

5+6/98

Mai/Juni • DM 6,80
Ausgabe Nr. 38 • 65 55,-/sfr 6,80/Lit 7,800
D30739

Gex – Enter the Gecko
Das Exklusiv-Interview

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

Nintendo

fun vision



**DER FARBE
GAME BOY
KOMMT:**
52 FARBEN AUF
POCKET-
FORMAT



**Soccer-Fieber:
Frankreich '98
auf dem N64!**



Tolle Bilder:

- World Grand Prix ● Banjo & Kazooie
- Mission: Impossible ● Forsaken
- Looney Tunes 64 ● Knife Edge ● Dezaemon 3D



Erst denken,
dann donnern

TETRISPHERETM

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®

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun

*TetrisphereTM Licensed to Nintendo by The Tetris Company, L.L.C.
TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
©1997 Nintendo of America Inc.

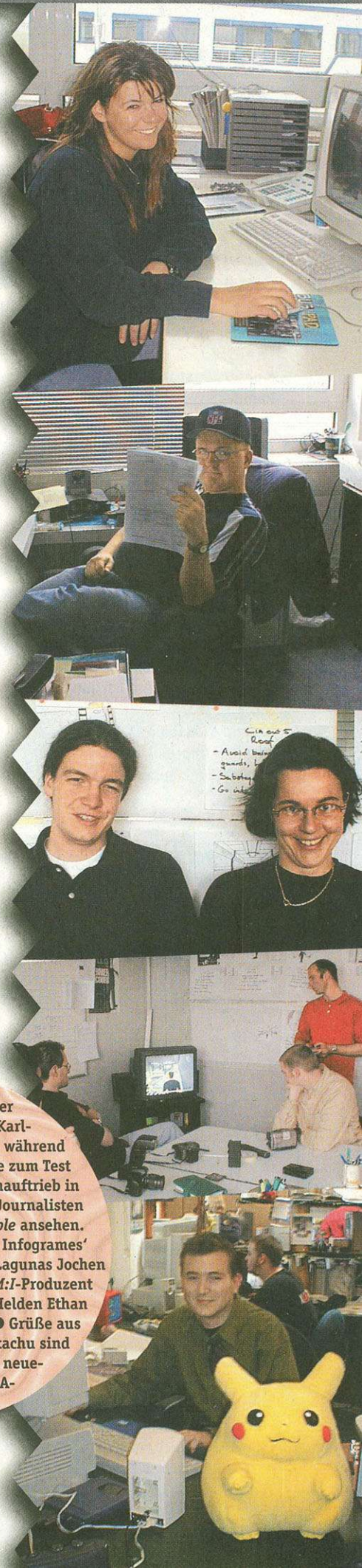
Die Zeit der großen Pläne

● Nintendo hatte nach Rom geladen, um die europäischen N64-Entwickler über seine Zukunftspläne zu unterrichten. Bessere Unterstützung für die Programmierer und Marketing-Kooperationen – für jeden Wunsch war etwas dabei. Eine wichtige Botschaft lautet z. B., daß in Zukunft für Europäer **alles einfacher** wird. Statt eine „Seal of Quality“-Freigabe von Nintendo Co., Ltd. (Japan) abwarten zu müssen, gibt es das Okay jetzt direkt von Nintendo of Europe (in Großostheim bei Aschaffenburg).

Ohne dieses Qualitätssiegel darf kein Nintendo-Spiel auf den Markt kommen. ● Und dann läßt Howard Lincoln von Nintendo of America noch eine Überraschung aus dem Sack: auf der Electronic Entertainment Expo wird der **Color Game Boy** – die farbige Variante unseres Lieblings-Taschenspieler – vorgestellt. 52 Farben wird er gleichzeitig darstellen können. Alle Game Boy-Spiele und die neue Kamera sind kompatibel (mehr dazu in der Inside). ● Infogrames und Laguna baten deutsche Journalisten zum Ortstermin. Aus der *Mission: Impossible* ist eine „Mission: Possible“ geworden, die im August auch in Deutschland endlich eine **„Mission: Executed“** (englisch „unmöglich“, „möglich“, „ausgeführt“) wird. Der erste Eindruck ist, daß es nicht unbedingt Rare braucht, um ein erstklassiges 3-D-Agenten-Abenteuer zu schreiben. ● Aber auch **andere heiße Dinge** flatterten uns auf die Schreibtische: Kemco ist mit drei neuen N64-Titeln in diesem Heft vertreten, während Ocean/Infogrames die Japaner von Imagineer mit einem Autorennen (*GT 64*) beauftragten. Doch wer den **Tokyo Game Show-Report** liest, weiß, daß bei Imagineer und Kemco noch wesentlich mehr auf großer Flamme köchelt. ● Und so begrüßen wir Euch wieder zu einer spannenden NFV voller Tests und (Exklusiv-) Berichte. Viel Spaß dabei!

Neue
NFV-Seiten
im Internet:
www.funvision.com

Zwei neue Gesichter in der Redaktion. Silja geht Karl-Heinz im Layout zur Hand, während sich Michael alle Sportspiele zum Test unter den Nagel reißt. ● Almauftrieb in Lyon: Ausgewählte deutsche Journalisten durften sich *Mission: Impossible* ansehen. Angesichts des Chaos bleiben Infogrames' Catherine Louvier (rechts) und Lagunas Jochen Färber doch sehr gelassen. ● M:I-Produzent Arthur Houtman läßt seinen Helden Ethan durch die Botschaft laufen. ● Grüße aus San Francisco: Peer und Pikachu sind auf der Suche nach den neuesten Japan- und USA-News.



Euer Fun Vision-Team

SPECIAL

Im Zeichen des Ninja
Das Konami-Special ..Heftmitte

games

nintendo 64

game guide

Diddy Kong Racing.....	56
Yoshi's Story	10

review

Fighters Destiny	27
Rampage World Tour	27

preview

1080° Snowboarding	80
Bust-a-Move 2	81
Looney Tunes	81
NBA Courtside (Kobe Bryant)	26
Wetrix	16
World Grand Prix	80

report

Banjo and Kazooie	28
Dezaemon 3D	61
Forsaken	14
Gex - Enter the Gecko	62
GT 64 Championship Edition	70
Knife Edge	22
Legend of Zelda 64	21
Mission: Impossible	24
Twisted Edge Snowboarding	23

game boy

game guide

Wario Land 2	74
--------------------	----

reviews

Pocket Bomberman	79
Bust-a-Move 2 Arcade Edition	79

+ tiptime

Hexen 64	31
----------------	----

news

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

specials

reports und mehr

Game Boy Camera	71
Glückliche Gewinner	65
Tokyo Game Show Spring	18
Soccer Special	68
Yoshi's Story-Wettbewerb	30

& more

Abo-Seite	20 + 60
Funny-Shop/Nachbestellung	72
Impressum, last minute	82
Leserbriefe	64
Top 5	78



Eine der fleißigsten Firmen in Sachen Nintendo 64 ist Konami. Neben zahlreichen kultverdächtigen Eigenproduktionen wie *International Superstar Soccer* und *Mystical Ninja* beweisen die Japaner auch ein glückliches Händchen beim Auswählen von Titeln, die sie in Deutschland vertreiben. *Holy Magic Century* und *Aerofighters*

Assault sind nur zwei Beispiele dafür. Lest in unserem Special alles über die Firma „Im Zeichen des Ninja“.



„Es ist ein Teil unserer Kultur, man kann sich damit identifizieren. Es wird auf der ganzen Welt verstanden.“ Die Rede ist von den Verweisen auf Fernseh-Serien à la *Akte X*, *Gilligans Island*, *Star Trek* und Co., wie man sie in *Gex - Enter the Gecko* haufenweise findet. In unserem Exklusiv-Interview mit Crystal Dynamics stellt uns Chip Blundell eines der interessantesten Jump'n'Runs für das Weihnachtsgeschäft vor.



Als es hieß, wir sollen am 1. April nach Lyon reisen, hielten wir das für einen Scherz. Schließlich warten wir schon sehr lange auf *Mission: Impossible*. Doch was Produzent Arthur Houtman dort vorführte, war der Beweis, daß wir keinem Aprilscherz aufgesessen waren: Infogrames hat seine Mission erfüllt. Lest alles über den neuen Agenten-Titel und über Genkis neues Rennspiel *GT 64 Championship Edition*.



Warios zweiter Streich auf dem Game Boy setzt neue Maßstäbe: Mit seinen acht Megabit ist *Wario Land 2* das größte Spiel, das bislang auf dem Handheld erschienen ist. Und darauf kann Nintendo mächtig stolz sein! Schlüpf also erneut in die Rolle des „bösen“ Wario: Der ist nämlich mitten in der Nacht ausgeraubt worden. Faßt die Diebe und findet dabei alle versteckten Schätze. Mehr

darüber in unserem Game Guide ab Seite 74.



Fotos: CESA.

Diese japanische Arena der Sensationen war etwas zurückhaltend: Konami und Hudson hatten auf der Tokyo Game Show Spring die meisten neuen Titel. Andere Spiele wurden nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Doch unseren Spionen gelang es, aus Kemcos und Imagineers Hochsicherheitstrakten Infos und Bilder herauszuschmuggeln. Schaut auch nach *Knife Edge*, *Dezaemon* und *Twisted Edge Snowboarding*.



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.

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Culture Brains *Hiryu no Ken*: *Twin* wird wohl im Juni in Japan fortgesetzt. Es handelt sich um ein Prügelspiel mit deformierten Gestalten. +++ Im Oktober sollen die Amerikaner ein College Basketball-Modul von Z-Axis bekommen. Den Vertrieb wird Fox Sports Interactive übernehmen: *Fox Sports College Hoops '99*. +++ Gerüchten zufolge denkt MGM über eine Umsetzung des James Caan-SciFi-Films *Rollerball* aus den 70er Jahren nach. +++ Titus soll bereits an *Lamborghini II* arbeiten, während Interplays Programmierer ebenfalls ein Rennspiel (vielleicht mit Knetmasse?) in Vorbereitung haben sollen. +++ Take Two Interactive (ehemals der europäische Arm von GameTek) hat BMG Interactive übernommen. DMA's *Spacestation Silicon Valley* soll nun im September erscheinen (USA). +++ Electronic Arts – nicht THQ – hat die Rechte an einer 1999er Ausgabe der WCW-Serie erworben. Die Rechte beinhalten über 100 Wrestler von WCW und NWO, sowie Kommentatoren u. ä. +++ Genki (Entwickler von *Multi Racing Championship*) zielt mit *GT Driving* auf die *San Francisco Rush*-Fans. Den Vertrieb des anspruchsvollen Autorennens wird Ocean/Infogrames übernehmen. +++ Zed Two (*Wetrix*) arbeitet an einem neuen Projekt mit dem Codenamen Z2-002. Es ist ein „Original-N64-Titel mit Infogrames-Helden. +++ Software Creations hat *Dead Ahead* zu den Akten gelegt. Dafür arbeiten sie u. a. an einem Spiel für EA Kanada und den *Picture Maker* für Nintendo (NCL, Japan). +++ Jürgen Prochnow („Das siebende Zeichen“, „Das Boot“) übernimmt eine Rolle im geplanten *Wing Commander*-Spielfilm. Außerdem ist Malcolm McDowell („Star Trek VIII“) in dem \$ 27-Millionen-Spektakel vertreten. +++ Titus hat BlueSky aufgekauft. Die kalifornische Firma erstellt derzeit die PSX-Version von *Superman*. +++ H₂O, das kanadische Team hinter *Tetrisphere*, wurde von Nintendo für ein neues N64-Spiel verpflichtet. Gerüchten zufolge soll es sich diesmal um ein Jump'n'Run und nicht um ein Puzzlespiel handeln. +++

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

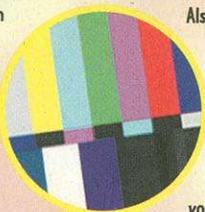
Atlantis is Calling!

Nintendo bringt 1998 den neuen Game Boy mit **Farbbildschirm** heraus.

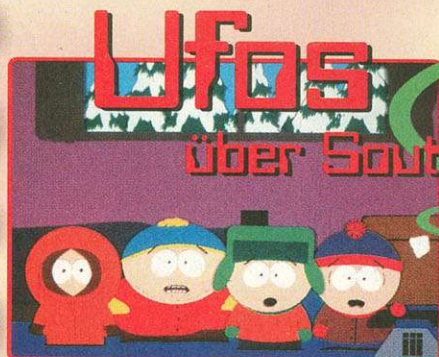
Auf einer Lizenznehmer-Tagung in Rom ließ Howard Lincoln (Chef von Nintendo Amerika) die Katze aus dem Sack: Noch in diesem Jahr kommt der neue Game Boy mit Farbbildschirm heraus. Und zwar nicht nur in Amerika und Japan, sondern auch in Europa! Der Color Game Boy wird ähnlich klein, handlich und energiesparend wie der Game Boy pocket. Technisch bietet der neue

Farbbildschirm 56 (von 32.000 möglichen) Farben gleichzeitig. An eine Verbindung zum Nintendo 64 ist ebenfalls gedacht.

Als besonderer Clou ist es mit dem Color Game Boy möglich, die Game Boy Camera und alle bereits erschienenen Game Boy-Spiele zu verwenden – das sind weltweit über 1.000 Stück! Mit einer Palette von zehn Grundfarben könnt Ihr selbst bestimmen, wie bunt das „klassische“ Spiel (wie Tetris, Wario Land, R-Type und viele andere) werden soll.



In Nintendo Fun Vision Nr. 27 (8+9/96) berichteten wir über Project Atlantis, wie der Color Game Boy damals genannt wurde. Angeblich stand es schon zu diesem Zeitpunkt kurz vor der Fertigstellung. Ob es sich bei dem Color Game Boy wirklich um das doch aufgetauchte „Project Atlantis“ handelt, können wir leider nicht sagen. Auch was der neue Color Game Boy und sein Zubehör kosten wird, steht bislang noch nicht fest. Es wird erwartet, daß das Gerät auf der Electronic Entertainment Expo (E3) im Mai vorgestellt wird.



South Park, Colorado: Das ist der Landstrich mit den meisten UFO-Sichtungen in den ganzen USA.

South Park ist eine kleine Stadt in den Rockies und Handlungsort der neusten „kranken und verworrenen“ amerikanischen TV-Serie. Eine Zeichentrick-Serie, die Mama ihre Sprößlinge bestimmt nicht gerne schauen läßt: Es geht um Unterdrückung, kleine Gemeinheiten, außerirdische Entführungen und darum, daß einer der Haupt-Charaktere in jeder Folge stirbt ...



Lauf, PIKACHU, lauf!

Japan liebt Pikachu, das berühmte *Pocket Monster*. Seine Popularität ist so groß, daß Nintendo jetzt ein „Pikachu-Tamagotchi“ herausbringt: *Pocket Pikachu*. Es handelt sich um eine Art „Schrittmesser“, den Ihr am Gürtel anbringen und überallhin mitnehmen könnt. Je weiter Ihr geht, desto intelligenter wird Pikachu. Das PP nach Deutschland kommt, ist eher unwahrscheinlich.



(Vom Geschmacksfaktor her scheint *South Park* also eher etwas für *Beavis & Butt-Head*-Freunde zu sein.) Wie dem auch sei, Acclaim freut sich jedenfalls darüber, die Rechte für diese skurrile Zeichentrick-Serie für Erwachsene erwor-

ben zu haben.

„South Park ist nicht die durchschnittliche, politisch-korrekte animierte Comedy. Darum hat sie das Interesse der Welt gefangen

– die Leute können es nicht erwarten zu sehen, was die Figuren als nächstes tun“, so Steve Lux (Vizepräsident Marketing) von Acclaim. „Die süchtig-machende Qualität der Serien-Charaktere und -Geschichten ist eine gute Grundlage für Videospiele für Erwachsene.“ Acclaims *South Park* soll 1999 für das N64 erscheinen.



Gevatter Tod ist nur eine der seltenen Gestalten, die die Helden der Trickserie *South Park* treffen.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

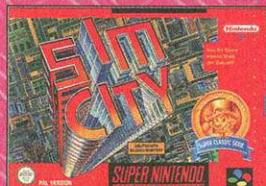
FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aladdin Classic	dt	74.99
Castlevania Legend	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	89.99
Harvest Moon	dt	94.00
Hebereke 2	dt	79.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lucky Luke	dt	114.00



Mario World 2 Clas.	dt	79.00
Mickey's Magical Qu.	dt	74.99
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00



Sim City Classic	dt	69.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	89.99
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Timon & Pumbaas J.G.	dt	74.99
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99
Worms	dt	69.99
Zelda-Link t.t. Past	dt	64.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Power Pigg	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Aladdin	dt	44.99
Asterix & Obelix	dt	59.00
Die Maus	dt	69.00
Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Duck Tales 1	dt	49.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00
Goemon - Mystical N.	dt	59.00

Kostenlos!

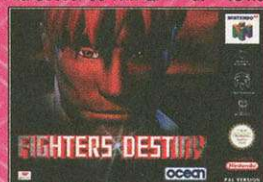


3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Liebessystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, SNES,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

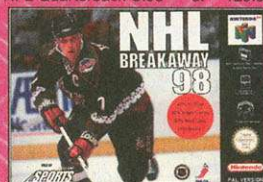
Licht & Lupe Pocket	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault	dt	139.99
Alien 4	dt	149.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Castlevania 3D	dt	149.00
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
Dark Rift	dt	134.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	109.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99



Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	129.99
Frankreich WM 98	dt	134.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon - Mystical N.	dt	149.00
Hexen	dt	119.99
Int. Superstar So.64	dt	129.99
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	89.00
Nagano Olympics W.98	dt	149.99
NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99



NHL Breakaway 98	dt	139.00
Olympic Hockey 98	dt	134.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Rebel Moon Revolut.	dt	159.00
Robotron X	dt	149.99
San Francisco Rush	dt	129.99



Snowboard Kids	dt	89.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Virtual Chess	dt	124.99
Super Mario 64	dt	89.00



Tetrisphere	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	129.99
Turok	uk	109.00
Turok	dt	109.00
Wayne Gret. Hockey 98	dt	139.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
WCW World Wrestling	dt	144.00
WWF Warzone	dt	149.00



Yoshi's Story	dt	89.00
---------------	----	-------

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	104.99
Joypad N64 LX4 grün	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	39.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad+Pedale Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card N64 256K	dt	24.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card SV-377	dt	79.00
Nintendo 64 & Turok	dt	389.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak LX4	dt	34.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Shockwave	dt	69.00
Verlängerung Pad 2m	dt	19.99
Verlängerung Pad 5m	dt	24.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

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

+++ Die University of Abertay Dundee bietet einen Studiengang für Spieledesign an. Auf dem Lehrplan stehen z. B. Spielbarkeit, Design, Künstliche Intelligenz und 3-D-Technik. Ein „Virtuelles Labor“ für über 200.000 Mark wurde extra dafür eingerichtet, Firmen wie VIS und DMA sind Sponsoren. +++ Gerüchteküche: Interactive Studios' Spiel für Hasbro Interactive soll *Wack'n Roll* heißen und ein 3-D-Plattform-Modul werden. +++ Titus konzentriert sich auf den Game Boy. Noch dieses Jahr sollen *Baby Titus*, *Roadsters '98*, *Blues Brothers 2000* und *Conquest of Camelot* erscheinen. Zusätzlich ist ein „starker Comic-Charakter“ für das N64 und den Game Boy geplant, der ähnlich gut sein soll „wie *Superman*“. +++ Hasbro kaufte Atari. Die Rechte umfassen Hardware (wie die erfolglosen Spielkonsolen Lynx und Jaguar) sowie über 75 klassische Arcade-Titel, wie *Breakout*, *Centipede* und *Pong*. +++ Der *Tomb Raider*-Kinofilm ist unter Dach und Fach: Paramount Pictures (*Star Trek*) macht ihn. Lawrence Gordon (*Die Hard*, *Nur 48 Stunden*) und Lloyd Levin (*Event Horizon* – *Am Rande des Universums*) produzieren den Film. +++ Nintendos Color Game Boy-Bildschirm wurde zusammen mit Sharp entwickelt. +++ Red Orb soll die N64-Rechte an der 3-D-Version von *Prince of Persia* (PC) vergeben wollen. +++ Crave Entertainment hat Lobotomy (*Exhumed/Powerslave* N64) aufgekauft. Lobotomy arbeitet außerdem an *Cesar's Palace 64*, einer Spielesammlung mit der Lizenz des großen Las Vegas-Casinos. +++ Playmates Interactive hat lange genug „Nein“ gesagt: Jetzt macht Titus *Jungle Bots* (N64), einen Ego-Shooter im *Turok*-Stil. Conceptual Realities entwickelt das Spiel, das auf einer scheinbar menschenleeren Insel mit Roboter-Tieren spielt. *Jungle Bots* erscheint irgendwann 1999. +++ Midways *Bio Freaks* wird eine gesprochene minutenlange Einführung haben. Das von Saffire entwickelte Prügel-spiel scheint einen neuen Standard für Blutigkeit zu setzen ... +++

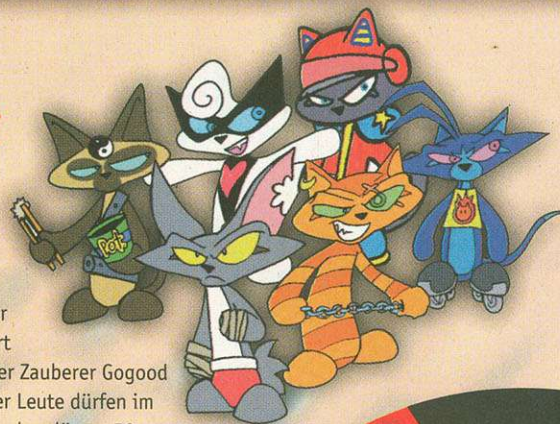
ex +++ Telex +++ Telex +++

MINDSCAPE ÜBERRASCHTE ALLE!

