommen, wenn man sich ihnen nähert – wie im wirklichen Leben.“ Kämpfe sind in Rollenspielen wichtig. „Die Fähigkeiten der Spieler steigern sich durch Kämpfe.“ Zusätzlich gibt es jede Menge Text. „Die Grundstrategie ist aber nicht kampfgelunden, sie basiert auf den Entscheidungen, die der Spieler trifft. Z. B. welche der magischen Elemente er oder sie auszubauen wünscht, und in welcher Reihenfolge. *HMC* enthält keine der typischen RPG-Standardpuzzles. Ein jüngerer Spieler kann es ohne große Schwierig-



Ein Riß im Kontinuum? Nein, Tag und Nacht „auf einem Bild“.



keiten in der Spielumgebung zu verbergen. *HMC* hat das nicht, weil Imagineer die ganze Umgebung mit großer Tiefe kreierte hat. Es gibt Berge oder Schlösser in der Ferne, die immer klarer in Sicht kommen, wenn man sich ihnen nähert – wie im wirklichen Leben.“ Kämpfe sind in Rollenspielen wichtig. „Die Fähigkeiten der Spieler steigern sich durch Kämpfe.“ Zusätzlich gibt es jede Menge Text. „Die Grundstrategie ist aber nicht kampfgelunden, sie basiert auf den Entscheidungen, die der Spieler trifft. Z. B. welche der magischen Elemente er oder sie auszubauen wünscht, und in welcher Reihenfolge. *HMC* enthält keine der typischen RPG-Standardpuzzles. Ein jüngerer Spieler kann es ohne große Schwierig-

keiten genießen, aber es gibt auch genug Tiefe im Spielverlauf, daß ältere oder erfahrenere Spieler gefesselt sind.“

Über 40 Stunden wird man brauchen, um *Holy Magic Century* einmal durchzuzocken. Doch zahlreich platzierte Speicherpunkte machen die Aktion etwas leichter. Auch an den Durchblick wurde gedacht: „Wenn Brian neben einem großen Objekt steht, werden die durchsichtig – das stellt sicher, daß das Geschehen nicht verdeckt wird.“ Brian wird zwar keine Fahrzeuge benutzen, aber „es gibt zwei unterschiedliche Segelschiffe auf dem See.“ og



G.A.S.P. Fighter's NEXtream



Jetzt erobert Konamis G.A.S.P. – Fighter's NEXtream den Beat'em Up-Sektor. Ohne Waffen und übernatürliche Kräfte, aber mit großer Schlagkraft ausgestattet ist das Spiel etwas Besonderes.

Habt Ihr schon immer davon geträumt mal ein Martial-Arts-Star zu sein? Zuzuschlagen wie Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme, Jackie Chan oder Bruce Lee? Dann hat Konami genau das richtige Modul: G.A.S.P. – Fighter's NEXtream. Denn Waffen, Feuerbälle oder ähnliche Projektile sucht Ihr in diesem Prügelspiel vergeblich. Dafür gibt es jede Menge „reale“ Moves und knallharte Techniken. Und das Rumble Pak sorgt dafür, daß Ihr 'die Kämpfe „hautnah“ erlebt.



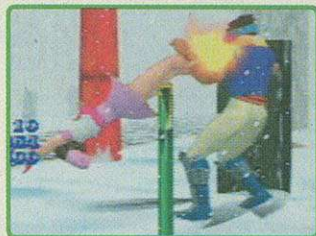
„Fight!“

Zehn Charaktere (plus zwei Bosse) warten auf das große Turnier. Doch zuerst sollte jeder den Trainings-Modus besuchen und die Moves der einzelnen Figuren ausprobieren. Außerdem gibt es noch viele versteckte Special Moves, die Ihr ent-



decken könnt. Auch das eine oder andere Einzelmatch kann anschließend nicht schaden. Der eigentliche Kampf findet in einer der zahlreichen 3-D-Arenen statt. Zur Auswahl stehen unter anderem ein verschneiter Platz, ein Minenschacht, ein Parkplatz und sogar ein Aufzug.