Mindscape schoß auf der Spielwarenmesse in Nürnberg den Hasen ab: *Hype – The Time Quest* und *Rat Attack* stehen für das N64 an!

The Time Quest ist ein Playmobil-Spiel: Der Ritter Hype wurde in einem unfairen Kampf versteinert und in die Vergangenheit verbannt. Doch als der Zauberer Gogood ihn rettet, geht das Spiel richtig los. Bis zu vier Leute dürfen im original Playmobil-Look in einer 3-D-Welt Aufgaben lösen. 50 Charaktere, 17 Welten und 36 unterschiedliche Areale stehen zur Verfügung. Turniere und Belagerungen sind sogar unabhängig von der ritterlichen Rahmenhandlung spielbar. *The Time Quest* erscheint im Herbst.

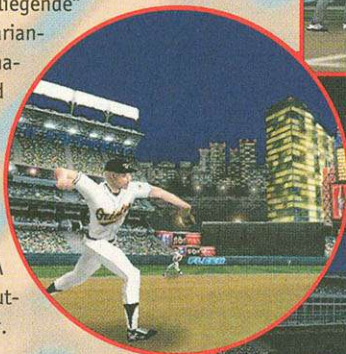
Rattenfallen solltet Ihr für *Rat Attack* aufstellen. Eine Reihe von Ratten will Eure Wohnung auseinandernehmen. Ihnen steht eine Gruppe acht furchtloser Katzen gegenüber, die mit besonderen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet ist. Mit dem Eraticator wird ein Fangkreis um die Nager gelegt, der sie einschließt – Ihr habt sie! Außerdem gibt es traditionelle Rattenfallen, eine „sexy“ Rattendame als Köder und eine Metallkatze, die unbe-sie-gbar ist. Doch paßt auf, wenn Benett der Hund auftaucht – er mag Euch nicht. *Rat Attack* führt außerdem in Gärten, nach Hawaii und in den Weltraum. Im Herbst seid Ihr dabei!



Vorerst nur für Japan ist dieser Game Boy Pocket mit Licht. Mit dem goldenen oder silbernen Gerät kann man zu jeder Tages- und Nachtzeit zocken. Ob es nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt.

ACCLAIM HAT DIE ALL-STARS IM PROGRAMM

Bei Acclaims neuen *All-Star Baseball '99* sind alle 30 Major League-Teams mit mehr als 700 Spielern vertreten (70 davon mit den echten Gesichtern), die 30 MLB-Stadien wurden bis zum letzten Grashalm gerendert. Das Iguana-Team (*Turok* und *Quarterback Club*) programmiert das Rumble Pak-kompatible Spiel im hochauflösenden 640 X 480 Pixel-Modus. 600 Bewegungen haben die Figuren parat: Es scheppert, wenn Fänger und Baserunner aneinanderstoßen. Es gibt zerbrochene Schläger, 30 verschiedene Fang-Varianten, rutschende und „tieffliegende“ Spieler ... Verschiedene Ansichtsvarianten und sechs Modi (inklusive Management-Teil mit Schaffen und Tauschen von Charakteren) sorgen für langanhaltenden Spaß. Und wehe Eure Spieler verletzen sich, das kann die ganze Saison beeinflussen. Bis zu vier Leute dürfen bei *All-Star Baseball '99* in den USA ab Mai gleichzeitig ans Pad, die deutsche Version erscheint etwas später.



AEROFIGHTERS ASSAULT



Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur.
Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-
herrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampffjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



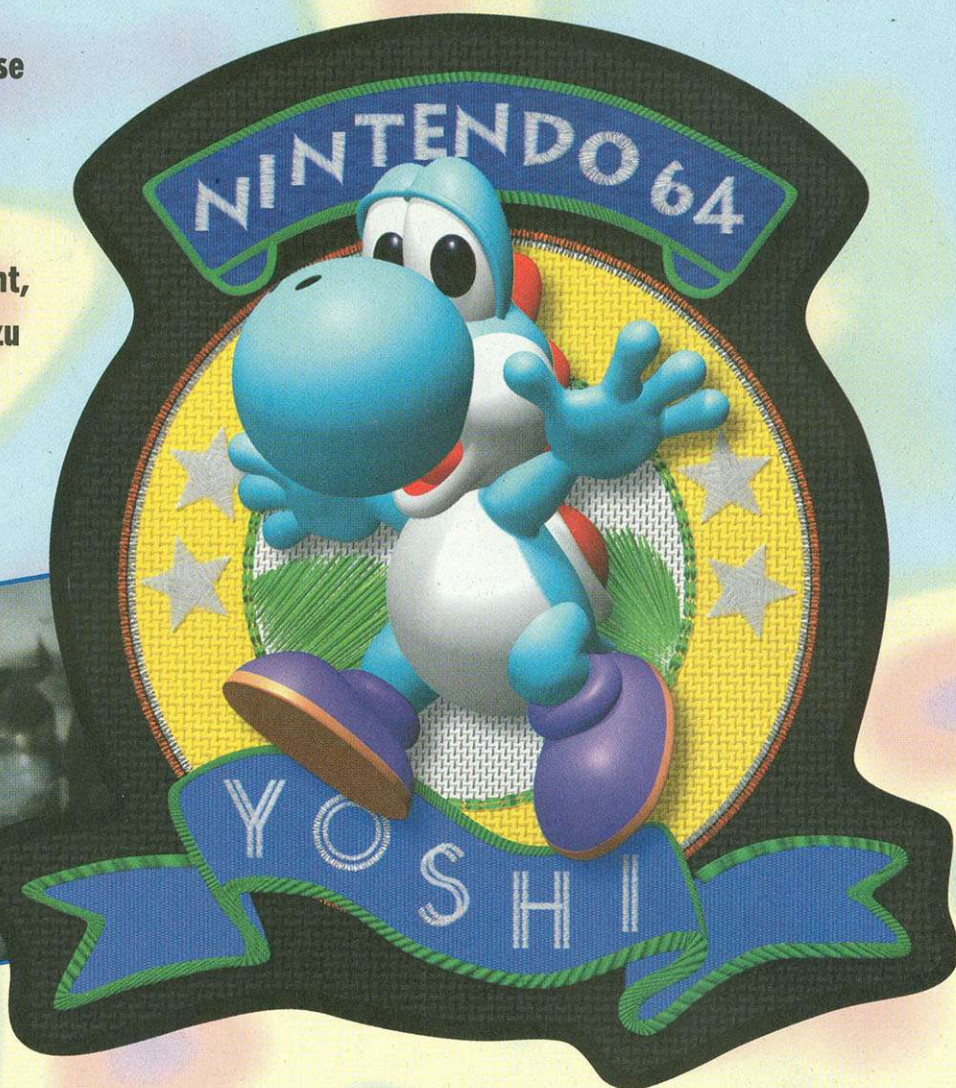
VIDEO SYSTEM

Distributed by



www.konami.com

Wie löst Ihr *Yoshi's Story*? Diese schwierige Frage wollen wir für Euch beantworten. In diesem Spiel sollt Ihr Früchte sammeln und alle Herzen finden. Versucht, möglichst viele Honigmelonen zu finden – die geben die meisten Punkte. Zusätzlich haben wir in kleinen Karten die Position aller weißen Shy Guys verzeichnet. Viel Spaß!



1-1: SCHATZSUCHE

- Schnüffelt im **Areal 1** gleich links vom ersten Dicki-Warp am oberen Weg, links von der Eierbox und Tröti (dem Stoppschild-Träger) am oberen Weg, am oberen Rand der Stufen. Für weitere Melonen solltet Ihr das Wettrennen mit der Kanonenkugel gewinnen.
- Befreit den Hund im **Areal 2** und schnüffelt, wo er bellt. Am Punkt 1, 2, 3 (gleich neben dem Herz), 4, 5, 6, 8 und 9 gibt es Melonen. Bei Punkt 7 sind Goldmünzen der Lohn, bei Punkt 10 aktiviert Ihr die Plattform zu einem Herz (unter dem Steinblock versteckt). Folgt dem Hund bis zum Ziel, das gibt eine weitere Melone. Außerdem schweben auf seiner Laufstrecke die ersten drei Herzen; das letzte ist am Start von Areal 2.



1-2: GEHEIMNISWALD

- Springt in allen Arealen den Raupen auf alle Teile ihrer Körper.
- Schießt zweimal auf die Pflaster der Blase-Ballons.
- **Areal 1:** Am Baum mit den vielen Shy Guys müßt Ihr auf den Boden stampfen. Befreit dann gleich rechts den roten Schalter und holt oben auf den Wolken das Herz. Rechts neben dem Dicki-Warp gibt es wieder einen Baum mit versteckter Honigmelone. Befreit nun die Tonne unter den Felsbrocken und bringt alle sieben Pakete zur Ziellinie. Wenn Ihr wieder auf der normalen Strecke seid, lauft Ihr ein Stück nach links zurück. Dort warten eine Raupe und eine schwebende Melone.
- **Areal 2:** Im Fragezeichen-Block ist eine Melone. Springt auf die Box gleich hinter dem Blase-Ballon. Benutzt den „Aufzug“-Ballon (im Ball versteckt) und holt das rote Herz. Weiter rechts sind zwei ?-Blöcke, die Ihr aufeinanderstapeln und dann zertrümmern müßt. Rechts vom nächsten Blase-Ballon ist ein ?-Block, in dem eine Melone versteckt ist. Weiter rechts müßt Ihr den „Aufzug“-Ballon aktivieren, um zwei Melonen zu bekommen. Holt unterwegs Mamma Knallos Kinder. Wenn Ihr dann rechts von den Knallos alle fünf Goldmünzen fangt, gibt es eine Extra-Melone. Besiegt den letzten Blase-Ballon. Gleich rechts davon ist im schwebenden Ball die letzte Melone versteckt. Fertig!



1-3: WOLKENFAHRT

Diesmal solltet Ihr mit vorschnellem „Mit-der-Zunge-an-Bällen-hochziehen“ vorsichtig sein, da Ihr sonst schnell die falsche Frucht einsammelt.

- **Areal 1:** Es dauert eine ganze Zeit, bis die erste versteckte Melone kommt. Sie wartet in einem schwebenden Ball kurz vor der Energie-Blume. Schnüffelt auch am Schild. Weiter rechts schwebt eine Melone: Seid vorsichtig, damit sie nicht ins Loch fällt. Links oben, knapp außer Sichtweite der Plapperbox, ist ein schwebender Ball versteckt. Schießt darauf und hangelt Euch nach oben zum Herz. Und kurz vor dem Ausgang flattert noch ein Shy Guy mit einer Melone herum.
- **Areal 2:** Der Hund zeigt die nächste Melone. Holt alle Honigmelonen bei den Wolken; es gibt hier keine versteckten.
- **Areal 3:** Bringt beim Stapelspiel alle sieben Melonen ins Ziel.
- **Areal 4:** Befreit das Herz, das von dem Abstoß-Ball beschützt wird. Der versteckte Schalter gibt ein „Wolken-Netz“ frei, das einen Absturz verhindert, wenn Ihr nach rechts eilt. Holt Euch auch die schwebende Melone, bevor es nach rechts und zum oben schwebenden Herz geht. Holt über dem nächsten Abgrund wieder alle Melonen. Vor dem Rohr gibt es links ein schwebendes Leckerli.



2-1: KNOCHENHÖHLE

- **Areal 1:** Schnüffelt gleich rechts von Eierblock. Wer sich zu viel Zeit läßt, verliert eine schwebende Honigmelone: Beeilt Euch also und lauft dort hin, wo die „Fallschirmjäger“ auf den Boden kommen. Der Hund zeigt das Herz; schnüffelt gleich rechts davon (wo es hell ist) und aktiviert so die Plattformen. Denkt dann an die fünf Münzen. Holt nach dem zweiten Skelettdrachen Lakitu von seiner Wolke und erreicht oben den Topf zum Geheimlevel. Besiegt darin den dreiköpfigen Drachen.

Wieder auf der

Hauptstrecke, begeben Ihr Euch zum Ziel; kurz davor und gleich hinter der Eierbox im Licht schnüffeln!

- **Areal 2:** Beseitigt die Blöcke und lauft nach rechts. Ganz rechts gibt es einen hohen Gang, unter dem einer in eine Sackgasse mit fliegenden Bällen (= Melonen!) führt. Nehmt nun den oberen Gang. Laßt Euch rechts nicht ganz nach unten fallen: Links vom vierten Dicki-Warp geht es in eine Bonusrunde für sieben Melonen. Wenn Ihr wieder in der Haupthöhle seid, solltet Ihr überall dort schnüffeln, wo Licht am Boden zu sehen ist. Ganz links in der unteren Höhle ist ein zweiter Geheimgang-Eingang zu einem dreiköpfigen Drachen „mit Herz“. Hangelt Euch danach weiter nach oben und aktiviert den roten Schalter mit dem Ball rechts von der Platterbox.



1-4: SCHWINDELTURM

- **Areal 1:** Ganz rechts gibt es eine Energie-Blume. Folgt dem Gang rechts vom ersten Dicki-Warp bis zu seinem Ende, das setzt zwei Melonen frei. Sammelt oben die fünf goldenen Münzen für eine weitere. Holt den Schirm NICHT, springt nach rechts und flattert zur anderen Wand. Dort schwebt eine Melone. Jetzt könnt Ihr den Schirm holen. Laßt Euch nach unten gleiten, wo gleich auf der linken Plattform geschnüffelt wird. Links von der Wassermelone (oben und unten jeweils eine Kanone) schnüffeln. Tut das auch auf der Plattform rechts gerade über dem Boden.
- **Areal 2:** In dem Raum vor dem zweiten Dicki-Warp gibt es gleich drei Melonen, zwei davon in Bällen versteckt. Steigt nach oben und befreit den Kübel aus dem Block. Flattert in dem Geheimraum so weit wie möglich. Punkt 7 ist nur schwer erreichbar, sechs Melonen sind aber mit Sicherheit drin. Im Hauptlevel geht es nach oben: Gleich unter der Kanone rechts im Erker schnüffeln! Holt ganz oben rechts das Herz und verlaßt den Raum durch den Ausgang, wenn Ihr beim Hund geschnüffelt habt.
- **Areal 3:** Spart Euch in diesem Areal das Schnüffeln und holt oben mit Hilfe der Eierpflanzen sowohl die Melonen als auch das Herz.
- **Areal 4:** Schnüffelt auf den drei Wolken und holt das Herz (es hängt links). Vor dem vierten Dicki-Warp schwebt eine Melone.



2-2: LAVAGROTTE

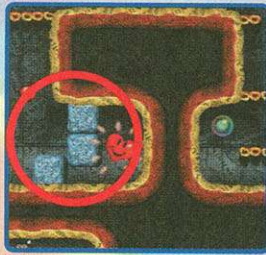
Die Feuertaufe! Schnüffelt auf feststehenden Knochen und Felsplatten.

- **Areal 1:** Zwischen dem ersten Feuermönster und der Hängebrücke müßt Ihr schnüffeln. Das erste Herz liegt gleich danach auf dem Weg. Fangt sofort dahinter die Shy Guys mit den Melonen. Rechts neben der Plapperbox ist eine Melone versteckt. Gleich neben dem nächsten Feuermönster auf dem linksauslegenden Knochen schnüffeln. Stellt Euch genau unter die schwebenden Melonen, die abgeschossen werden müssen, sonst fallen sie in die Lava.
- **Areal 2:** Holt die fünf Münzen, das gibt eine Melone! Gleich rechts daneben auf dem nach links zeigenden kleinen Knochen schnüffeln. Auf der Kugel erreicht Ihr ein weiteres Leckerli, ebenso rechts neben dem Eierblock. Die Melone rechts neben dem dritten Dicki-Warp fällt sofort zu Boden, wenn Ihr sie befreit. Vorsicht beim zweiten Herz; es ist nur unter Lebensgefahr zu holen! Gleich daneben auf dem mittelgroßen Knochen schnüffeln. Die Melone dahinter hängt zum Glück am Fallschirm. Wieder rechts vom Eierblock schnüffeln. Fangt die schwebenden Melonenträger und betretet den Geheimraum, wenn Ihr vorher geschnüffelt habt. Viel Glück beim Stapeln. Holt Euch auf der Hauptstrecke das Herz und lauft nach rechts weiter; links ist nichts mehr: Unmittelbar vor dem vierten Dicki-Warp gibt es ein letztes Melönchen.



2-3: GLIBBERTUNNEL

- **Areal 1:** Die braune Schweb-Box anschubsen, um alle Münzen und die Melone zu bekommen. Schiebt dann die Fragezeichen-Box nach rechts und benutzt sie, um das Herz zu erreichen. Schnüffelt jetzt auf der Holzplattform, um die zweite Melone zu bekommen, und macht die Box erst danach platt. Laßt Euch jetzt rechts langsam herunterfallen und findet links den schmalen Gang. Weiter runter, die Melone mitnehmen und dann erst den Gang betreten.



- **Areal 2:** Holt unten die goldenen Münzen und lauft nach links. Der Hund zeigt Euch, wo Ihr schnüffeln müßt: Schnüffelt erneut, bevor Ihr zum Herz springt. Die Geister haben in ihrer Mitte eine Melone

eingehängt, die man vorsichtig holen kann. Zurück zum Hund und weiter nach links: Speichert bei Punkt 3 ab und lauft nach oben. Nehmt Eier mit nach links oben, wo Ihr drei Melonen hinter Steinen befreien könnt. Jetzt ein Stück runter, nach links und die Box zu Boden werfen. Bringt Ihr sie mit der zweiten zusammen, gibt es wieder Melonen. Nehmt jetzt die Abkürzung zu Dicki-Warp 1.

- **Areal 1:** Folgt dem Weg wie beim ersten Mal, doch jetzt nach ganz unten. Am T-Stück ganz nach rechts, bis zum Eingang zum Bonuslevel. Dort müßt Ihr den Schleimer mit Eiern beschießen, bis er grün wird und dann draufspringen, um das Herz zu holen.

2-4: KANAL-LABYRINTH

Die Karte findet Ihr im letzten Heft.



3-1: HIMMELSTOUR

- Ein luftiges Abenteuer. **Areal 1:** Am Boden gibt es nur unter der Plapperbox ein paar Münzen zu erschnüffeln. Auf der ersten kleinen Wolke gibt es eine Melone, darunter zwei weitere. Sammelt auf dem Weg nach oben die Melonen ein und holt ganz oben links das Herz.

- **Areal 2:** Schießt alle Shy Guys ab, um Melonen zu bekommen.

- **Areal 3:** Betretet gleich durch die Röhre den Geheimraum: auf einer der Wolken wartet ein Herz. Reitet den Drachen und schießt auf den schwebenden Schalter. Jetzt schnell über die Wolken in den Geheimraum. Dort wartet der dritte Dicki-Warp. Schießt auf den schwebenden Schalter, hetzt die Wolken nach oben, sammelt die Melonen und feuert immer wieder auf die neuen Schalter, damit die Wolken nicht verschwinden. Oben wartet ein Herz. Jetzt wieder nach unten, in die Vase und zum Drachen zurück. Sammelt unterwegs die restlichen Melonen.



3-2: SPIRALENTURM

- **Areal 1:** Gleich rechts neben dem Start ist eine Energie-Blume. Jetzt geht es ein Stück nach oben: Ganz rechts wartet unter einer Sprungfeder die erste Melone. Etwas weiter rechts oben ist ein Herz. Wenn Ihr richtig geschnüffelt und offene Augen habt, besitzt Ihr am Ziel neun Melonen.

- **Areal 2:** Segelt mit dem Blatt nach rechts. Kurz vor dem zweiten Blatt gibt es auf der untersten Plattform wieder eine Melone. Wenn Ihr das zweite Blatt reitet, gibt es gleich einen Ball, in dem sich der Geheimgang versteckt. Ersegelt dort alle Münzen und versucht, rechtzeitig für sieben Melonen im Ziel zu sein. Danach wird ein Herz ersegelt.

- **Areal 3:** Paßt auf die Mohrenköpfe auf und sammelt die fünf Goldmünzen (= Melone). Erreicht das Herz über die Sprungfeder und folgt der Münzen-Spur. Laßt Euch vom Mohrenkopf nicht vom Münzenblock fernhalten, bevor Ihr nicht alle Münzen und so die Melone habt. Kurz vor dem 4. Dicki-Warp schwebt das letzte gute Stück in einer Blase – damit müßt Ihr alle haben.



3-3: WINTERREISE

Allgemein: Achtet auf die schneeballwerfenden Shy Guys.

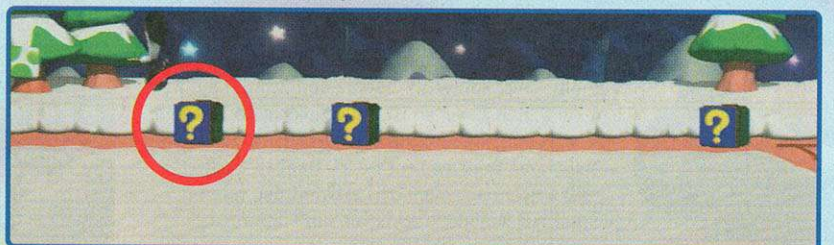
- **Areal 1:** Schaut über der dritten Wippe (erster Abgrund) nach oben: Da ist ein Ball zum Hochhangeln, mit 'nem Herz. Unten links davon gibt es auch eine Melone. Gewinnt die Stapelaktion und lauft nach rechts. Über dem zweiten Abgrund solltet Ihr die Steine von oben wegsprengen, um das Herz zu finden. Kurz vor dem Ausgang schwebt noch eine Melone: Nun auf ins Areal 2!

- **Areal 2:** Unter der Energieblume ist eine Melone, links davon schwebt eine. Der untere Ausgang führt zu Areal 3, der obere zu Areal 7.

- **Areal 3:** Schnüffelt an der Blume, bringt die drei Kästen nebeneinander und fangt den schwebenden Shy Guy. Der obere Weg führt zu Areal 4, der untere zurück nach 2.

- **Areal 4:** Geht auf Nummer Sicher: Unter den Steinen sind nicht nur Melonen, sondern auch Shy Guys (= Munition!). Auf den Wippen schwebt ein Melonen-Träger. Schnüffelt bei der Blume. Oben geht's nach 9, unten nach 6.

- **Areal 5:** Holt über die Möwen alle grünen Melonen und das Herz. Von hier aus geht es zurück nach Areal 1.



- **Areal 6:** Der obere Weg zu 7, der untere zu 5.

- **Areal 7:** Der obere Weg führt nach 8, der untere nach 6.

- **Areal 8:** Durch die rote Röhre erreicht Ihr die Unterwelt. Der obere Weg führt nach 2, der untere nach 4.

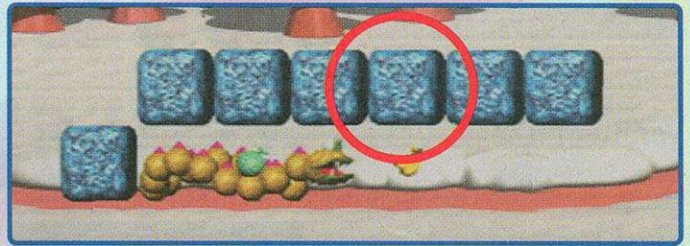
- **Areal 9:** Verschiebt den ?-Block, um den über ihm schwebenden Ball zu erreichen. Oben gibt es Melonen, die Ihr nicht herunterfallen lassen solltet. Schiebt dann den Block zur Zielfahne. Schnuppert an der Blume. Der obere Weg führt nach 6, der untere nach 5.

3-4: SCHNEEBERG

● **Areal 1:** Seid vorsichtig mit der Rollerei, sie ist gefährlich! Im ersten ?-Ball hängt eine Melone, im zweiten wartet ein Herz. Holt bei den Wippen Lakitu von der Wolke und sammelt die beiden Melonen. Wenn Ihr alle vier hinterlichen Steine beseitigt, gibt es auch etwas Gutes. Bei der zweiten Rollerei solltet Ihr schnell genug sein, um die sieben Melonen zu bekommen: Holt die drei schwebenden Leckerlis vielleicht in einem zweiten Anlauf, nur um sicher zu sein. Ihr habt jetzt 14 Melonen.

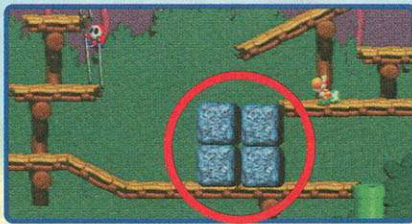
● **Areal 2:** Bei den zwei „Zwiebel-Schlangen“ gibt es oben eine Melone: Holen! Gleich rechts daneben lohnt sich das Schnuppern. Vorsicht mit der schwebenden Melone, die ist schnell vergeigt. Bei Mama Knallos Kindern solltet Ihr die Steine entfernen, um das Herz zu erreichen. Bei der Schlange gibt es wieder ein schwebendes „Ball-Herz“, gleich rechts vor

dem Abgrund eine versteckte Honigmelone. Beim Balance-Akt solltet Ihr auf keinen Fall die Schlange berühren, sonst sind die Melonen futsch. Der Hund vor dem vierten Dicki-Warp zeigt wieder eine Melone an.



4-1: BAUMHAUS

Wieder ein Level voller Bienen, die den Weg versperren. Die Herzen sind in zwei Fällen per Eierblume erreichbar. Für das dritte müßt Ihr in die Föhre springen, die auf unserem Foto rechts zu sehen ist.

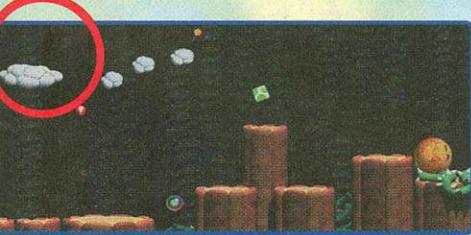


4-2: DSCHUNGELSUMPF

Eines der Herzen ist unter Wasser, das andere direkt an der Oberfläche, und das dritte schwebt über einer Plattform weiter oben. Laßt Euch nicht von den dicken Fischen (siehe Foto) fressen.

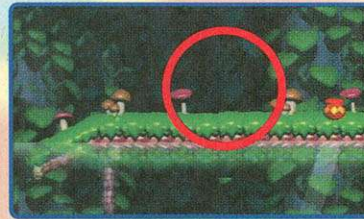


4-3: PIRANHAWALD



Habt immer Munition dabei! Das erste Herz ist in einem schwebenden Ball über zwei Plattformen versteckt. Das zweite liegt zwischen zwei Bällen und das dritte findet Ihr über den Wolken.

4-4: PLASTODSCHUNGEL



Das erste Herz ist gleich am Anfang des zweiten Areals von zwei roten Langhals-Wesen geschützt. (Das Wettschwimmen kurz vor dem weißen Shy Guy gewinnt, wer ohne Gegner-Berührung den Münzen folgt.)

5-1: QUALLEN-SEE

Der weiße Shy Guy dieser Stage befindet sich im Bonus-Level, wo Ihr die sieben Melonen erreicht. Holt sie links von der Palme bzw. dem Faß. Die Herzen sind immer am unteren Ende der Runden in kleinen Höhlen versteckt.

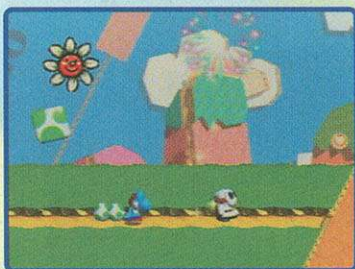
5-2: FISCHWEIHER

Zwei Herzen findet Ihr unter Wasser, das dritte ist bei den Bienen (Foto). Die hinterlichen „Bienenhände“ umgeht Ihr, indem Ihr schnüffelt unter den Waben hindurchläuft.



5-3: L-PLATEAU

Wo der Shy Guy im Limboplateau in einer Kugel schwebte, seht Ihr an der Explosion auf dem Foto. Ein Herz erreicht, wer auf einem der Erdbruchstücke im zweiten Areal schnüffelt. Kurz darauf solltet Ihr über den Wolken nachschauen. Das dritte Herz müßt Ihr uns zeigen.



5-4: PIRATEN-BUCHT

Das erste Herz ist auch auf unserem Foto versteckt. Laßt Euch im zweiten Areal möglichst hoch von Möwen nach rechts zum zweiten Herz tragen. Das dritte Herz bekommt, wer eine der Kanonen über dem Nichts ihrer Steinplattform beraubt.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel, deutsche Texte

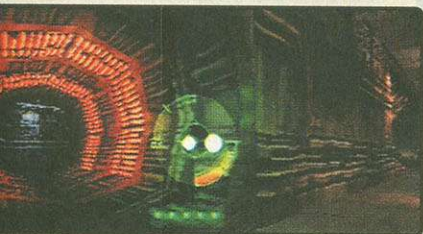
Genre: Jump'n'Run

Fazit

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

Lange war das Spiel angekündigt, und jetzt endlich ist es soweit: **Acclaims Forsaken** steht kurz vor der Veröffentlichung. Das Acclaim Studio Iguana West bastelte in den letzten Monaten mit mehreren Teams an den letzten Feinheiten des Cyber-Shooters.

Viel Neues gibt es zu Acclaims *Forsaken* zu berichten. Zwar haben wir bis heute nur auf Messen Beta-Versionen des Nintendo 64-Spiels gesehen, doch durften wir bereits einige Level auf dem PC ausprobieren. Und was sollen wir sagen: Es war einfach toll. Die Lichteffekte in den 3-D-Welten sind in Echtzeit programmiert. Vier Spieler

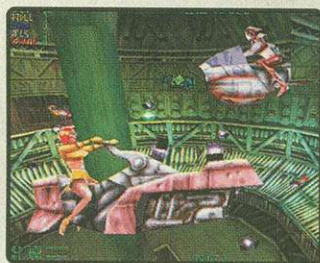


können gleichzeitig via Split-Screen ans Joypad. Die Nintendo 64-Version soll auch dadurch nicht gebremst werden, es gibt keine zusätzliche Vernebelung der Stages und keinen Geschwindigkeitsverlust. Doch jetzt erst einmal zur Geschichte:



Mad Max lä

Startet Eure Bikes und raus



Explosive Experimente

Wissenschaftler haben im Jahre 2113 ein hochbrisantes Experiment in den Sand gesetzt, und das hatte fatale Folgen: Von der Erde aus ging eine riesige Schockwelle durch das Sonnensystem und setzte allem Leben ein Ende. Nur wenigen Kopfgeldjägern und Glücksrittern ist es gelungen, dem Inferno zu entgehen. Nach langer Zeit hat sich die Erde wieder etwas von dem Schock erholt. Doch nur die stärksten und ausgebufftesten Kämpfernaturen kommen auf den Heimatplaneten zurück, denn hier herrscht Anarchie im übelsten Sinne. Grund dafür sind

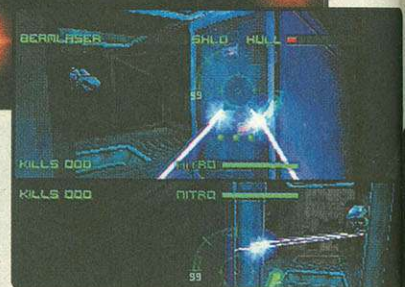


verlorengegangene Schätze und Reichtümer. Jeder versucht auf seiner Schatzsuche den anderen auszutricksen – und wenn es sein muß auch umzulegen. Das ist der Punkt an dem Ihr in die Geschichte eintretet: Angezogen vom Abenteuer und der Aussicht Schätze zu ergattern, schwingt Ihr Euch auf ein Bike und begeben Euch zum Planeten Erde.



Die Action beginnt

Acht Charaktere (Beard, Likasenna, Foetoid, Nim Soo Sin, L. A. Jay, Clark Culver, Earl Slick und Rex Hardy) warten darauf, Euch durch die Action zu begleiten. Jede der Figuren hat Stärken und Schwächen. Auf Eurem Bike, einer Mischung aus einem Hoovercraft und Motorrad, durchstreift Ihr die einzelnen Stages. Das geschieht entweder in einer First-Person- oder in einer Third-Person-Perspektive, in der Ihr Eure Figur vor Euch hersteuert. Ziel des Spiels ist es nicht nur Waffen zu finden und Eure Gegner dabei auszuschalten, sondern auch verschiedene Missionen zu erfüllen. Davon gibt es fünf an der Zahl, auf die Ihr im Spielverlauf immer wieder trifft: Sammel-, Verteidigungs-, Beseitigungs-, Säuberungs- oder Boss-Missionen gilt es zu lösen. Ist Euch eine Sammelaufgabe gestellt, müßt Ihr ein oder mehrere Objekte finden und in Euren Besitz bringen. Ein Verteidigungsauftrag ist dann gelöst, wenn Ihr ein Objekt erfolgreich gegen Eure Gegner beschützt habt. In einer Beseitigungs-Mission müßt



Ihr eines oder mehrere Ziele ausschalten. Unter einer Säuberungs-Aktion versteht man, daß alles abgeschossen werden muß, was sich bewegt. Und dann trifft Ihr immer wieder auf Endgegner, die Ihr bezwingen müßt. Doch das ist nicht so leicht, wie es sich anhört:



Acclaims Programmierer-Team von Iguana West hat sich besonders mit der AI der Computergegner befaßt. AI (Artificial Intelligence) ist das englische Fachwort für Künstliche Intelligenz: Sie sorgt dafür, daß die



Stetig grüßen!

Nicht durch Acclaims SF-Welt



Gegner Euch richtig Feuer unterm Hintern machen. Außerdem gibt es einige Rätsel zu knacken. Und wer alles gelöst hat, kann sich auf die Suche nach den sehr gut versteckten Leveln und Bonus-Missionen machen.

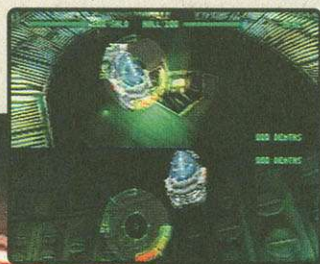
Mehr Spieler?

Alleine oder mit ein bis drei Freunden gibt es viel zu erleben. Wenn einmal nicht so viele Leute da sind, Ihr aber trotzdem zu viert in die Schlacht gehen möchtet, übernimmt der Computer den einen oder anderen Charakter. Durchstreift im Ein-Spieler-Modus die 22 3-D-Level. Für den Mehrspieler-Modus wurden nochmals acht neue Level kreiert. Und gerade der Multi-

Spieler-Modus bietet mit verschiedenen Spielvarianten jede Menge Abwechslung: Da hätten wir ein Zeitlimit-Match, oder einen solange andauernden Kampf, bis ein Spieler gewisse Fähigkeiten erlangt hat. Aber auch ein „Bomntag“-Match, ein Deathmatch, Team Play und eine Mission, in der Ihr Eurem Gegner eine Flagge rauben müßt, stehen zur Verfügung.

PC vs. Nintendo 64

Die acht Charaktere und das gesamte Waffenarsenal sind in beiden Versionen zu finden. Trotzdem gibt

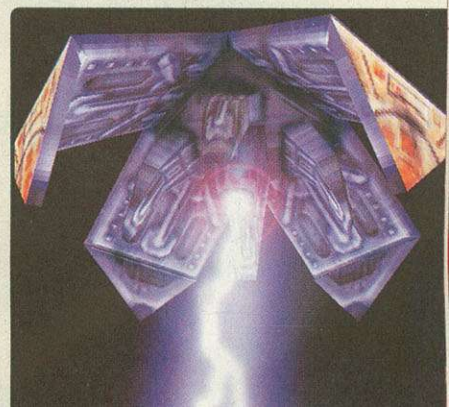
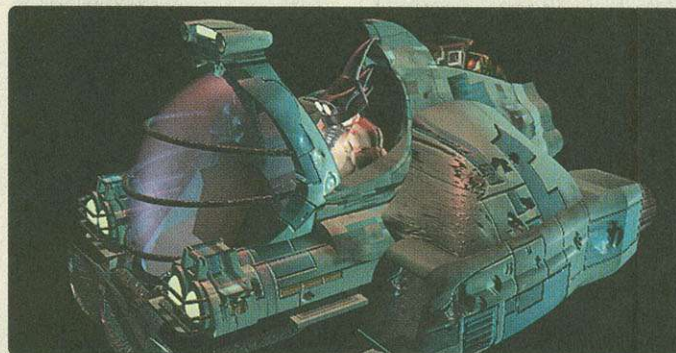
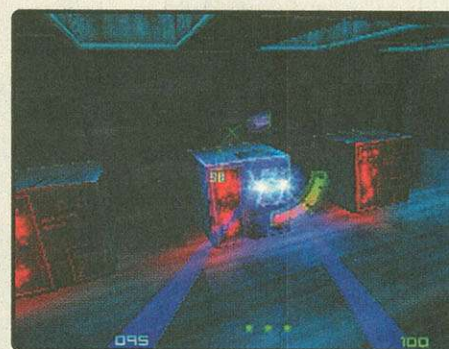


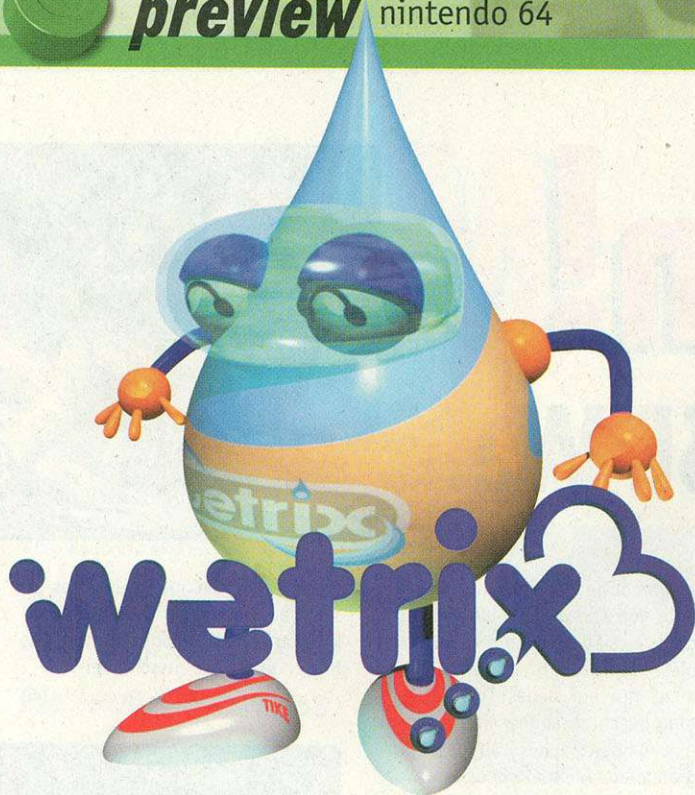
es gerade in der Nintendo 64-Variante von *Forsaken* einige Neuerungen: So sind z. B. alle Level komplett neu designt. Dabei hat man nicht nur auf neues Texture-Mapping geachtet, sondern auch gleich ein komplett neues Labyrinth programmiert. Auch die Endbosse wurden neu kreiert, animiert und programmiert. Gegenstände, Gegner und andere Objekte wurden grafisch klarer definiert und Nintendo-mäßig aufgepeppt.

Auf die Frage, warum die Nintendo 64-Version sich von den anderen so abhebt, antwortete Iguana West: „Zu Beginn des Projektes hat Acclaim angeordnet, daß sich die N64-Version von *Forsaken* im Wesentlichen von den anderen Ver-

sionen abheben muß. Um dies zu schaffen, hatten wir freie Hand und konnten so die Möglichkeiten des Nintendo 64 voll ausschöpfen.“

jvn





Ein Team namens Zed Two (Interview in 12/97) programmierte *Wetrix*, Ocean hat es übernommen und Laguna bringt es nach Deutschland: Dieses N64-Puzzle hat einen ähnlich hohen Suchtfaktor wie *Tetris*. Statt Reihen abzubauen, müßt Ihr Wasser in selbstgebastelten Becken fangen, ohne einen Tropfen zu verschwenden. Doch Bomben, Erdbeben und andere böse Überraschungen lassen Euch nicht zur Ruhe kommen. Wer baut die größten Becken, hält das meiste Wasser und bekommt auch noch einen Regenbogen?

Beckenbauer & Co.

Setzt aus den einzelnen Steinen eines oder mehrere Becken zusammen. In diesen/diesem sammelt Ihr die herabfallenden Tropfen. Wenn dann später ein Feuerball erscheint, könnt Ihr das Wasser wieder verdampfen lassen.



Auslauftraining

Pfeile markieren Stellen, an denen Wasser in ein Reagenzglas läuft. Läuft es über, habt Ihr verloren.



Bombastisch

Bomben reißen Löcher in die Spielfläche. Laßt sie also dort nieder, wo sie kein Wasser ablassen.



Raubbau

Steine falsch gebaut? Keine Angst, mit grünen Pfeilen könnt Ihr überstehende Steine einfach abbauen.



Entenzucht

In kleinen Teichen siedeln sich gerne Enten an. Je länger sie bleiben, desto mehr Punkte gibt es.



Die Modi

Probespiel



Bei den acht Probespielen zeigt Euch der Computer wo es bei *Wetrix* langgeht und wie Ihr gewinnt.

Classic



Im Classic-Modus puzzelt Ihr munter vor Euch hin. Sammelt so viele Punkte wie Ihr könnt.

Pro(fessional)



Der Pro- ist eigentlich genau wie der Classic-Modus: Nur um Stufen schneller! Eine Profi-Herausforderung, die sich gewaschen hat.

Handicap



Wählt Euch eine vorgegebene Landschaft aus und macht das Beste daraus.

Challenge



Ob in ein oder fünf Minuten oder mit vorgegebener Teile-Zahl, wer die meisten Punkte hat – gewinnt.

Multiplayer



Natürlich kann man in *Wetrix* auch gegen einen Freund puzzeln. Wer zwei Runden gewinnt, ist Sieger.