Jede Arena hat so ihre Tücken und Möglichkeiten. Manchmal stehen Kisten oder Tonnen im Weg, die eine riesige Explosion verursachen,



wenn man sie zerschlägt. Oder Ihr hebt z. B. eine Tonne auf und schleudert sie gegen den Gegner. Auch wenn noch so viele Gegenstände in der Arena im Weg stehen, die Sicht auf die beiden Kontrahenten



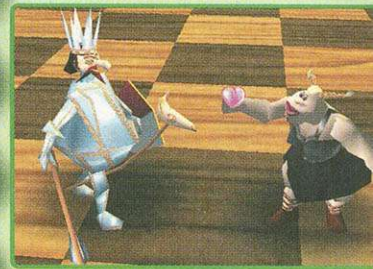
wird Euch dennoch nicht genommen. Und das geht so: Sobald sich ein Kämpfer hinter einer Kiste oder sonstigem „versteckt“, wird diese transparent und gibt Euch freie Sicht auf den Kampfverlauf.



Eigene Kreationen

Ein besonderes Gimmick ist der Spieler-Editor. Hier könnt Ihr eigene Kämpfer gestalten. Dabei sind Euch keine Grenzen gesetzt: Die Größe, das Gewicht und Geschlecht, die Klamotten, Hautfarbe – ja sogar die Frisur und Haarfarbe – könnt Ihr selbst bestimmen. Gebt dann Eurem Charakter einen fetzigen Namen, und schon könnt Ihr am Turnier teilnehmen. (Natürlich solltet Ihr auch hier vorher Euren Kämpfer erst richtig kennenlernen.) Vergeßt auch nicht, die Figur auf dem Controller Pak zu speichern! Dann könnt Ihr sie mit zu einem Freund nehmen und gegen seine Kämpfer antreten lassen. Das 96-Megabit-Modul *Fighter's NEXtream* erscheint im Juni/Juli.

jvn



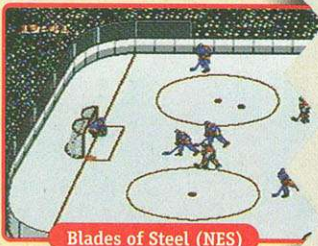
Virtual Chess 64

Schachfreunde aufgepaßt: Hier kommt das richtige Modul für Euch: Titus' *Virtual Chess 64*. Ob in 2-D oder in 3-D, ob mit klassischen Figuren oder Echtzeit-Kämpfen: *Virtual Chess 64* hat jedem Spielertypen etwas zu bieten.

- Blutige Anfänger werden vom deutschsprachigen Schachlehrer an das Königsspiel herangeführt.
- Profis können überprüfen, wie gut sie sind: Das schachbegeisterte N64 testet nämlich Eure ELO-Punkte. *VC 64* ist im übrigen so spielstark, daß es mit den besten Schachcomputern schritthalten kann: Das Programm gewann den 1997er „World Championship for Micro Computer Professional“.

- Als besonderes Bonbon bietet *VC* noch eine *Battle Chess*-Variante: Wie beim PC-Vorbild treten die einzelnen Schachfiguren in Zwischensequenzen gegeneinander an. Auch wenn Ihr den Ausgang des Kampfes schon kennt, ist das ein optischer Leckerbissen. Bis zu vier Spieler haben ab Mai gleichzeitig Spaß am königlichen Spiel.