Erster Eindruck

Wetrix ist ein klasse Puzzle, das riesigen Spaß garantiert. Nur die peinlich genaue Steuerung kann einige Anfangsschwierigkeiten verursachen. Doch nach ein paar Probespielen hat man auch das fest im Griff. Achtung: Suchtgefahr! Wer hier einmal anfängt zu puzzeln, hört nie wieder auf. Wenn sich also bei *Wetrix* nichts großartig zum Nachteil verändert, ist es uns mit Sicherheit einen Gold-Funny wert.

jvn

DIE INFORMATIONSQUELLE FÜR JEDEN STAR TREK FAN

STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

TM, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights reserved.

AB 29. APRIL AM
KIOSK!

Die Tokyo Game Show Spring fand Ende März im Makuhari-Messezentrum statt – dort, wo im November die Space World ihre Pforten öffnet. Vor der Tür regnete es (Tokio-Messe ...), aber innen war es heiß!

Messefie

Tokyo-Fieber

Die '98er Ausgabe der Tokyo Game Show (TGS) Spring lockte am Wochenende des 21. März 147.913 Besucher in die Makuhari-Hallen. Obwohl es in Strömen goß (eine Tokio-Messe ohne Regen? Unmöglich!), standen am zweiten Messetag allein 76.000 Leute an, um Blicke auf die neuen Video- und Computerspiele zu erhaschen.

Legend of the River King

Ein „einzigartiges Fischer-RPG“ ist Natsumes *Legend of the River King*. Das Spiel war als PSX-Version zu sehen und stammt ursprünglich vom Game Boy, soll aber bald auf das N64 kommen. Ziel des Moduls ist es, sich der Natur „anzunähern“.

Bombberman Hero

Bombberman Hero ist keine reine Fortsetzung von *Bombberman 64*. Der Held kann sich nun in verschiedene Formen und Fahrzeuge verwandeln: BomberJet (mit Motor), BomberCopter (ein Hubschrauber), BomberMarin (mit Jet-Schraube) und BomberSlider (mit einer Art Snowboard). Und klar, Bomben sind immer noch drin! Die Story dreht sich übrigens um die Rettung der Königin Mirian, die von den Nitoros entführt wurde. Zwar gibt es noch ein paar

Gruppenelemente, jedoch präsentiert sich auch hauptsächlich *Bombberman Hero* als Jump'n'Run.

Airboarder 64

Japans Human Entertainment gab nach *Human Grand Prix* (= F1 Pole Position) die N64-Entwicklung an einem



Wrestling-Spiel auf. Doch nun melden sie sich mit *Airboarder 64* zurück. Das Spiel setzt Euch auf ein futuristisches Schwebeski: Im Single-



Airboarders bietet einen 2-Spieler-Modus und jede Menge Skate-Action.

Niemandsland N64?

Imagineer denkt an 64DD-Besitzer. Genkis *No Mans Island* (jap. Titel, *Desert Island* für Europa) wird ein Rollenspiel auf DD-Basis. Ebenfalls von den fleißigen Genki-Leuten kommt neben der Modulauch eine DD-Variante von *Snow Speeder*. Imagineer plant außerdem ein Rollenspiel im „traditionellen japanischen Abenteuer-Stil“. Wenn wir den Titel richtig verstanden haben, lautet er etwa *Suu*, was dem Namen der Handlungs-Insel entspricht. Ihr lauft durch Städte und über Land: Nicht die Grafik steht im Vordergrund, sondern „Spieltiefe“. Für Module erscheinen übrigens *Fighters Destiny 2* und *Multi Racing Championship 2* (ja, jetzt doch für N64!). Die beiden sollen im November über Ocean erscheinen. *Fighters Destiny 2* soll ein komplett neues Kämpfer-Team, ein verbessertes Kampf-System und Aktionen mit Gegenständen beinhalten. Ein zusätzliches Autorennspiel (*GT 64*? Siehe Seite 70) ist in der Planung.

Spieler-Modus. Acht Charaktere stehen bereit, die typische Tricks beherrschen und unterschiedliche Fähigkeiten besitzen.

Phoenix Battle

Hudson Soft stellte der Welt einen (für Europa neuen) Helden vor: *Beadaman*. Die *Beadaman*-Abenteuer in *Phoenix Battle* basieren auf einer SNES-Serie und japanischen Comics. Die Helden des Moduls sind drei Roboter: Fighting Phoenix, Wild Wyburn und Stagg Sphinx. Sie erkunden schießend 3-D-Welten mit Dinos und anderen wilden Kreaturen. *Phoenix Battle* ist eine Art 3-D-Shoot'em Up aus der Ich-

Herc + Xena

Titus hat ein Herz für Helden. Das neueste Paar in diesem Gebiet ist *Hercules and Xena*, wahrscheinlich basierend auf der Zeichentrick-Serie. *Xena* begann als Ableger der erfolgreichen griechisch-mythologischen Serie *Hercules* (*The legendary Journeys*). Titus verspricht ein dreidimensionales Abenteuer mit jeder Menge Schwertkämpfen.



ber

Perspektive („1st Person“), bei dem zwei Leute gleichzeitig auf dem selben Bild loslegen. Zusätzlich wird die „Schlacht des Phoenix“ einen 4-Spieler-Modus bieten.

Choro Q 64

Was deutschen Modellauto-Freunden die *Micro Machines* (SNES-Version von Codemasters) sind, das



Eigene Autos und Rennstrecken designen: *Choro Q 64*.

sind die *Choro Q*-Autos für Japaner. Jetzt könnt Ihr dank Takaras *Choro Q 64*

selbst ans Steuer von zehn dieser Flitzer (Off-Roader, Sedans, Sportwagen ...). Hindernisse auf den über neun Rennbahnen beinhalten Hebebrücken, drehende Felsen und

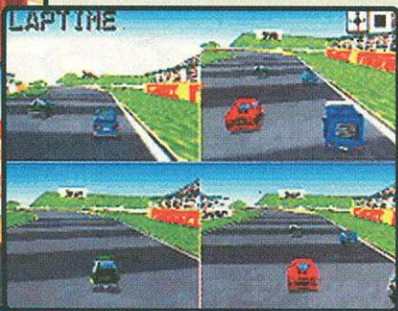
Kein Fox 2?

In der Gerüchteküche brodelt *Star Fox 64 II/Lylat Wars II*. Doch Nintendos japanische Pressestelle läßt verlauten: „Es gibt keine Pläne für ein zweites (*Lylat Wars*-)Spiel.“ Was nicht ausschließen soll, daß nicht irgendwann doch ein neuer Krieg im *Lylat*-System ausbricht: „Wenn er neue Ideen bezüglich innovativer Features oder Charakteristiken hat, könnte er ein weiteres Spiel machen.“

Virtual Reality

Für das N64 plant Ubi ein futuristisches 4-Spieler-Modul. *VR 3000* spielt in der Zukunft, zu einer Zeit da neun Supercomputer die Welt kontrollieren. Aus Langeweile schaffen sich diese Rechner eine virtuelle Welt, in der Gladiatoren-Kämpfe ausgetragen werden. Sie entwickeln Rennmaschinen, die in einem Kampf- und Action-betonten Abenteuer durch die dreidimensionale Welt rasen. *VR 3000* könnte noch im Sommer erscheinen.

vereiste Flächen. Interessant ist besonders, daß hier nur wenig Nebel eingesetzt wird. Das Spiel bietet die Möglichkeit, Autos und Strecken selbst zu designen und (ab)zufahren. Ein 4-Spieler-Modus wird ebenso mitgeliefert. *Choro Q 64* ist in Japan bereits erschienen, ein deutscher Vertrieb ist uns noch nicht



Sieht aus wie ein einfacher Hund, ist aber ein *Onegai Monster*!

Koei ist dabei!

Das Raten hat ein Ende: Koeis (*Romance of the 3 Kingdoms* SNES) erstes N64-Produkt heißt *Destruga*. Die japanische Firma ist sehr schweigsam um das Produkt, das auf der Tokyo Game Show nicht gezeigt wurde. Es handelt sich um ein Action-Kampfspiel, in dem Ihr dreidimensional gerenderte Arenen durchforstet und Gegner beseitigt. „Es ist einfach noch nicht soweit, gezeigt zu werden“ – so ein Koei-Sprecher. Hoffentlich klappt es zur Electronic Entertainment Expo (E³) im Mai in Atlanta!

bekannt: Erfahrungsgemäß dürfte wohl Laguna zugreifen.

Buck Bumble

Argonauts erstes N64-Spiel feierte auf der TGS Premiere: *Buck Bumble*. Als die „Evil Herd“ die Insektenwelt versklavt, bleibt nur die einzigartige Cyborg-Hummel *Buck* zur Rettung übrig. Das Spielprogramm erlaubt „komplett freie Bewegungen in einer dreidimensionalen Umgebung. Das bedeutet, daß man in jede Richtung fliegen und laufen kann, nicht so wie zum Beispiel bei *Lylat*



Wars mit seinen vorgeschriebenen Wegen oder (indiziert) mit der Flugunfähigkeit“, so Produzent Nick Clarke. „Wir wollten etwas Neues, ein Shoot'em Up mit einem Charakter. Wir probierten an Flugdynamik herum, da kam die Idee mit der Hummel und wir entschieden uns dafür, das Spiel in eine Mikro-Welt zu plazieren.“ Drei Sichtvarianten sorgen für Durchblick, ein 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm ist geplant. „Wir denken an Flugrennen, eine Art Luft-Fußball und Zweikämpfe gegeneinander.“ 22 Missionen mit einem geheimen Areal soll es geben. Die zahlreichen Gegner beinhalten Wespen und andere Insekten, inklusive der „Herd Queen“. Macht sie einfach mit Euren Plasma-Pistolen, Homing Missiles und Blitzen nieder.

Seit Winter '96 ist das Team am Ausprobieren, um *Buck Bumble* zum bestmöglichen Spiel werden zu lassen. Ab September geht Ihr auch in



Von den Mutanten-Bienen will man nicht gestochen werden.

Deutschland auf Insektenjagd (Vertrieb: Ubi Soft)!

Onegai Monster

Das Simulationsspiel bietet die Möglichkeit, über 500 Monster großzuziehen und auszubilden. Es wird von Bottom Up (*64 Oozumô*) entwickelt. og



Wieder ein Spiel, in dem Ihr Tiere züchtet: *Onegai Monster*.

Schattentore

Außerhalb der Messe erfuhren wir Deutschland-exklusiv von Kemcos Plänen: Fünf eigene N64-Titel sind bei den Japanern in der Pipeline! Den Anfang machen *Twisted Edge Snowboarding* (September, Seite 23) und das Hubschrauber-Spiel *Knife Edge* (Seite 22) im Oktober. Dann gehen im November *Charlies Blast Challenge* („in der Art von *Bomberman*“, ein „Action-Shooting“) und *Top Gear Racing* (diesmal mit Sportwagen auf Stadtstrecken etc.) ins Rennen. In den USA erscheint dann voraussichtlich im Dezember *Shadowgate 64 - Trial of the Four Towers*. Das Rollenspiel (basiert auf dem NES-Modul *Shadowgate*) soll komplett in deutscher Sprache auf der Spielwarenmesse 1999 (im Februar) Premiere feiern. Zusätzlich steht *Dezaemon* (Seite 61) auf Kemcos Liste. Für den neuen Color Game Boy (Seite 6) plant Kemco übrigens das Spiel *Bugs Bunny 3*!

ERST TESTEN, DANN SPAREN!

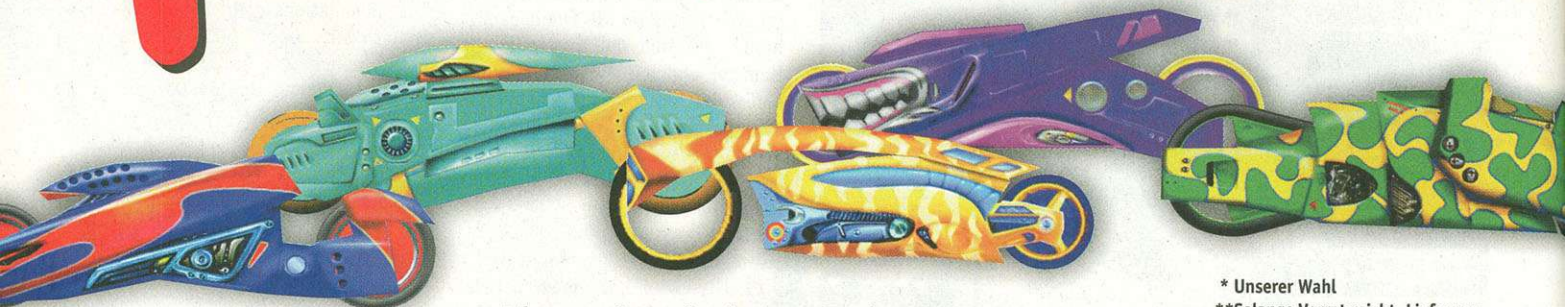
ZWEI HEFTE GRATIS!



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 38



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

(069) 500 80 11

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

Links Legende

Die Tage des Bösen sind gezählt: Nintendo of Europe plant im Oktober die *Legend of Zelda* für das Nintendo 64 zu erzählen. Es geht um die *Ocarina* of Time*, ihr Verschwinden und das „Erwachsenwerden“ des Helden Link.

Was Spieleerfinder Shigeru Miyamoto hier auf einer 256 Megabit-Cartridge vorbereitet, das ist die Verwirklichung von Träumen: Ein Abenteuer im Kinoformat, mit lebensnaher Action und „Cut Scenes“ (kurze Filme zum Aufbau der Stimmung) bei wichtigen Ereignissen. *Legend of Zelda – The Oca-*



rina of Time ist ein so umfangreiches Abenteuerspiel, wie es das N64 noch nicht gesehen hat. *Zelda 64* bietet eine detailreiche Umgebung von Wiesen bis hin zu Canyons mit reißenden Flüssen und dunklen Höhlen voller Monster, deren moosbedeckte Wände man fast riechen kann.

Link wird erwachsen

Die Geschichte beginnt Link als kleiner Junge, der sich kopfüber in eine Schatztruhe hängen muß, um deren Inneres zu plündern. Doch im Laufe der Zeit wächst er und hat gegen Ende des Spiels überhaupt keine Probleme mehr damit. Be-

waffnet ist der Junge mit einem Schwert, Bomben, einem Kampfstab sowie einer Schleuder und einem Bumerang für Fernangriffe.

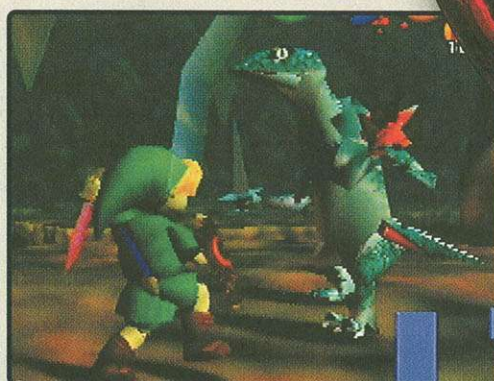
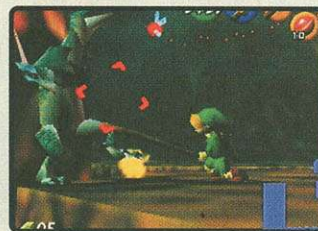
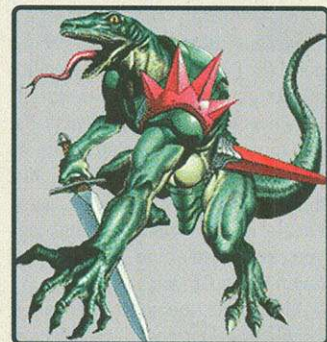
Alles voll im Griff

Dieses Spiel ist so gemacht, daß es die einfachste mögliche Steuerung bietet. Beispielsweise springt Link automatisch, wenn er von einer Plattform zur nächsten wechselt. (Oder er bleibt stehen, wenn der Sprung nicht möglich ist.) Auch die Kamera zeigt das Geschehen automatisch aus der besten Perspektive, kann aber nachjustiert werden. Wie bei Imagineers *Holy Magic Century* lebt Link nicht in einer statischen Welt. In den Höhlen ist es nur spärlich (oft von Fackeln) erleuchtet, während sich auf freiem Feld Tag und Nacht ablösen.

Das Kampfsystem ist atemberaubend: Neben dem einfachen Druck auf die A-Taste (zuschlagen) lassen sich ganze Angriffsfolgen steuern. Angriff, Parade, das Schwert über dem Kopf schwingen – all das ist möglich, und noch viel mehr.

Hyrules Geschichte

Das neue *Zelda*-Modul spielt zeitlich vor seinen Vorgängern. Gannondorf ist zwar ein berühmter Räuber, aber lange nicht das böse Monster aus den anderen Teilen. Ihr geht auf



Exklusiv

Auf Messers Schneide

Knife Edge für N64

In NFV 30 hatten wir die letzten Bilder von *Blade & Barrel*. Jetzt ist das Spiel komplett umgemodelt: Es schlägt in die *Lylat Wars*-Kerbe und heißt *Knife Edge*. Spione spielten uns ein exklusives Videoband zu.

Und man kann nur sagen: Auf dem *Knife Edge*-Video geht der Punk ab. Alles ist ziemlich düster gehalten, doch das Vorbild ist unverkennbar: *Lylat Wars*. Der Helikopter, der die Hauptrolle in Kemcos Abenteuer spielt, rast durch vorgeschriebene „Level-Kanäle“. Unser Beispiel zeigt den Vorspann und eine heiße Jagd durch einen Canyon.

Die Szene beginnt mit einem Raumschiff *Enterprise*: TNG-mäßigen Schwenk durch ein Sonnensystem.



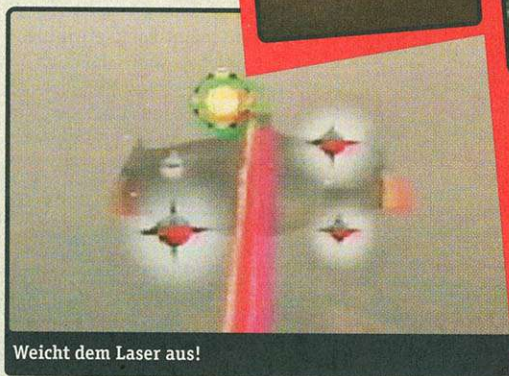
Ein Endgegner greift an.

Der endet auf einer Raumstation, aus deren Startrampe ein Space Shuttle abgeschossen wird. Das Shuttle taucht in die orange-rote Atmosphäre eines Planeten ein und setzt mit dem Greifarm einen Hubschrauber aus. (Ihr ahnt schon, wer in der Pilotenkanzel sitzt?) Jetzt wird alles ziemlich *Airwolf*-mäßig:



Dunkle Katakomben werden von Eurem Feuer erhellt.

Der Schrauber fliegt in einen engen Canyon und stellt sich massenweise auftauchenden Gegnern. Es sind Kampfflieger, Panzer und Selbstschußanlagen, die von Sprengstoff-Tonnen



Weicht dem Laser aus!



In der Lava-Hölle.

unterstützt werden. Nehmt sie ins Visier und feuert aus allen Rohren.

Noch mehr Action

Doch damit ist nur eine Szene beschrieben. *Knife Edge* führt in glühende Lava-Höhlen,



Der Live-Mitschnitt von Kemcos heißem Video.



Ihr seid getroffen!

in denen Ihr einem großen Panzer entgegentretet. Der wehrt sich tapfer mit Lenk-raketen, während Raumjäger zu seiner Unterstützung aufkreuzen. Später führt der Weg in unterirdische Katakomben, in denen die Bewegungsfreiheit deutlich eingeschränkt und alles stockdunkel ist – Eure Projektile erhellen die Räume.

Auch die Endgegner haben Mammut-Größe. Ein Raumschiff versucht, Euch mit dem großen roten Laser zu zerstrahlen. Der zweite Endgegner ist ein Mutterschiff, das nach genügend langem Beschuss seine Besatzung in Raumjägern absetzt. Doch damit ist das Schiff noch nicht abgeschossen: Es öffnet seine Tore und gibt Euch freie Schußmöglichkeit auf ein paar Leuchtkegel.

Packende Aussichten

Kemcos *Knife Edge* verspricht, ein spannendes Weltraum-spektakel zu werden. An der grafischen Darstellung wird derzeit noch kräftig ge-feilt: Im Sommer ist das Produkt dann auch in Deutschland zu erwarten. Den Vertrieb wird Mitsui übernehmen.

og

Exklusiv

Gipfelstürmer

Ein heißes Spiel für kalte Tage ist Kemcos *Twisted Edge* (N64).

Neue Bilder für Kemcos Snowboard-Simulation sind da! *Twisted Edge Snowboarding* ist ein 3-D-Spektakel, das selbst hartgesottenen Snowboardern noch Ideen für neue Stunts auftischt – jedoch ohne, daß sie Knochenbrüche riskieren müssen.

 *Twisted Edge Snowboarding* wird in den Boss Game Studios von dem gleichen Team verwirklicht, das schon *Top Gear Rally* programmierte. Sechs halsbrecherische Tracks sind im fertigen Spiel



befahrbar, die sich wiederum in diverse Strecken mit unterschiedlichen Terrains unterteilen. Untermalt wird das Spektakel von aufpeitschender Techno-Musik, die den Spieler so richtig in Fahrt bringt.

Die Spielumgebung

Euch werden fünf Spielvarianten zur Auswahl gestellt. Es gibt einen Story-, VS- und einen Stunt-Modus sowie Wettkämpfe und ein Tutorial. Im Spiel fahrt Ihr über schwingende Hängebrücken, durchquert schöne Eishöhlen, weicht fallenden Bäumen aus und braust sogar über einen gefrorenen, unterirdischen Fluß. Ähnlich wie bei *Street Fighter* werden acht Charaktere (Rußland, Japan, England, Deutschland etc.) aus verschiedenen Ländern bereitgestellt. Jeder Fahrer hat eine eigene Hintergrundgeschichte und fährt mit seinem eigenen Fahrstil.

Die Herausforderung

Bei *Twisted Edge Snowboarding* ist es nicht allein damit getan, daß



man in der kürzesten Zeit einen Berg herunterrast. Ihr seid als Spieler vielmehr dazu angehalten, so viele Stunts wie möglich vorzu-



führen. Zum einen wird nach jedem gelungenen Trick ein gewisser Geschwindigkeitsschub ausgeteilt, zum anderen wird Eure Gesamtpunktzahl erhöht. Dabei helfen diverse Sprünge von Anhöhen, die durch eine längere Flugphase viel Zeit für ausgereifte Stunts lassen.

Die Steuerung

Laut Colin Gordon (Vize-Präsident der Produktentwicklung bei Boss) wird *Twisted Edge* das am besten zu kontrollierende Snowboard-Spiel auf dem Markt. Es soll mit voller Kamerakontrolle ausgestattet sein. Außerdem werden die Strecken von



mehreren Spielern gleichzeitig befahrbar sein, was die Wettkämpfe sehr realistisch erscheinen läßt. Es wird sehr interessant, *Twisted Edge* mit Nintendos 1080° zu vergleichen: Hier steht Nintendos Team der Grafik-Meister (*Wave Race*)

gegen die Boss Studios, die Filmefahrung haben und mit *Top Gear Rally* einen eigenständigen Grafik-Stil vorstellten. Sicher ist jedenfalls, daß Kemcos Spiel früher in Deutschland erscheint: Mitsui plant es für Ende September/Anfang Oktober.

md/og



MISSION: IMPOSSIBLE

DIE LUNTE BRENNT:

„Als 3-D-Shooter könnte man genauso viele Spiele verkaufen. Vielleicht: Das würde uns viele Kopfschmerzen ersparen.“ Doch die Botschaft, die Arthur Houtman damit ausläßt, lautet so: Dann wäre es nicht mehr *Mission: Impossible* ...

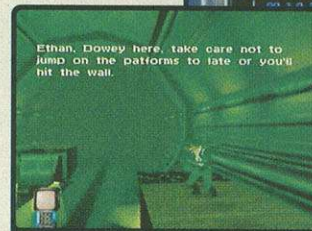
In der TV-Serie *Mission: Impossible* (dt. Titel: *In geheimer Mission* und *Kobra, übernehmen Sie!*) führt eine Gruppe hochtrainierter, intelligenter und futuristisch ausgestatteter Agenten Aufträge aus, von denen „der Minister jede Kenntnis abstreiten“ wird.

Sachen, die die Regierung unter den Tisch kehren möchte, von denen aber meist die Sicherheit der Welt abhängt. Die Folgen beginnen mit dem berühmten Tonband-Gerät (später: CD-Spieler) und den Sätzen: „Guten Morgen, Mr. Phelps.“ und „Ihre Mission, sollten sie sie übernehmen ...“

nun, Arthur Houtman von Infogrames hat sie im Sommer '96 übernommen.

Das Projekt machte Schwierigkeiten: Ursprünglich wurde es 1995 von Ocean America begonnen, doch die Ziele waren zu hoch gesteckt. Ein weiterer Rückschlag war, als Nintendo ein

Projekt „heim“, nach Lyon. Und dort befindet sich das Spiel jetzt in der Endphase. „Wir sind gerade am Beta-



Die Tasten sind Level-abhängig belegt. Wenn es gebraucht wird, kann Ethan rennen oder springen.



Test. Das heißt, wir suchen die Bugs (Programm-Fehler), die man nicht im fertigen Produkt finden soll.“

Erwartet das Unfaßbare

Das Spiel *Mission: Impossible* legt Wert auf Eure Intelligenz und kluge Lösungen der Situation. „Als die Planungen 1995 begannen, war es eine der Grunddiskussionen:

In *Mission: Impossible* geht es nicht darum, Leute zu erschießen.“ Jedoch: „Wenn du ein Spezial-Agent bist, weißt du, daß Leute verletzt werden können. Das ist dein Job.“

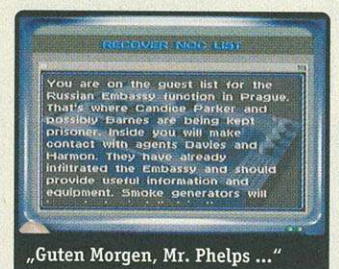


Ein weiblicher Killer ist Euch in der Botschaft auf den Fersen. Ihr müßt die Dame betäuben.

Es gibt Waffen in dem Spiel, die nicht das Leben nehmen: Nausea Powder („Übelkeitspulver“), das die Leute magenkrank macht, und Be-

täubungspistolen. „Unser Spiel erwartet (weitgehend), daß man die Gegner umgeht“, sie austrickst. Ein anderes Hilfsmittel dabei ist der „Face Maker“, der Gummimasken von den Gesichtern der Bösewichter anfertigt. Damit kann man deren Platz einnehmen: Mit dem Gesicht des Botschafters passiert Ethan problemlos die Wachen und erreicht den unteren Teil der Botschaft.

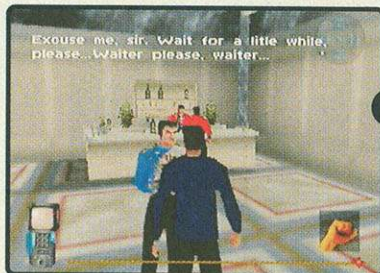
Ja, es gibt Ego-Shooter-Runden. Jedoch feiert das Spiel die Treffer nicht: Die Gegner fallen einfach um und verschwinden dann. Sie hinterlassen Waffen, und in einigen Kisten findet man Bonus-Gegenstände (wie ein Säureschutz-Anzug in der Botschaft). Da die Waffen der Gegner aber meist ohne Schall-dämpfer arbeiten, sollte man sie möglichst unbenutzt lassen – außer



„Guten Morgen, Mr. Phelps ...“



Ja, *Mission: Impossible* hat einen gewissen Ego-Shooter-Anteil. Doch Gewalt ist nicht die eigentliche Lösung des Spiels.

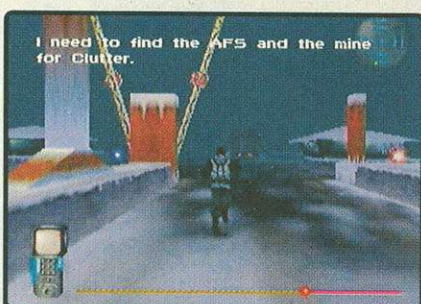


Der Botschafter hat etwas in seinem Getränk, was ihn gleich zum Besuch der Toilette animiert, wo Ethan ...



... Hunt ihn betäuben kann. Jetzt kann der IMF-Agent* den Face Maker benutzen, um seine Identität anzunehmen.

Entwickler-System stellte und das Team erkannte, daß die bisher geleistete Arbeit zum großen Teil umgestellt werden mußte. Als Infogrames im Sommer '96 Ocean übernahm, kamen auch französische Programmierer ins Team, was Sprach- und Kulturprobleme erzeugte: „Wenn dann jede Zigaretten-Pause drei, vier Stunden dauert, weil man in Kalifornien ist und das Wetter so toll ...“ Im Juni '97 zog Infogrames die Nottleine und holte das



Ein vergeßlicher Kollege hat den Kabelschneider verschluckt. Jetzt muß Ethan für Ersatz sorgen.

SIONARE

MISSION IMPOSSIBLE KOMMT IM SEPTEMBER.



Der hochnotpeinlichen Befragung durch das CIA entgeht Ihr ...



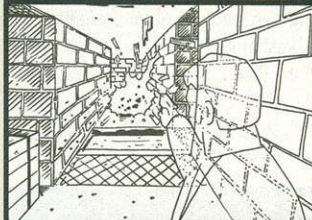
... mit der berühmten Kaugummi-Bombe: Geht schnell in Deckung.



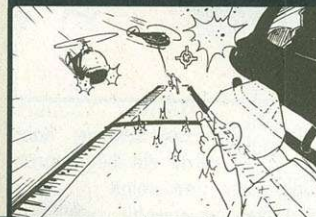
An den russischen U-Boot-Hafen können wir uns im Film nicht erinnern, aber was soll's.



Wozu braucht man Waffen, wenn man einen Feuerlöscher und Fäuste hat?



Unter der Botschaft ist ein Lager mit toxischen Kampfstoffen, das Ihr hochgehen laßt.



Ein Scribble (Zeichnung) für das letzte Level: Hindert Jim Phelps an der Flucht.

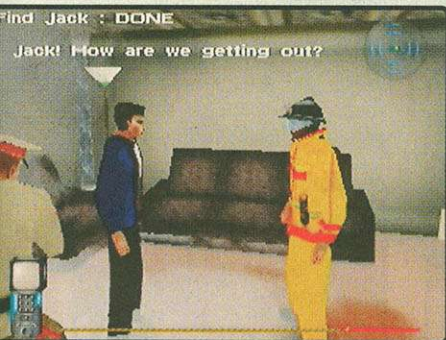


Die berühmteste Szene im ganzen Film: Ethan hängt am Haken.

man wünscht die Gesellschaft gleich rudelweise.

Der unmögliche Cocktail

Das Spiel hält sich nicht genau an den Film. „Wir haben alles in einen großen Mixer getan.“ Das erste Level spielt nicht in der amerikanischen, sondern in der russischen Botschaft in Prag. Die Feuerwehrleute helfen dort bei der Flucht, und nicht wie im Film im CIA-Hauptquartier. „Der Kaugummi funktioniert auch nicht an einem Aquarium, sondern im Verhörsaal beim CIA.“ Doch das macht das



Jack (Feuerwehr-Outfit) hat die Mission: Impossible. Euch aus der „brennenden“ Botschaft zu schmuggeln.

Spiele wesentlich interessanter, da man die Lösung nicht immer im Vorhinein weiß.

Erste Designs arbeiteten mit einer Uhr, jedoch wurden sie verworfen, als ein englisches Team seinen Ego-Shooter herausbrachte. Das M:I-Team entschied sich für die Film-Variante, den CD-Spieler. Ausserdem ist eine Art TV-Fernbedienung auf dem Bildschirm zu sehen.

Alles ist Team Work

Ethan hat seine Team-Mitglieder, „weil es in jeder Mission: Impossible

eine Menge Leute gibt. Man trifft einige Mitglieder in der Botschaft.“ Neben Jim Phelps (Anführer, er gibt

Tips per Funkgerät) sind es John Clutter (Techniker), Sarah Davies (Gegenspieler), Candice Parker (Verschlüsselung von Daten) und Jack Kiefer (der Mann der weiß, wie man entkommt ...). Wie auch in späteren Levels helfen diese Leute mit Informationen und Bonus-Gegenständen. In Prag benötigt Ihr den „Face Maker“, den Euch Sarah nur übergibt, wenn keine Wache zuschaut. Gleiches gilt für das Nausea Powder. An

anderer Stelle entdeckt Ihr bei einem Gespräch mit Unbeteiligten einen Zettel mit den Noten, die der Klavierspieler benötigt, um dem Botschafter ein Zeichen zu geben. Rauchbomben müssen installiert werden, um später für Ablenkung zu sorgen – laßt Euch dabei nicht erwischen, sonst geht es ab nach Sibirien.

Man spricht Deutsch

Das Spiel beginnt mit einer Filmsequenz und dem Tonband. Leider gibt es nur wenige Sätze Sprachausgabe: „Good morning, Mr. Phelps“ ist so ziemlich der einzige. „Wir mußten mit Schrift arbeiten.“

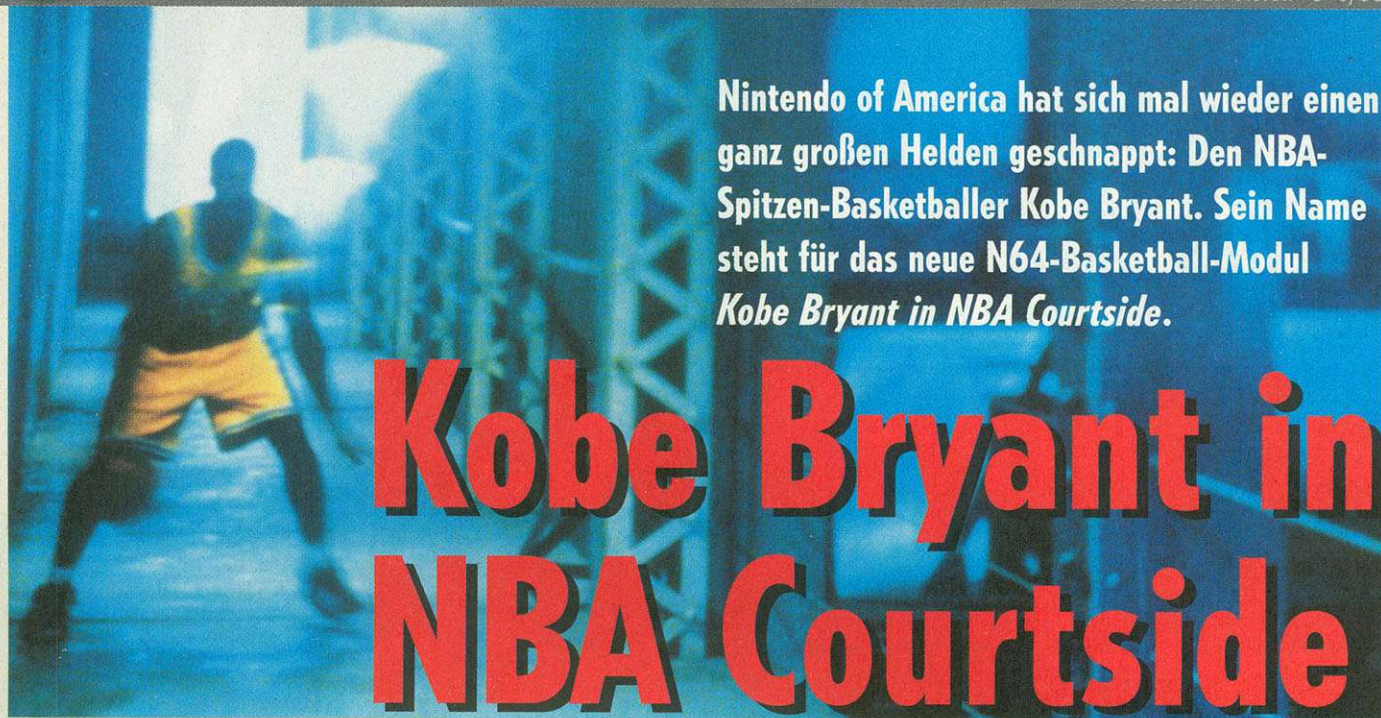
Doch wenn man ein Briefing noch einmal benötigt, kann man so einfach nachlesen: Gemäß der Infogrames-Tradition wird das Spiel mehrsprachig erscheinen, also auch komplett in Deutsch. Dafür paßt jede Menge Midi-Musik auf das Modul. Neben der berühmten Vorspann-Melodie gibt es einen Klavierspieler mit zwei Stücken und verschiedene Titel für die einzelnen Missionen.

Gibt es einen 4-Spieler-Modus? „Nein, leider nicht: Ein Death Match (Ausscheidungskampf, der zum Tod der anderen Charaktere führt) in Mission: Impossible – das geht zu weit. Was wir in einem neuen Projekt gerne machen werden, das ist ein Kooperations-Modus.“ Laguna plant, Mission: Impossible im September nach Deutschland zu bringen. Das Rumble Pak wird davon mit Sicherheit unterstützt. Und eines können wir versprechen: Dieses 96 Megabit-Modul wird sich nicht innerhalb von zehn Sekunden selbst vernichten ...

Arthur Houtman ist Produzent des Spiels Mission: Impossible. Er ist dafür zuständig, daß der Kontakt innerhalb der Gruppe zu den Lizenzgebern (z. B. der Filmkonzern Paramount) und zum Management von Infogrames funktioniert. Eine Sisyphus-Arbeit, doch Arthur grinst: „Das schwierigste was ich machen muß, ist mit der Presse zu reden.“ (Ehrlich gesagt, das glauben wir ihm nicht.)



Arthur Houtman



Kobe Bryant in NBA Courtside

Nintendo of America hat sich mal wieder einen ganz großen Helden geschnappt: Den NBA-Spitzen-Basketballer Kobe Bryant. Sein Name steht für das neue N64-Basketball-Modul *Kobe Bryant in NBA Courtside*.

Kobe Bryant von den Los Angeles Lakers (bekannt aus der Adidas-Werbung) ist einer der jüngsten und vor allem begabtesten Basketballern in der amerikanischen Profiligen NBA. Es ist erst seine zweite Profisaison, aber schon jetzt prägt sein faszinierender Stil die ganze Liga. Und das wird noch



einige Jahre so bleiben. Kobe Bryant ist selbst ein begeisterter Videospieler und somit ein Fachmann – wohl ein Grund, warum er und Nintendo jetzt Partner wurden.

Im Auftrag von Nintendo hat die US-Programmierer-Firma Left Field *Kobe Bryant in NBA Courtside* mit NBA-Lizenz für Basketball-Freaks geschneidert.

Frisches Ball-Futter

Bisher erhältliche Module wie Midway's *NBA Hang Time* haben Appetit auf mehr gemacht. Diesen Hunger versucht Nintendo jetzt mit *Courtside* zu stillen. „Das erste, das Spieler bei *NBA Courtside* bemerken wer-



Der Spieler steigt zum Dunking auf. Wird's ein „Monster Dunk“?

den, ist die beeindruckende Grafik“, sagt Kobe Bryant. „Aber das, was es einzigartig macht, ist diese wirklichkeitsnahe Spielweise – wie in der NBA selbst!“

Ausführliche Spielpläne mit der jeweiligen Start-Formation, die Möglichkeit Spieler zu tauschen oder zu verkaufen sind nur ein paar der Möglichkeiten, die dieses Modul bietet. Ansonsten ist maximale Realitätsnähe angesagt: Jeder der über 300 Spieler ist mit seinem eigenen Gesicht eingescannt und

sein Name steht auf dem Original-Trikot seiner Mannschaft. Diese sind natürlich auch mit Original-Logos vertreten. Team- und Spieler-Statistiken komplettieren das Ganze.



Wem das nicht reicht, der kann sich selbst neue Spieler basteln.

Immer wieder wird die Art und Weise betont, wie sich die Figuren auf dem Feld bewegen: Grund für die weichen Bewegungen der Spieler ist der Medium Res-Mode des Nintendo 64. Die Nähe zur Realität



Beim Dribbeln kann von Links nach Rechts gewechselt werden.

treibt aber fast schon sonderbare Blüten: Sogar Schweißbänder oder Knieschützer der Spieler sollen zu erkennen sein.

Aus sieben Blickwinkeln kann das Match beobachtet werden. Ein besonderer Clou ist die „In-Game“-Kamera: Im Instant Replay-Modus werden die wichtigsten Spielzüge zur Analyse nochmal vorgeführt. Dabei sollen die Ausschnitte mit dem Zoom so stark vergrößert wer-



Während des Spiels kann die Strategie geändert werden.

den können, daß sogar die Gesichter der Spieler formatfüllend auf dem Bildschirm erscheinen.

Noch während des Matches darf bestimmt werden, ob der Spieler stärker auf Angriff oder Verteidigung gehen soll, aber damit nicht genug der Realitätsnähe: Authen-



tische Hintergrundmelodien lassen das echte Stadion-Feeling spüren. Sonst ist der Sound eher Rap- und Scratcher-mäßig orientiert. Vic Orlando (Stadionsprecher der Seattle Super Sonics) kommentiert jeden Korb-Erfolg oder Assist mit dem Namen des Spielers. Bei Treffern der Heim-Mannschaft erhebt sich seine Stimme fast schon zum Jubel.