Blades of Steel (NES)

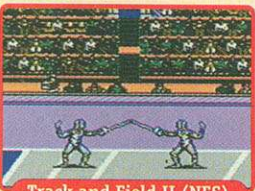
Milestones I

- 1979 Block Game (Arcade)
- 1980 Missile X (Arcade)
- 1981 Frogger (Arcade)
- 1982 Amidar (Arcade)
- 1983 Track and Field (Arcade)
- 1984 Frogger 2 (Arcade)
- 1985 Yie Ar Kung Fu (Arcade)
Gradius (Arcade)
- 1986 Probotector (Arcade)
Gradius (NES)
Twinbee (NES)
Ganbare Goemon (NES)
- 1987 Track and Field (NES)
The Goonies (NES)
Top Gun (NES)
Dracula (Castlevania; NES)



Dracula (NES)

- 1988 Haunted Castle (Storyline:
Castlevania; Arcade)
Track and Field II (NES)



Track and Field II (NES)

- Castlevania II (NES)
Blades of Steel (NES)
Metal Gear (NES)

- 1989 Teenage Mutant Ninja
Turtles (Arcade)

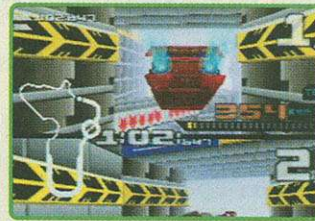
Teenage Mutant Ninja
Turtles (Arcade)

- Teenage Mutant Ninja
Turtles (NES)
Castlevania Adventure (GB)

AeroGauge

Die japanische Firma ASCII ist in Deutschland hauptsächlich für gutes Zubehör (Joypads etc.) bekannt. Doch ASCII kann mehr: **AeroGauge** ist der Beweis. Der spannende Flugwettbewerb startet jetzt auf dem N64.

Konami hat sich ASCII's magnumdrehendes 64 Mega-bit-Rennspektakel gesichert. Auf ablenkende Kleinigkeiten wie Power Ups und Waffen wurde vom AeroGauge-Programmierer-Team Locomotive verzichtet: Der Geschwindigkeitsrausch mit über 500 km/h soll nicht beeinträchtigt werden.



dabei kann man keinen „haushohen“ Vorsprung herausholen.

Wer nach den Sternen greift, fällt tief: Bei AeroGauge ist das nicht so. Kommt das Fahrzeug dem Boden (oder einer Röhrenwand) zu nahe, färbt sich der Antriebsstrahl von blau auf rot. Dann verliert Ihr Geschwindigkeit. (Das ist genauso

erlaubt. In den Röhren solltet Ihr versuchen, immer in der Mitte zu bleiben. Denn auch der Kontakt mit Tunnelwänden kostet Geschwindigkeit, und die Gegner sind gewitzt.

Mit äußerster Vorsicht ist übrigens die Z-Taste zu behandeln. Sie erlaubt das Driften um die Kurven, doch ist ihre Benutzung mit einem Geschwindigkeitsverlust verbunden. Mit der B-Taste kann gebremst und

Geradliniges Rennspiel?

Ist die erste der vier Strecken noch sehr geradlinig (es geht immer nur im Kreis), sind die anderen Kurse für Leute gedacht, die perfekt um die Kurven kommen. Es geht auf und nieder, durch enge Tunneln und (Straßen-)Schluchten. Abkürzungen sind nicht vorhanden; zwar hat man hin und wieder die Wahl zwischen zwei Wegen, doch



unverzeihlich, wie die Runde ohne Raketenstart zu beginnen.) Lernt die Wege auswendig und fliegt so hoch, wie es die Streckenführung

der Raketenstart ausgelöst werden. Außerdem lässt sie Euer Fahrzeug rückwärts fliegen, wenn Ihr mal irgendwo festhängt.

Das Geheimnis des Raketenstarts





Dunkle Geheimnisse?

Natürlich gibt es auch bei AeroGauge versteckte Extras. Wenn Ihr eine „64er“ Zeit erreicht (z. B. 3 Minuten 34,64 Sekunden), bekommt Ihr Zugriff auf eines von fünf neuen Fahrzeugen. Wenn Ihr die vier Runden gelöst habt, gilt es zwei versteckte zu finden. Die Modi beinhalten Single-Rennen (gegen sieben Gegner), Championships und Zeitfahrten. Bei der Zeitfahrt (Time Attack) könnt Ihr unendlich viele Runden fahren; die beste wird mit einem Geist auf dem Controller Pak verewigt.