Kobe Bryant in NBA Courtside unterstützt das Rumble Pak und das Controller Pak. Auf letzterem können dann alle Spielstände und Pläne gespeichert werden, wenn das Modul im Mai in den deutschen Handel kommen soll.

jr

Rampage World Tour

Wollt Ihr schon immer mal in die Rolle von Godzilla oder King Kong schlüpfen? Dann gibt Euch GT Interactive bei *Rampage World Tour* jetzt die Gelegenheit dazu. Ein Monsterwerwolf, ein Riesenaffe und ein Godzilla-mäßiger Dino stehen Euch zur Verfügung,

um Großstädte in Angst und Schrecken zu versetzen. Anfangs waren die drei „Helden“ harmlose Wissenschaftler in einer Müllverbrennungsanlage. Doch eines Tages lief etwas schief – sie verwandelten sich in wildgewordene Kreaturen. Doch anstatt zu helfen, hetzte Euch der Chef der Müllverbrennungsanlage seine Mannen, die Polizei und sogar das Militär auf den Hals. Und so wurdet Ihr immer

wütender: Jetzt liegen Städte in Schutt und Asche. In über 100 Städten, 14 Bonusleveln, vier Grudge-Matches und vielen versteckten Leveln kämpft Ihr ums Überleben. Freßt dabei ordentlich viele Passanten, um Euren Energievorrat wieder aufzufüllen. Die Tour der furchtlosen Drei führt Euch um den ge-

samten Globus. Ob die Pyramiden in Mexiko, Big Ben in London oder Schlösser in Deutschland, alles muß von Euch geplättet werden.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Midway/Atari
Vertrieb: GT Interactive
Termin: Ende April
Spieler: 1 – 3 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: –
Genre: Arcade-Action

Fazit

Rampage World Tour fehlt es an Geschwindigkeit, um zu den besten Action-Spielen zu gehören. Fast mühselig schleichen die drei Hauptdarsteller über den Bildschirm. Und auch die Abwechslung bleibt auf der Strecke, weil es immer nur ums Draufhauen geht.

jvn

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controllert Pak
Genre: Beat'em Up



Fazit

Fighters Destiny ist zur Zeit das beste Beat'em Up für das Nintendo 64. Man muß sich schon gute Taktiken einfallen lassen, um seine Gegner mit ausgeklügelten Techniken aufs Kreuz zu legen. Auch das Tausch-Element, das die Joker- und Meister-Kämpfe bieten, ist nicht zu verachten.

jvn

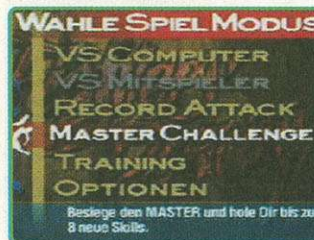
Fighters Destiny

Laguna hat mit *Fighters Destiny* eines der heißesten Prügelspiele im Nintendo-Feuer. Schon allein die Spielvariationen lassen den geübten Straßenkämpfer staunen. *FD* ist nicht nur das typische Gerangel mit dem Computer oder einem zweiten Spieler. Der Trainings-Modus ist da, und es gibt als Schmankerl die Master Challenge und den Record Attack-Modus. In der Master Challenge könnt Ihr acht Meister herausfordern, die Euch nach dem Ende des Kampfes neue Special-Moves verraten. Doch aufgepaßt: Auch vier Joker haben es auf Euch abgesehen. Wenn Ihr gegen einen von



ihnen verliert, sind auch alle bisher gesammelten Special-Moves beim Jo..., äh, Teufel. Leider bestimmt der Zufall(sgenerator), gegen welchen der zwölf Charaktere Ihr antretet. Dafür könnt Ihr die gewonnenen Special Moves auf dem Controller Pak speichern und gegen Eure

Freunde einsetzen. Der Rekord-Attack-Modus bietet drei Wahlmöglichkeiten: Im Survival kommt nur der Sieger weiter. Und hier gilt es immerhin 100 Gegner zu schlagen. Im Fastest- geht es um Rekord-Zeiten und im Rodeo-Modus kämpft Ihr gegen eine Kuh: Bleibt so lange auf den Beinen wie Ihr könnt. Denn wer eine Minute gegen den wilden Wiederkäuer besteht, kann sie später anwählen.



Nintendos neuer Sommer

Rare präsentiert Banjo

Es war auf der letzten E³*, als Nintendos *Banjo and Kazooie* (Arbeitstitel) der Spielewelt präsentiert wurde. Rasch wurde es wieder still um den Vogel mit dem Bär im Rucksack. Doch jetzt gibt es Neues von den jungen Helden der Nintendo-Welt.

Fast konnte man glauben, *Banjo and Kazooie* für das Nintendo 64 wäre auf immer und ewig wieder in den Schubladen der Entwickler verschwunden: Nach der großen Vorstellung auf der '97er Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta hörte man so gut wie nichts mehr von diesem Jump'n' Run im *Super Mario 64*-Stil. Rare und Nintendo veröffentlichten nicht einmal mehr neue Bilder für die immer neugierige Reporter-Gilde ... Das hatte seine Gründe.

Die Entwickler bei Rare waren in der Zwischenzeit nämlich keineswegs untätig gewesen. Zum Jahresende 1997 wurde *Diddy Kong Racing* auf die Nintendo 64-Konsolen gebracht. Einzigartige Grafikqualität ohne Nebeneffekte und unscharfe Ränder überzeugte bei diesem Modul. Und das, weil *Diddy Kong Racing* mit dem Grafiksystem „Real Time Dynamic System“ (RDA) arbeitet, das parallel zu *Banjo and*

Kazooie entstand. RDA schafft glattere Formen und Figuren ohne Ecken und Kanten. Es erzeugt bei sparsamem Einsatz von Polygonen einfach feinere Oberflächen.

Es war auf der Spielwarenmesse in Nürnberg, wo *Banjo and Kazooie* wieder auftauchten. Aber was war das? Der Fachmann staunte und der Laie wunderte sich! Die Grafiken



Ein bäriges Kerlchen und ein kleiner Vogel

Worum geht es? Banjo ist immer auf der Suche nach Honig und man möchte ihn einfach nur knuddeln. In seinem Rucksack lebt Kazooie, ein kleiner Vogel. Gemeinsam bildet das Duo ein fast unschlagbares Team, das 24 Aktionen ausführen kann. Die brauchen sie auch, um gegen die böse Hexe Grunhilda und

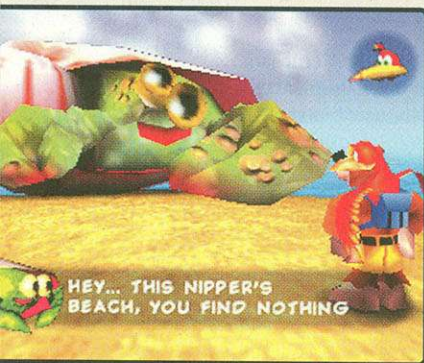
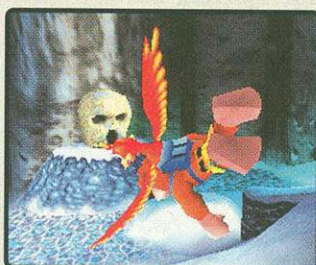


Zoomt wie verrückt: Die Kamera sorgt immer für freien Blick.

wirken viel klarer, die Farben kräftiger, und das Spiel kommt mit einer höheren Auflösung daher als vergangenes Jahr auf der E³. Rare nutzte die Zeit, um *Banjo and Kazooie* zu überarbeiten und mit dem Real Time Dynamic System zu versehen. Das Warten hat sich wohl gelohnt!



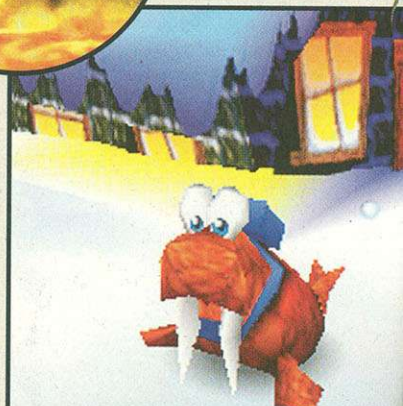
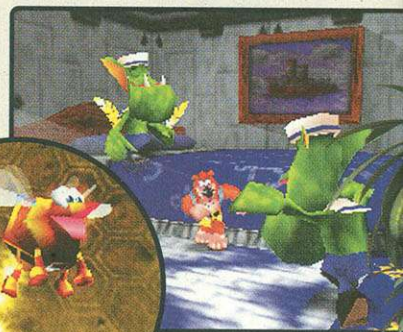
Die Figuren haben jetzt alle eine komplette Haut ohne „Blitzer“.



HEY... THIS NIPPER'S BEACH, YOU FIND NOTHING



Banjo und Kazooie sind nach den Instrumenten benannt, die genauso heißen.



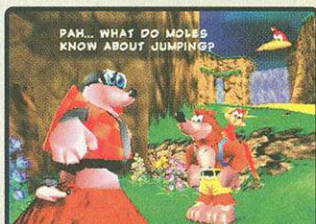
-Hit and Kazooie (N64)

ihre Zaubereien zu bestehen. Die häßliche Alte will nämlich die Schönste im ganzen Land sein und fragt ihren Kessel, wer das denn sei. Und der nennt ausgerechnet die hübsche Piccolo, Banjo's Freun-

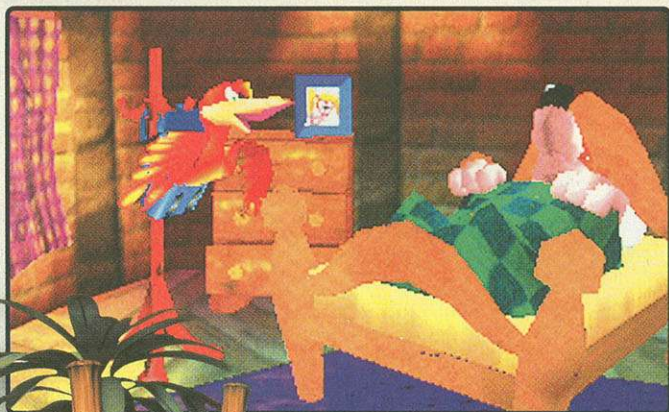
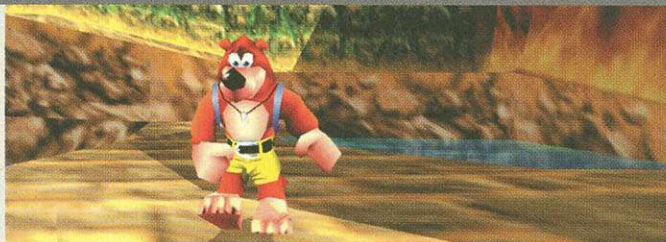
din. (Klingt irgendwie nach „Schneewittchen“, oder?) Nachdem Piccolo dann verschwunden ist, werden Banjo und Kazooie auf den Plan gerufen: sie müssen das Bären-Mädel wiederfinden.

Neue Helden

Die sechs direkt anwählbaren Welten bieten reichlich Abwechslung: Sowohl in ihrer Erscheinung als auch an Gegnern. Eiswelten, Geisterhäuser oder ein Schiff sind nur ein paar der Kulissen für unsere Abenteurer. Auf ihrer Suche nach Piccolo kann es den beiden auch passieren, daß sie in eine Ameise



Natürlich sprechen in der fertigen Version alle Charaktere deutsch.



oder einen Kürbis verwandelt werden. Aber das ist nicht unbedingt ein Nachteil: Eine Ameise kommt einfach besser in kleine Ecken als ein Bär. Dort liegen wichtige Dinge, die nötig sind, um am Ende Erfolg zu haben. An Gegnern mangelt es auch nicht: Vom wilden Bullen bis zum mechanischen Wal gibt es jede Menge Schlawiner zu bezwingen.

Im Juni soll *Banjo and Kazooie* endlich auf den Markt kommen. Die unübersehbare Verwandtschaft mit *Super Mario 64* sollte aber nicht der einzige Grund sein, sich das Modul mal näher anzuschauen. Denn der Spaß beim Spielen kommt bei dieser ausgereiften Technik und den vielen neuen Charakteren ganz bestimmt. jr

Hier lohnt sich ein Anruf:

Tel. 09674-1279
Fax 09674-1294

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

Okaysoft@T-online.de
<http://www.okaysoft.de>

ab DM 250,- Lieferwert
versandkostenfrei!

**WARUM woanders
MEHR bezahlen?!!**

N64 Zubehör

Konsole incl Controller	299,00
Controller - farbig	56,00
Lenkrad + Fußpedale LX 4	125,90
V3 Racing Wheel	128,90
Rumble Pak LX 4 + 1MEG Memo	49,90
Rumble Pak Shockwave	69,00
Rumble Pak (Original Nintendo)	37,90
Rumble Pak LX 4	28,90
Interactor "Rüttelrucksack"	91,90
Game Buster	95,90
Game Killer	63,00
Memory Card 1MEG -Controller Pak	38,90
Memory Card 1MEG	29,00
Memory Card 256 K	22,00
Memory Card 4 MEG	69,00
Gameboy Emulator	89,90
Interactor	91,90
Joypad Verlängerung	24,90
Multiform Adapter	35,00
Nintendo 64 Spiele Box	2,95
RF-Set incl. Modulator	48,00
Game Breaker	24,90
Super Mario Spieleberater	24,00

PSX Resident Evil 2	93,90
FiFa 98 WM-Qual.	79,90
BOOT CHIP	18,90

Yoshi's Story 87,90

Komplettliste
kostenlos!

N64 Games

Aero Fighter Assault *	DA	132,90
Blast Corps	DA	105,90
Bomber Man 64	DA	85,90
Chameleon Twist	DA	118,90
Clayfighter 63 1/3 Sonderpreis	DV	79,00
Cruis'n USA	DA	83,90
Dark Rift Sonderpreis	DA	114,90
Diday Kong Racing	DV	85,90
Extreme G	DV	122,90
F1 Pole Position	DV	113,90
Fifa 64	DV	89,90
Fifa 98	DV	125,90
Fighters Destiny	DA	119,90
Forsaken *	DV	1,00
G.A.S.P. *	DA	128,90
Goemon 3D	DA	38,00
Hexen 64	DA	125,90
Int. Super Star Soccer	DV	121,90
Joust X *	DA	124,90
Lamborghini Challenge 64	DA	124,90
Lylat Wars	DA	123,90
Madden (John Madden)	DA	122,90
Mario Kart 64	DV	87,90
Maze - The Dark Age	DA	119,90
Mischief Makers Sonderpreis	DA	75,00
Multi Racing Champ. Chip	DV	125,90
Nagano Olympic Winter G. '98	DA	136,90
NBA Hangtime	DV	122,90
NBA Pro '98 *	DA	124,90
NFL Quarterback Club '98	DA	125,90
NHL Breakaway '98	DA	118,90
Olympic Hockey 98 *	DA	126,90
Pilotwings	DV	104,90
San Francisco Rush	DA	122,90
Snowboard Kids	DA	83,90
Star Wars: Shadow o.t. Empire	DA	119,90
Super Mario 64	DV	87,90
Tetrisphere	DA	83,90
Top Gear Rally	DA	125,90
Turk - Dinosaur Hunter	DV	125,90
Wave Race	DA	85,90
Wayne Gretzky '98 *	DV	122,90
Wayne Gretzky 3D Hockey	DV	119,90
WCW vs. nWo	DA	139,90
Yoshi's Story *	DA	87,90

PC Starcraft	81,90
Anno 1602	71,90
Age of Empire	84,90

Änderungen u. Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft, Abholung nach Vereinbarung. VERSANDKOSTEN: Vorauskasse oder Stammkunden DM 8,50, Nachnahme (+ 3,-Zkgb.) DM 9,90, Ausland ab DM 14,00.

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr**

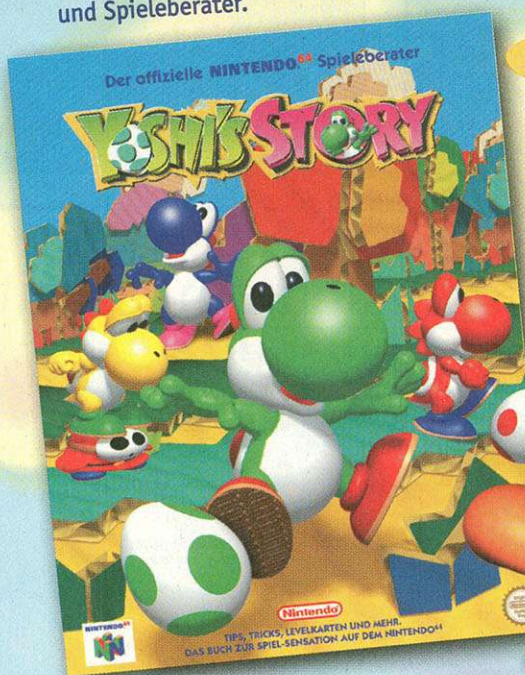
Service: Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. * Versand im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case. * Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info. * Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

Nintendo® präsentiert:

Den ultimativen Yoshi's Story-Wettbewerb!



Yoshi ist schon ziemlich herumgekommen. Keine der berühmten Nintendo-Konsolen hat er ausgelassen. Und jetzt hat er auch sein eigenes Nintendo 64-Spiel: *Yoshi's Story*. Zur Feier des Tages läßt sich Nintendo of Europe nicht lumpen und verlost unter allen NFV-Lesern Euch ein Nintendo 64 (Grundgerät mit Controller etc.), drei *Yoshi's Story*-Spiele für das N64 sowie jeweils 30 passende Comics und Spieleberater.



- Frage:**
Auf welchen Nintendo-Systemen hat Yoshi schon Spielerfahrungen gesammelt?
1. Preis: ein Nintendo 64 mit *Yoshi's Story*, ein Comic und ein Spieleberater.
 2. und 3. Preis: je ein *Yoshi's Story*-Spiel, ein Comic und ein Spieleberater
 4. bis 30. Preis: jeweils ein *Yoshi's Story*-Comic und ein Spieleberater

Und so könnt Ihr gewinnen:

Beantwortet oben stehende Frage und schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte. Schickt diese bis zum 15. Juni 1998 an folgende Adresse:

Nintendo Fun Vision
Stichwort: „Yoshi“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main

* Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Gewonnene Preise können nicht umgetauscht werden. Mitarbeiter von Nintendo of Europe und des Pro Verlages dürfen an dem Wettbewerb nicht teilnehmen. Es gilt das Datum des Poststempels.

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64 SUPER NINTENDO GAME BOY NES 

Olympic Hockey Nagano '98

Stimmung

Haltet im Options-Bildschirm C↑ gedrückt und betätigt die R-Taste, um die Stimme des Ansagers zu verändern. Je öfter Ihr den Code eingibt, desto höher wird die Stimme.

Irrwitzige Veränderungen

Geht in den Options-Bildschirm und drückt C↓ + R, C← + R, C↑ + R. Jetzt erscheint ein Fenster, in dem ein 16 Bit-Register erscheint. Davon könnt Ihr die ersten sechs Zahlen ändern.

Um die Bits zu ändern, benutzt folgende Tasten:

C↓ : Ändert die Kopfgröße

C← : Ändert die Körpergröße

C↑ : Ändert die Größe

Hier einige Beispiele, was passieren könnte:

100000	Stämmige Spieler
010000	Stämmige Spieler, große Köpfe
110000	Stämmige Spieler, kleine Köpfe
001000	Kleine Spieler, kleiner Ansager
000100	Große Spieler, großer Ansager
000010	„gecrunchte“ Spieler, piepsiger Ansager
000001	verlängerte Spieler, großer Ansager
110110	große Spieler, kleine Köpfe, großer Ansager
010010	„gecrunchte“ Spieler, kleine Köpfe, piepsiger Ansager
010101	Große Spieler, große Köpfe, großer Ansager
010001	verlängerte Spieler, große Köpfe, großer Ansager

Nichts als „Kämpfen“ im Kopf

Wer seine Spieler öfter kämpfen sehen will, geht am Options-Bildschirm auf „Fighting“. Haltet die L-Taste gedrückt und betätigt C→, C←, C←, C→, C↓, C↑, C↓, C←, C→, C→, C←, C→, C←.

San Francisco Rush

Gehe ins Gefängnis – nach Alcatraz!

Um dorthin zu kommen, gebt Ihr zuerst folgenden Code ein:

8DP5KG5L4G59P

G92WVCQY0DRDQ

Wählt nun die Option „Rennserie fortsetzen“ und laßt die Spielzeit verrinnen, ohne etwas zu tun. Es erscheint eine Gratulations-Sequenz mit dem Code für den Formel 1-Wagen. Startet jetzt ein Einzelrennen und geht die folgenden Eingaben durch (Ihr hört dabei keinen Ton zur Bestätigung!):

- 1.) Im Auto-Auswahl-Bildschirm: Haltet C← und Z gedrückt, laßt dann beides los und betätigt ←.
- 2.) Im Setup-Bildschirm: Haltet C↑ und Z gedrückt, laßt dann beides los und betätigt ↑.
- 3.) Im Auto-Auswahl-Bildschirm: Haltet C→ und Z gedrückt, laßt dann beides los und betätigt →.
- 4.) Im Auto-Auswahl-Bildschirm: Haltet C↓ und Z gedrückt, laßt beide los und betätigt ↓, L und dann R.
- 5.) Willkommen auf der härtesten Strecke dieses Spieles!

NHL Breakaway '98

Entlaßt den gegnerischen Torwart

Ohne Torwart der Gegenmannschaft wäre alles viel einfacher? Kein Problem, folgt einfach diesen Anweisungen: Nachdem Ihr ein Spiel begonnen habt, aktiviert Ihr die Pausenfunktion und geht in den Spieleinstellungen auf die Controller-Auswahl. Wählt das andere Team und geht auf die Teamfunktionen. Hier setzt Ihr jetzt den Torwart auf die Bank und wechselt wieder auf Euer Team. Viel Spaß!

Cheat-Menü

Auch beim Eishockey kann man gut schummeln: Um ein Cheat-Menü zu aktivieren, drückt Ihr im Hauptmenü C←, C→, C←, C→, R, R.

Robotron X (US)

Verschiedene Cheats

Das Arcade-Game für das N64 birgt einige Cheat-Möglichkeiten in seinem Inneren. Drückt folgende Tastenkombinationen entweder im Setup-Menü (M) oder während des Spiels (I):

50 Extra-Leben	(M)	↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, C←, C→, C←, C→
Level-Anwahl	(M)	↓, ↑, C←, ↓, C←, C→, ↓, C→
Game Boy-Modus	(M)	↑, ↓, →, C←, ↓, ↑, ←, C→, ↑, ↓
Flammenwerfer	(I)	↓, →, ↓, →, C→
Schnelleres Spiel	(I)	←, ←, →, →, C↑
Radiation-Spray	(I)	↑, ↓, C→, C←
Schild	(I)	↓, ←, C←, C→
Zweiwege-Schuß	(I)	↑, C↑, ↑, C↑
Dreiwege-Schuß	(I)	→, →, C←, C↓
Vierwege-Schuß	(I)	↓, ↓, ↑, C→

Fighters Destiny

Versteckte Kämpfer

Boro

Um den Schweizer Boro zu spielen, müßt Ihr das Spiel im leichten Modus durchkämpfen.

Robert der Roboter

Geht in den Fastest-Modus und besiegt alle Kämpfer in jeweils weniger als einer Minute.

Emil die Kuh

Begebt Euch in den Rodeo-Modus und übersteht mindestens eine Minute gegen die Kuh.

Der Joker

Besiegt alle 100 Gegner im Survival-Modus, dann ist der Joker in der Spielerauswahl zu haben.

Der Master

Geht in die Master Challenge und besiegt alle Gegner. Der Master wird sich jetzt in Eure Reihen begeben.

Hexen 64

Level 3 – Das Seminar des Erzketzers

Im Level 3 gibt es zwei Hauptaufgaben. Zuerst müßt Ihr das Puzzle der Planeten lösen. In der Haupthalle des Seminars des Erzketzers hängt eine Tabelle mit einigen Kreisen und Dreiecken, eine Art astrologische Tabelle mit dem Zeichen der Sonne in dessen Mitte. Außerdem entdeckt Ihr links unten einen kleinen roten Stein, der einen der Planeten widerspiegelt.

Auf der Karte sind fünf weitere Punkte mit Planeten eingetragen, jedoch fehlen die Steine. Sie zu finden ist die zweite Hauptaufgabe, die in neun Teile gestückelt ist: Entweder sind Schalter zu drücken, oder es ist Eure Anwesenheit an einem bestimmten Punkt erwünscht. Durchwandert die drei Kapellen und erledigt alles, dann steht Ihr dem Erzketzer gegenüber.

Bevor Ihr jetzt die Planeten sucht, müßt Ihr zum Seminar gehen. Durch das Portal aus dem Hypostylon gelangt man direkt auf einen Turm davor. Nehmt den Aufzug nach unten und betretet das Seminar. Seid vorsichtig, da es an dieser Stelle sehr dunkel ist. Außerdem lungern Bischöfe in der Gegend herum. Beim Betreten des Seminars gibt es ein Erdbeben und es wird etwas heller in den Räumen. Direkt vor dem Eingang ist eine kleine Felsenmauer: Findet die Tabelle dahinter. Dreht Euch um, haltet die Waffen bereit, folgt dem Fackelgang und geht an den Säulen vorbei. Hier ist eine etwas breitere Säule. Kommt ihr nicht zu nahe, sonst wird ein Alarm ausgelöst. Geht schnell ins Innere, wo ein Krater der Macht liegt. Aktiviert Ihr jetzt die Säulenwand, kommt Ihr wieder raus.

Die Nebenlevel

Nun aber zur eigentlichen Lösung des Levels, die im Seminar nicht zu finden ist. Besucht dazu zwei Nebenlevel! Das eine ist der Garten der Klage, das andere das stille Refektorium.

Im hinteren Teil des Seminars findet Ihr sechs bunte Glasscheiben, die zerstört werden müssen. Kümmert Euch gleich um die Ettins, die dahinter lauerten. Zu guter Letzt drückt Ihr dann die sechs versteckten Schalter und es öffnen sich zwei Durchgänge im Nordosten und im Südosten der Kapelle (siehe Karte). Geht zuerst in den Durchgang im Nordosten und drückt den Schalter an dessen Ende. Jetzt schnell zum Aufzug, da dieser sonst ohne Euch losfährt. Am unteren Ende befindet sich ein Portal.

Der Rubinplanet

Ihr befindet Euch in einem Raum mit gestapelten Holzkisten. Haltet Euch links und findet den Schalter, der eine Geheimwand öffnet. Geht hindurch und besiegt die dunklen Bischöfe. Ihr befindet Euch jetzt in einem Raum mit einem großen Fenster und schaut in eine Art Kantine für Blutrünstige. Geht in die Kantine und besiegt die Brut, die da kreucht und fleucht. Links vom Kantineneingang ist eine Tür, hinter der sich einige Ettins verstecken. Im Ettin-Raum ist links und rechts je eine weitere Tür. Hinter der linken liegt ein Raum mit Lavabecken und rechts findet Ihr einen mit Wasserbecken. In beiden Räumen warten dunkle Bischöfe, und direkt neben der Tür befinden sich Nischen mit einer Geheimwand. Dahinter verstecken sich weitere Bösewichte und je ein Rubin.

Der Smaragdplanet

Geht (und springt) zur Südwand des Raumes und hüpf auf die Kisten. Ihr findet hier noch einen Schalter, der eine Treppe nach unten öffnet, die zu einem Portal führt. Nein, es ist noch nicht die Zeit, das Portal aufzusuchen. Geht vielmehr hinter das Portal und besiegt die dunklen Bischöfe. Am hinteren Ende des Raumes liegt ein Schalter, der eine gegenüberliegende Nische freilegt. Hier findet Ihr den Smaragd.

Der Saphirplanet

Geht zurück zum Portal und steigt die Stufen hinauf. Geht rechts an den Kisten entlang, ohne zu springen. Ihr kommt dann zu zwei Kästen, die mit einem Symbol markiert sind. Rechts davon ist eine weitere, über die Ihr in eine Nische mit einem Bischof und einem Schalter kommt. Letzterer läßt die markierten Kisten nach unten gleiten. Geht schnell aus der Nische heraus und springt in das Loch, das nun offen ist und sich schnell wieder schließt. Besteigt die Treppe an der Wand und drückt den Schalter. Sagt den dunklen Bischöfen „Hallo“ und steigt wieder nach unten. Aktiviert die Kisten, die sich senken. Geht jetzt an das nordwestliche Ende des Raumes und besucht nochmal die Kantine. Hier hat sich jetzt im rechten, hinteren Raumbereich ein Durchgang geöffnet. Steigt die Stufen nach oben und drückt den Schal-

ter. Geht wieder in die Kantine, in der ein weiterer Durchgang offenliegt. In diesem Raum steht eine Säule, die von einem Rahmen umgeben ist. Auf der Oberseite der inneren Säule liegt der Saphir. Habt Ihr ihn, so geht ein letztes Mal zurück in die Kantine. Gegenüber der Wand, die sich zuerst geöffnet hat, ist eine weitere mit einem lila Zeichen. Drückt diese Wand nach hinten und findet ein Bannungsgerät. Geht jetzt zum Portal.

Der Garten der Klage

Wenn Ihr aus dem Refektorium herauskommt, haltet Euch nach links und achtet auf die linke Wand, bis Ihr vor einem Korridor steht. Geht ihn entlang und besiegt die Gegner. Rechts sind zwei Bäume und dahinter ein Schalter. Der Schalter bewirkt, daß die Wände im Korridor, die mit einem Drachenkopf versehen sind, sich in automatische Drehtüren verwandeln. Außerdem ist im Gang selbst noch ein Knopf, der die Treppe absenkt und einen Geheimgang freigibt. Betretet ihn, besiegt die Bischöfe und folgt dem Raum nach draußen. Im Vorhof des Seminars geht Ihr am Eingang vorbei und findet auf der anderen Seite auch einen Raum, der aussieht wie der, aus dem Ihr gerade gekommen seid. Geht die Treppe hinunter und folgt dem schmalen Zickzack-Gang, bis Ihr in einen hellen Raum gelangt. Hier ist ein Schalter, der in der Ebene vor Euch (die Euch bekannt sein dürfte) einen Durchgang öffnet. Hinter diesem Durchgang liegt das Portal in den Garten der Klage.

Der zweite Smaragdplanet

Folgt dem Pfad, der vom Portal ausgeht, und paßt auf die Stelzer auf. Ihr kommt dann bald auf eine offene Fläche, auf der schon einige Schlachtauren warten. Geht noch weiter und stoßt auf eine graue Wand mit zwei Eingängen, die beide zum Ziel führen. Unten sind einige Ettins, Schlachtauren und giftsprühende Pilze, die Euch und auch den Ettins an den Kragen gehen. Geht an der Südseite die Treppen hinunter. Ihr solltet gewarnt sein, da Ihr die nächsten Züge mit hoher Geschwindigkeit und Präzision ausführen müßt. Am Ende des Ganges, den Ihr über die Treppe erreicht, ist ein Schalter, der einen Aufzug aktiviert. Ihr müßt – unten angekommen – sofort in die nächste Ecke des Raumes rennen, wo ein Aufzug Euch mit Glück wieder in Sicherheit bringt. Der Raum, aus dem Ihr Euch gerettet habt, funktioniert wie ein einziger großer Aufzug und alles – Euch inklusive – wird gegen die Decke gedrückt.

Wo Ihr auf der Flucht landet, findet Ihr einen Schalter, der den Aufzug bedient. Ihr müßt Euch nun von Raum zu Raum vorarbeiten, um im Süden einen vorzufinden, der zwei Schalter beherbergt. Einer dient wieder für den Aufzug, der andere öffnet einen neuen Raum in der Mitte des Quetschraumes. Hier sind ebenfalls zwei Schalter: ein Aufzugschalter und ein anderer, der im Außenbereich den Zugang zum Juwel ermöglicht hat. Geht jetzt wieder in Richtung Portal und Ihr bemerkt, daß sich eine erhöhte Ebene, von der Euch einst Schlachtauren angegriffen haben, abgesenkt hat. Klettert den Weg nach oben, bis Ihr einen Bach erreicht, der in einem Wasserfall endet. Kurz bevor das Wasser ins Ungewisse fällt, findet Ihr den Smaragd.

Der zweite Saphirplanet

Auf der dritten Stufe in Richtung Smaragd könnt Ihr auf gleicher Höhe gegenüber eine Plattform mit einem Schlachtauren sehen, sofern er nicht schon von Euch erledigt wurde. Auf diese Plattform müßt Ihr springen. Nehmt viel Anlauf und haltet den Knopf gedrückt – es ist zu schaffen! Die Passage, durch die Ihr dann geht, hat einen Teleporter-Effekt und Ihr werdet dorthin gebracht, wo Ihr einst zu den Aufzugs-Räumen gelangt seid. Ihr könnt jetzt um die vielen oder um den einzelnen Schlachtauren kümmern, der den Saphirplaneten bewacht. Geht dazu in den Gang, der jenem gegenüber liegt, aus dem Ihr gerade gekommen seid (im Osten ist dieser Teleporter-Gang). Holt Euch den Saphir und kehrt in das Seminar zurück.

Das letzte Stück der Waffe

Erinnert Euch an den Gang mit den vier drehenden Drachenwänden! Wenn Ihr den Weg dorthin nach unten geht, nehmt die erste Tür rechts. Sie führt zum Gegenstand der Begierde.

Die Planeten einsetzen

Geht zur Tabelle und stellt Euch davor. Bringt nun einen Planeten ins Gebräuchsmenü. Versucht, allein herauszufinden, wo die Planeten hingehören.





Hexen 64

Wenn Ihr versucht, einen an die falsche Stelle zu stecken, wird er sowieso nicht angenommen. Geht jetzt in den nördlichen Teil des Seminars. In der hintersten Wand hat sich ein Zugang geöffnet. Dahinter liegen die Teleporter in den Kapellen versteckt.

Die Rätsel der Kapellen

Ihr solltet jetzt in einem Raum stehen, in dem sich drei Portale und neun Nischen befinden. Die funktionieren wie die Steintafeln im Schattenwald. Sie stehen in Verbindung mit einem Rätselteil in den Kapellen. Auf den Portalen sind Symbole zu erkennen, die jeweils zu den richtigen Kapellen führen (Wolf zu Wolf, Drache zu Drache ...). Jede Kapelle hat drei Portale, die wiederum mit den jeweiligen Symbolen versehen sind. Findet Ihr jedoch einen Teleporter ohne Symbol, so führt dieser wieder zurück in das Seminar. Die drei Kapellen sind auf die gleiche knifflige Weise miteinander verbunden, wie das bei den sieben Portalen der Fall war. Schalter, die Ihr in einer Kapelle drückt, öffnen möglicherweise einen Durchgang in einer anderen ...

Greifenkapelle (1)

Geht in die Greifenkapelle und seht Euch um: Ihr findet zwei Käfige mit Chaos-Schlangen und einige Ettins gesellen sich zu Euch. Ihr seht Vasen, in denen Afrits versteckt sind und – was jetzt das Wichtigste ist – eine Wand mit einem lila Symbol. Dies ist eine Geheimwand, hinter der ein Schalter zu finden ist. Sobald Ihr ihn gedrückt habt, geschehen folgende Dinge: 1. Es öffnen sich zwei Säulen neben den Schlangenkäfigen, die den Weg zum Schalter freigeben, der wiederum die Käfige öffnet. 2. Es öffnet sich die Tür im Norden der Wolfskapelle, die zum zweiten Puzzle dieser Kapelle führt. 3. Es öffnet sich das nördliche Paar der rotierenden Säulen im Westen der Drachenkapelle, was den Zugang zum zweiten Puzzle in der Drachenkapelle ermöglicht. Außerdem ist im Osten dieser Kapelle der nördliche Zugang nicht weiter durch fette Gitterstäbe versperrt. Nun habt Ihr den ersten von neun Puzzleteilen gelöst.

Wolfskapelle (1)

Betretet die Wolfskapelle und Ihr befindet Euch in dem kleinen Portalraum. Los geht's in Richtung Südwesten! Hier ist eine Treppe, die zu einer Holztür führt. (Achtung: Nicht die Treppe, die ganz westlich liegt und auf eine Anhöhe führt. Solltet Ihr dort gelandet sein, so haltet Euch links.) Geht hinein und findet wieder einen Schalter. Drückt ihn: Es öffnet sich eine Tür im Süden des Gebäudes, die zu einem langen Flur führt. Auf der rechten Seite liegt direkt neben dem Eingang eine Holztür, die Euch zu noch einem Schalter führt. Dies ist das zweite Puzzleteil, das wieder einiges bewirkt: 1. In der Greifenkapelle werden Säulen entfernt, die den Durchgang zu einer Treppe freigeben. Diese führt zum zweiten Puzzleteil in dieser Kapelle. 2. Im Westen der Drachenkapelle wird das südliche Paar rotierender Säulen geöffnet. Dahinter liegt die Lösung des dritten Puzzles dieser Kapelle.

Drachenkapelle (1)

Seid auf der Hut, wenn Ihr plant, Euch über die Kristallfläschchen in der Drachenkapelle herzumachen: Rechnet mit einer Begegnung der monströsen Art! Die Schlachtauren in der Haupthalle sind nicht zu verachten, da sie in rauen Mengen rumgeistern und von Ettins, Afrits und dunklen Bischöfen unterstützt werden. Begebt Euch dennoch hinein und achtet auf den Kreis aus Kerzen direkt vor Euch. Sofern die ersten Puzzles in den anderen Kapellen gelöst sind, brennen die Kerzen und ein Krater der Macht erscheint in der Mitte des Kerzenkreises. Steigt hinter dem Kerzenkreis die Treppe hoch und holt die Ausrüstung hinter dem Sumpfpool.

Besiegt die dunklen Bischöfe und es werden zwei Türen im Osten und im Westen der Halle geöffnet. Wenn Ihr eine der Türen betretet, denkt immer daran, daß die Monster aus der anderen Tür Euch folgen könnten. Sie scheuen sich nicht, Euch von hinten anzugreifen. Wenn das erste Rätsel der Wolfskapelle gelöst ist, könnt Ihr das dritte Puzzle hinter der östlichen Tür versuchen. Die westliche Tür führt in einen kurzen Flur. Es sind je ein Paar rotierender Säulen in den Gängen im Norden und im Süden. Diese können erst passiert werden, wenn die ersten Rätsel in den anderen Kapellen gelöst sind. Direkt am Eingang der westlichen Tür liegt der Schalter für das erste Level in dieser Kapelle. Geöffnet werden jetzt: 1. Je eine Tür im Osten und im Westen des langen Korridors in der Wolfskapelle, wobei die westliche Tür zu einigen dunklen Gängen führt und die östliche den Zugang zum dritten Puzzleteil in dieser Kapelle freigibt. 2. Die Säulen im Norden der Greifen-

kapelle, die zu einem tiefen Loch mit Lava am Boden führt. Hier irgendwo ist auch der dritte Schalter dieser Kapelle.

Drachenkapelle (2)

Geht zu den rotierenden Säulen im Westen der Kapelle und passiert das nördliche Paar rotierender Säulen (Dies geht erst, wenn Ihr das erste Level in der Greifenkapelle gelöst habt.). Hier ist eine Mauer mit einem Drachensymbol darauf. Um diese Tür zu öffnen, müßt Ihr in die Nische rechts neben der Tür gehen. Auf einer Wand in der Nische befindet sich etwas, das wie eine helle Fußleiste aussieht. Es ist ein Aufzug, der Euch nach oben bringt. Drückt oben den Schalter, und es öffnet sich die Tür im unteren Bereich. Geht die Treppe runter und wieder zur Drachen-Tür. Dahinter liegt eine Treppe nach unten. In der letzten Ecke des Ganges ist der Rätselschalter versteckt. Außerdem ist hier ein Fenster, daß Euch den Ausblick auf eine Menge toller Sachen erlaubt. Wollt Ihr diese einsacken, müßt Ihr in den Sumpfpool in der Haupthalle springen und die nördliche Wand mit Schlägen eindecken. Der Sumpfpool fährt Euch dann zu den Objekten der Begierde.

Drachenkapelle (3)

Um dieses Rätsel zu lösen, müßt Ihr zunächst das erste Rätsel in der Wolfskapelle knacken. Geht jetzt von der Haupthalle aus in den östlichen Korridor und folgt dann dem Durchgang im Süden. Aktiviert die Wand mit dem Drachensymbol. Der Aufzug bringt Euch nach oben. Springt jetzt rechts runter und geht durch die Tür, die sich dort öffnet. Hier findet Ihr den letzten Schalter der Drachenkapelle.

Greifenkapelle (2)

Um dieses Rätsel zu lösen, muß ebenfalls zuvor das erste Rätsel der Wolfskapelle geschafft sein. Geht in der Greifenkapelle die Treppen im Süden der Halle herunter. Rechts von Euch ist eine Treppe, die nach oben führt. Ihr findet am oberen Ende einige dunkle Bischöfe und habt durch das Betreten der freien Fläche den zweiten Schalter ausgelöst. Außerdem öffnet sich eine Geheimwand, wenn Ihr lange genug gegen die Glaswand neben dem Eingang schlägt und diese somit zerstört. Hinter dieser Wand gegenüber der Glaswand findet Ihr einen Porkolator.

Greifenkapelle (3)

Löst erst das erste Rätsel der Drachenkapelle, bevor Ihr hier beginnt! Geht zu der Stelle im Anfangsraum, an der man an einer Klippe steht und in ein sehr tiefes Loch schaut. Lauft über den dunkelgrauen Pfeil am Boden geradeaus ins Leere. Schon merkt Ihr, wie Ihr Hunderte von Metern in die Tiefe fällt. Doch der Schein trügt – Ihr fallt gar nicht. Unter Euren Füßen hat sich eine magische Brücke gebildet.

Wendet Euch an der Kreuzung nach rechts und betretet die Nische. Hier ist ein Knopf, der den Weg in der anderen Nische freimacht. Geht jetzt über die Brücke zur anderen Nische und betretet dort den Gang. Ihr findet einen Teleporter (kein Portal). Betretet ihn und geht durch den schmalen Gang. Springt über die schmale Schlucht. Ihr kommt zu einem Raum, der gespickt ist mit Wänden, die sich durch den Raum schieben. Gegenüber der Stelle, wo Ihr den Raum betretet, ist der Schalter zum dritten Teil des Greifenrätsels. Rennt noch nicht los, sonst macht Ihr Bekanntschaft mit einer alles zermalmenden Raumdecke. Findet zuerst im Raum der beweglichen Wände vier Mauern mit einem lila Symbol darauf. Das sind Türen, hinter denen Schalter versteckt sind. Habt Ihr alle vier Schalter gefunden, könnt Ihr den Rätselschalter betätigen. Dann bewegen sich die Wände in eine bestimmte Position und verharren dort. Neben dem Rätselschalter auf der linken Seite hat sich eine Tür geöffnet, hinter der ein Teleporter versteckt ist, der Euch zu der Brücke zurückbringt.

Wolfskapelle (2)

Geht wieder in den langen Gang und folgt ihm, bis Ihr zu einer großen Halle mit einigen alten Freunden kommt. Vorsicht vor Monstern, die aus den Bleiglasfenstern in der Decke und an den Wänden springen. In der Halle angekommen, bemerkt Ihr ein großes Zeichen auf dem Boden und der Decke. Rechts und links von diesem Zeichen sind Säulen, auf die Ihr springen müßt. Geht neben dem Eingang zur Halle an der Wand entlang und springt mit Anlauf zur Säule. Doch bevor Ihr Euch noch richtig freuen könnt, taucht eine Horde dunkler Bischöfe auf. Besiegt sie, springt auf das Zeichen am Boden und nehmt den Krater der Macht an Euch.