Der 2-Spieler-Modus ermöglicht die Raserei auf dem geteilten Bildschirm, wobei kaum Geschwindigkeitsverlust festzustellen ist.

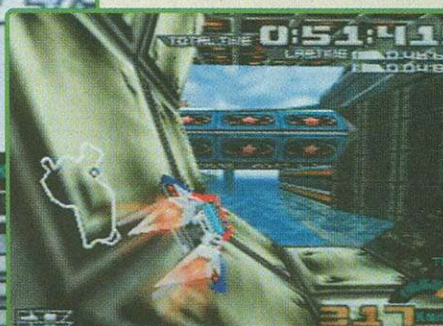
Und was ist sonst noch?

Da die Flugzeuge beschädigt werden können (besonders im gnadenlosen China Town-Level), gibt es auf jeder Strecke einen Bereich zum Auffüllen der Energie. (Der Eingang im Level

zwei ist hinter dem Wasserfall versteckt.) Sobald Euer Fahrzeug grün leuchtet, wird es regeneriert.

AeroGauge erscheint im Mai komplett in deutscher Sprache über Konami.

Ein spannendes Rennen, das bestimmt nichts für Leute ist, die im Auto seekrank werden. (Wer wahnsinnig genug ist, in Tunnels bei 520 km/h in die Fahrer-Perspektive zu wechseln, ist selbst dran schuld.) Während es verhältnismäßig wenige Kurse gibt, hat ASCII bei AeroGauge auf gekonntes Fliegen wert gelegt. Die Strecken stellen hohe Anforderungen, Raketenstarts und Wendigkeit sind die Voraussetzungen zum Sieg. Auf Nebelbänke wurde im großen und ganzen verzichtet, der Hintergrund ist aber nicht immer gleich zur Stelle. Für die Ohren gibt es japanisch angehauchten Techno.



Castlevania X (SNES)

Milestones II

- Aliens (Arcade) 1990
- Parodius (Arcade)
- Castlevania III (NES)
- Mission: Impossible (NES)
- Nemesis (= Gradius; GB)
- Castlevania IV (SNES)
- The Simpsons (Arcade) 1991
- Legend of the Mystical Ninja (SNES)
- Castlevania Adv. II (GB)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (GB)
- Tiny Toon Adventure (GB)



Tiny Toon Adventure (GB)

- Blades of Steel (GB)
- Star Trek - Classic (GB)
- Axelay (SNES) 1992
- Tiny Toons: Buster Busts Loose (SNES)
- Top Gun (GB)
- Track and Field (GB)
- Batman Returns (NES)
- Zombies Ate My Neighbors (SNES) 1993
- Batman Returns (SNES)
- Tiny Toons Adventures: Montana's Movie M. (GB)
- Tiny Toons 2 (NES)
- Super Probotector (SNES) 1994
- Castlevania IV (SNES)
- Probotector: Alien Wars (GB)
- Animaniacs (SNES)
- Batman and Robin (SNES)
- Animaniacs (GB) 1995
- Castlevania X (SNES)
- NBA Give'n'Go (SNES)
- Sparkster (SNES)



Sparkster (SNES)

- International Superstar Soccer Deluxe (SNES)
- International Superstar Soccer 64 (N64) 1997

The logo for NBA PRO 98. It features the NBA logo on the left, which is a blue silhouette of a player shooting a ball into a red hoop, with "NBA" written in white below it. To the right of the logo, the word "PRO" is written in large, red, textured block letters, and "98" is written in large, yellow, textured block letters. The entire logo is set against a dark, textured background.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



WWW.KONAMI.COM