Hexen 64

Wolfskapelle (3)

Zum Lösen des letzten Rätsels solltet Ihr die ersten Rätsel der anderen beiden Kapellen geknackt haben. Geht durch den westlichen Eingang in die Kapelle und nehmt die erste Tür auf der rechten Seite. Geht an den Säulen vorbei zum Rätselschalter am Ende des Ganges. Ist er gedrückt, senken sich alle Säulen und es tauchen Gegner auf. Wenn Ihr jedoch auf die Säule tretet, die am oberen Ende ein Fenster erkennen läßt, so kommt Ihr zu einem Geheimraum mit einer Ikone des Verteidigers. Geht in das Seminar des Erzketzers.

Der Erzketzer

Ihr habt jetzt die Rätsel des Erzketzers gelöst. Jetzt wartet der dunkle Herr persönlich auf Euch. Versucht nicht, ihn zu treffen, wenn lila Feuerbälle um ihn tanzen. Dann er ist der Erzketzer unverwundbar. Haltet die Quarzflaschen bereit und bleibt während des Kampfes in Bewegung. Laßt Euch nicht zu sehr von den dunklen Bischöfen ablenken, die der Erzketzer herbeizitiert. Das bedeutet nämlich, daß er am Ende seiner Kräfte ist. Ist der Erzketzer besiegt, könnt Ihr Euch immer noch um die dunklen Bischöfe kümmern. Sammelt auf keinen Fall die springenden Manawürfel auf – sie sind hochexplosiv und kosten Euch einiges an Kraft. Nach dem Ableben des Erzketzers beginnt ein Erdbeben. Bleibt an einer sicheren Stelle, bis sich alles beruhigt hat. Im Westflügel des Seminars haben sich einige Zugänge geöffnet. Durchsucht dieses neue Gebiet und Ihr findet eine Wand mit einem Fenster. Springt hinein und sammelt auf, was Ihr gebrauchen könnt. Wenn Ihr jetzt wieder aus dem Raum springt, habt Ihr das Portal ins nächste Level vor Euch.

Die Todeswindkapelle

Hier gibt es wieder ein Bonuslevel. Um die Kapelle zu erreichen, müßt Ihr zuerst den Erzketzer erledigen. Auf in den Norden des Seminars: Euch sind dort bestimmt schon die Säulen aufgefallen, die im Kreis stehen und einige kombinierte Manawürfel von Euch fernhielten. Nun habt Ihr die Möglichkeit, diese Würfel zu holen und außerdem noch den Aufzug zum Portal in den Bonuslevel zu nutzen. Noch ein Tip: Das Level ist in drei Abschnitte unterteilt.

Das Lavagebirge

Ihr seid in einem Raum mit mehreren Türen. Nehmt die Holztür, grüßt die dunklen Bischöfe und betätigt den Schalter. An einer Raumseite ist ein großer Aufzug in Bewegung geraten. Springt auf und fahrt nach oben. Ihr befindet Euch jetzt auf einer Plattform und schaut auf einen großen Lavapool. Springt rechts herunter und bewegt Euch an der Wand entlang, bis Ihr

zu einem Eingang kommt, den Ihr gleich betreten solltet. Er führt zu einem Schalter, der Euch einen Augenblick beschäftigt. Habt Ihr ihn gedrückt, tritt ein Aufzug in Aktion, zu dem Ihr jetzt gehen müßt. Er ist im Gebäude im Westen inmitten der Lava. Die Tür dort ist inzwischen offen.

Geht durch den Raum mit der Säule und Ihr steht vor dem Aufzug. Fahrt nach oben und begeben Euch nach links. Dort findet Ihr wieder einen finsternen Raum mit Bischöfen und einem Schalter, der wie ein Lichtschalter aussieht. Sobald Ihr ihn betätigt, geht dem Raum ein Licht auf. Außerdem solltet Ihr jetzt wieder zurück zu dem Raum mit der Säule fahren, hier hat sich auch etwas getan. Die Säule ist ein Stück hochgefahren und eröffnet den Anblick eines Schädelschalters. Drückt ihn! Geht jetzt in die Nische, die rechts neben dem Podium liegt, von dem Ihr am Anfang gesprungen seid. Ihr befindet Euch nun in dem Raum, den Ihr als erstes im Lavagebiet betreten habt. An dessen Seite ist jetzt eine Treppe erschienen, die Ihr hinuntergeht. Sie führt auf einen Felsvorsprung. Folgt diesem und springt anschließend auf die Säule mit dem Platinhelm. Es erscheint eine Treppe, die zum Eingang zurückführt. Geht über die Treppe vor den Eingang und dann links von Euch die Treppe hinauf. Dort ist ein Schalter, der die Wand direkt neben Euch öffnet und den Zugang in den zweiten Teil des Bonuslevels ermöglicht.

Der Zentaurenraum

In diesem Raum sind einige Säulen, die nach betreten des Raumes anfangen, sich zu drehen. Ihr müßt an diesen Säulen vorbeirennen und den Schalter am Ende des Saals betätigen. Daraufhin sinken einige Säulen am Rand des Raumes herunter und präsentieren sowohl Monster als auch wertvolle Gegenstände. Das war es schon – ab zur nächsten Tür und dem letzten Teil des Bonuslevels.

Die Gegend der Güter

Im letzten Raum findet Ihr erst einmal nichts weiter als Monster. Betretet Ihr den Raum, senken sich die Seitenwände. Geht rückwärts wieder heraus und bekämpft alles, was da kommt. Sobald sich die Monsterflut gelegt hat, betretet Ihr den Raum wieder und macht dem ein Ende, was noch übrig ist. Dann geht Ihr zu den beiden Teleportern, die sich im Raum finden. Benutzt sie und betätigt die Schalter in den Gängen, zu denen Euch die Teleporter gebracht haben. Sind beide Schalter gedrückt, öffnet sich die Tür gegenüber des Eingangs zur Gegend der Güter und Ihr kommt in einen Raum mit einer Horde dunkler Bischöfe. Habt Ihr diese besiegt, liegen einige Gegenstände bereit, um Euch bei den weiteren Aktionen zur Seite zu stehen. Jetzt wird es aber Zeit, zurück ins Seminar zu gehen und das Portal ins nächste Level zu benutzen. Gratulation!

Aerofighters Assault

Mit der F-15 auf Erfolgskurs!

Um die Pilotin mit Namen Mao Mao ans Steuer zu bekommen, gebt Ihr einfach folgenden Code im Titelbild ein: C←, C↓, C→, C↑, C←, C→ und C↓.

Ein Geheimlevel!

Es gibt ein Geheimlevel, nachdem Ihr den Eishöhlen-Level geschafft habt. Es wartet auf Spieler, die sowohl die drei Bonus-Missionen als auch die sieben normalen Level geschafft haben.

Nagano Winter Olympics

Geheimes Options-Menü

Um das geheime Optionsmenü zu aktivieren, müßt Ihr im Options-Menü C↓ halten und mit R bestätigen. Nun könnt Ihr mit folgenden Tastenkombinationen die geheimen Optionen auswählen:

Sprecherstimme	C↑ halten und R drücken
Körpergröße	C← halten und R drücken
Kopfgöße	C↓ halten und R drücken

FIFA '98: Die WM-Qualifikation

Cheat-Codes

Gebt die folgenden Namen in Großbuchstaben im Spieler-Editor ein. Beachtet aber, daß die Cheats nur bei einem bestimmten Team funktionieren. Das heißt, Ihr müßt das entsprechende Team im Spieler-Editor auswählen und dann erst den Namen eingeben.

ANATOLI	Vancouver	Große Köpfe
LASKO	Slovakai	Geisterspieler
WAYNE	Sheffield	Unsichtbare Spieler
MARC	Kanada	Stift- und Papier-Modus
CATCH22	alle Teams	Entfernen des Stadiums
KERRY	Vancouver	Kleine Spieler
NWOEDISPU	Australien	Australischer Modus
NORIE	Japan	Tolle Sieges-Animationen
SPUD	R. Ireland	Heiße-Kartoffel-Modus (Die Bälle müssen sofort weitergegeben werden, da die Spieler sonst fallen.)
WARREN	Wales	Unsichtbare Mauern
DAVE	Vancouver	Unendliche Spielerpunkte
YUJI	Japan	Zur zweiten Vorrunde der WM
TED	Vancouver	Kopfüber-Modus

Fighters Destiny

Klamottenwahl

Euch gefallen die Klamotten nicht mehr? Dann habt Ihr die Möglichkeit, das Outfit zu ändern. Wenn Ihr in der Kämpferauswahl seid, müßt Ihr nur die R-Taste gedrückt halten. Dann bekommt Ihr gleich ein ganz anderes Bild von Eurem Kämpfer.

Bomberman 64

Mehr Rüstungen

Niklas Neumann aus Kiel hat noch ein paar versteckte Rüstungen gefunden. Hier sind seine Lösungen:

Steckenpferd	Das findet Ihr in den Feuerbergen (Stage 3) in einem versteckten Ofen unterhalb des Ziels in einer Felsspalte. Er ist automatisch beim Steckenpferd dabei.
Pferdeschwanz	Den findet Ihr im Hafengebiet (Stage 1). Der Anzug ist im Haus neben der Zugbrücke versteckt. Ein schmaler Gang führt Euch zu ihm.
Katzenanzug	Die Hände gibt es im Sternenschloß (Stage 1) vor dem letzten Raum mit dem Panzerkrebs. Man muß eine Eisenlampe wegsprengen.
Drillbohrerhände	Die Schuhe findet Ihr im Gletscher (Stage 3). Auf dem Weg zur kleinen in der Luft hängenden Eisscholle, muß man einen gefährlichen, schmalen Weg gehen und eine Eiszacke sprengen.
Metallschuhe	

Star Wars

Jede Menge Tips zum Klassiker

- Wenn Ihr Euch im Asteroidengürtel befindet, ist der beste Weg zum Überleben das Ansteuern des Bildschirmrandes ganz rechts unten oder ganz links unten. Dieser Tip funktioniert so gut, daß Ihr selbst dann noch ins Hangar des Todessternes kommt, wenn Ihr keinen Schild und wenig Energie übrig habt.
- Kann Han den Lightsaber benutzen? Ja, er kann! Folgendes ist zu tun: Wenn Ihr in der Kantine in Mos Eisley seid (wo Ihr Han gefunden habt), geht in den Select-Bildschirm und bewegt Euch auf den Lightsaber. Jetzt, wo Luke den Lightsaber hat, wechselt auf Han. Han wird mit Euch reden und nachdem das Gespräch beendet ist, seid Ihr Han. Aber Achtung: Han sollte nicht über den Select-Bildschirm gewählt werden, da sonst der Trick nicht funktioniert. Han wird jetzt zwar aussehen, als hätte er eine Kanone in der Hand, aber feuert einfach eine Salve ab: Ihr verwandelt Euch für einen Moment in Luke mit dem Lightsaber, bis der Schlag vollendet ist.
- Sollte das Problem auftauchen, das Ihr in die erste Höhle kommt und der Blaster von Luke fehlt, braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Verlaßt die Höhle und betretet sie erneut. Der Blaster sollte nun zu finden sein.
- Tatooine – Am Anfang des Spieles werdet Ihr automatisch in einer Höhle abgesetzt. Durchquert sie springend: Wenn größere Abstände zu überwinden sind, ist es ratsam, vor dem Sprung Anlauf zu nehmen. Dies ist eine einfache Höhle, Ihr solltet hier kein Leben verlieren. Fahrt nun Euren Landspeeder an den linken Bildschirmrand. Paßt auf den Bantha auf und geht nach oben, sobald Ihr die linke Wand erreicht. Bald kommt Ihr an einige Schlitze im Boden, die Spuren eines Sandcrawlers sind. Betretet den Crawler. Ihr seht ein großes schwarzes Muster in einer Ecke des Bildschirms, bewegt Euch hinein. Wenn Ihr durch den Sandcrawler geht, schießt auf die Jawas und setzt den Weg fort. Möglicherweise findet Ihr R2-D2. Folgt jetzt weiter den Crawler-Spuren. Am Ende der Spuren angekommen, wendet Ihr Euch nach rechts und folgt dem Weg, bis einige große Felsen auftauchen. Lauft weiter, bis Ihr einen Spalt erreicht. Kurz darauf kommt eine Höhle in Euer Blickfeld. Drinnen wird auf den Stein gesprungen. Rennt weiter und springt über den sich bewegenden Felsen. Jetzt führt einen Sprung auf den anderen Stein aus und laßt

Wings 2: Aces High

Air LeBlanc

Um das Spiel mit der Wild Blue Wonder mit Marcel LeBlanc in voller Ausrüstung zu starten, geht Ihr einfach auf „CONTINUE GAME“ im Titelbild. Wenn Ihr nun „END“ im Paßwort-Bildschirm anwählt, kann es losgehen.

Radar

Drückt im Titelbild ↑ + L + R. Laßt nicht los, bevor Ihr ein neues Spiel gestartet oder ein altes wieder aufgenommen habt. Ihr seid dann mit einem Radar ausgestattet, der Euch sicher bei den Kämpfen hilft.

Super Off-Road

Langsame Gegner

Wollt Ihr langsame Gegner haben, so benutzt Ihr einfach die Initialen Eurer Gegner für Euren eigenen Namen.

Tuff E Nuff

Ihr seid der Boss

Drückt in der Spielerauswahl ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ←, ←. Drückt Start, um mit dem Spiel anzufangen. Eine Explosion sollte zu hören sein, dann hat es geklappt.

Euch über die Klippe fallen. Eine weitere Klippe ist zu passieren. Steuert nach dem Verlassen der Klippe den schwebenden Felsen an und springt dann weiter, bis Ihr eine Klippe mit einem kleinen „Millennium Falcon“ mit einigen leuchtenden Punkten rundherum erreicht – der symbolisiert ein Schutzschild. Greift ihn Euch und verlaßt die Höhle. Wiederholt das einige Male und bewegt Euch nach rechts und dann nach oben. Laßt Euch nicht von der Kanone treffen und kümmert Euch um die Banthas. Sobald Ihr zwei Banthas passiert habt, geht Ihr nach unten und betretet die Höhle. Besiegt die mutierten Fliegen. Wenn der Höhlenboden erreicht ist, lauft Ihr nach rechts weiter, um dort mit Obi Wan zu sprechen. Bewegt Euch zur Unterseite des Bildschirms und betretet Mos Eisley. Betretet die Kantine und holt Euch Han. Verlaßt jetzt Tatooine.

- Death Star – Erkämpft Euch den Weg durch den Hangar und weicht den Maschinengewehren der Sturmtruppen aus. Findet jetzt einen Weg durch den Irrgarten und passiert die schwarze Tür. Ihr seid jetzt in einem Raum mit einer Kugel in der Mitte zwischen den zwei Treppen. Es gibt hier zwei Maschinengewehre, deren Geschossen Ihr ausweichen müßt. Klettert dennoch die Leiter hinauf und schießt mit Han auf den Kasten in der Mitte der Kugel. Sie explodiert möglicherweise. Ihr kommt in einen weiteren Irrgarten und durchquert auch dieses, um Lea zu befreien. Sucht und passiert nun die nächste schwarze Tür. Ein weiterer Hangar, durch den Ihr Euren Weg finden müßt, tut sich vor Euch auf. Paßt auf die Spikes und die Androiden auf. Geht durch die schwarze Tür zur Müllpresse. Wechselt zu Luke und stattet ihn mit dem Lightsaber aus. Schwingt es einmal gegen das Monster und es lebt sofort ab. Jetzt ist nur noch ein Hangar zu durchlaufen, der Euch vom Millennium Falcon trennt.
- Death Star Trench – Ihr seid erst einmal im Millennium Falcon und damit beschäftigt, die umherschwirrenden TIEs abzuschießen. Einige Zeit später erreicht Ihr Yavin 4 und es kommt ein X-Wing. Bewegt Euch mal wieder in die rechte untere Ecke und geht auf Ausweichmanöver. Ist das geschafft, erreicht Ihr die Deckung. Wenn Ihr R2-D2 habt, könnt Ihr dieses Spiel gewinnen. Die B-Taste aktiviert die Laser-Kanonen, A feuert die Torpedos ab (wenn Ihr R2-D2 habt). Berührt die Wände aber nicht, oder Ihr explodiert. Rücken Euch die TIEs zu nahe, drückt Ihr A. Ist das große schwarze Loch erreicht, kommt der A-Knopf zum Einsatz und der Sieg ist Euer.

NBA Jam – Tournament Edition

Codes, Codes, Codes

Die folgenden Codes könnt Ihr benutzen, um Eure Fähigkeiten zu verbessern. Einige dieser Codes verursachen einen Schriftzug vor Spielbeginn, der Euch über die benutzte Hilfe informiert

Schnelle Hände

Wollt Ihr Euren Gegnern schneller den Ball abnehmen, dann drückt: $\leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$, A und $\rightarrow$. „QUICK HND“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Max Power

Drückt $\rightarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, B, B$, und $\leftarrow$, um die Kraft des Spielers zu erhöhen. „MAX PLYR“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Power-Up: Angriff

Drückt A, B, $\uparrow$, A, B, $\uparrow$ und $\downarrow$, um Eure Angriffsstärke zu erhöhen. „OFFENSE“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Power-Up: Stoßen

Drückt $\downarrow, \rightarrow, A, B, A, \rightarrow$ und $\downarrow$, um Eure Stoßkraft zu erhöhen. „PUSH“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Power-Up: Turbo

Drückt B, B, B, A, $\downarrow, \downarrow, \uparrow$ und $\leftarrow$, um unendliche Turbo-Power zu erhalten. „TURBO“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Juice Modus

Drückt $\uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$, B und A um an einem extra-schnellen Spiel teilzunehmen. Bei diesem Modus erscheint keine Meldung.

Trefferquoten-Display

Drückt $\uparrow, \uparrow, \downarrow, \downarrow$ und B. „SHOT %“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet. Nach jedem Wurf seht Ihr einen Statusbericht über Euer Trefferverhältnis.

Power-Up: Dunks

Drückt $\leftarrow, \rightarrow, A, B, B$ und A und Ihr könnt von jeder Stelle des Spielfeldes einen Dunk werfen. „ULTRA JAM“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Permanentes „On-Fire“

Drückt $\downarrow, \rightarrow, \rightarrow, B, A$ und $\leftarrow$. „FIRE“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Goaltending

Drückt $\rightarrow, \uparrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow$ und $\uparrow$. „GOALTEND“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet. Auf diese Weise könnt Ihr jeden Ball, der in den Korb gehen könnte, an Euch nehmen, ohne Ärger mit dem Schiedsrichter zu bekommen.

3-Point-Shots

Drückt $\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \downarrow$ und $\uparrow$, um die Wahrscheinlichkeit für 3-Punkte-Würfe zu erhöhen. „3PT“ erscheint kurz auf dem Bildschirm, bevor das Spiel startet.

Slippery Court

Drückt A, A, A, A, A, $\rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow$ und $\rightarrow$, um das Gefühl eines frisch gewachsenen Spielfeldes zu erleben. Ihr werdet Euch wie eine Bowlingkugel fühlen. Bei diesem Modus erscheint keine Meldung.

High Shots

Drückt $\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow, A, A, A, A$, und $\downarrow$, um Euren Ball nach dem Wurf hoch in die Luft fliegen zu sehen, bevor er im Korb landet. Bei diesem Modus erscheint keine Meldung.

Gargoyle's Quest

Paßwörter

2. Level:	MUPP-JMHW	3. Level:	GJ7Q-KLVO
4. Level:	SWXE-CBFJ	5. Level:	BIF8-BRAZ
6. Level:	FWGG-57CY	7. Level:	HWTL-90AZ
8. Level:	N5AQ-9RZF		

R-Type

Malprogramm

In der High-Score-Liste drückt Ihr $\downarrow + \leftarrow + A + B$ gleichzeitig. Ihr kommt in ein Programm mit dem Namen „De Souza Editor.“ Drückt Start, um den Bildschirm zu löschen, A zum Malen und B zum Radieren.

The Real Ghostbusters

Paßwörter

2. Level:	LFBD	3. Level:	VCSB
4. Level:	TRFF	5. Level:	ZFRG
6. Level:	NGSF	7. Level:	QDCZ
8. Level:	KCNG	9. Level:	TRBD
10. Level:	LGCK	11. Level:	WGRD
12. Level:	TCMF	13. Level:	RBCN
14. Level:	NBMF	15. Level:	GPBL
16. Level:	RBCT	17. Level:	RCNG
18. Level:	FCRF	19. Level:	YBRD
20. Level:	SGNG	21. Level:	GGLD
22. Level:	LBMP	23. Level:	TWCN
24. Level:	FDSF	25. Level:	SPGT
26. Level:	NFWS	27. Level:	RGSF
28. Level:	RBCF	29. Level:	DCSK
30. Level:	HBCR	31. Level:	JBZZ
32. Level:	GBMF	33. Level:	HGLD
34. Level:	BCRD	35. Level:	DGLL
36. Level:	WGRM	37. Level:	STBR

The Flash

Paßwörter

Ihr wollt Euch ein Level zum Spielen aussuchen? Kein Problem! Drückt beim Titelbild Select und gebt folgende Codes ein:

1. Level:	23 DELANEY ST	2. Level:	DENIM BLVD
3. Level:	TRACK 29	4. Level:	PICASSO BLVD
5. Level:	INGOT LANE	6. Level:	7TH MARKET
7. Level:	TRACK 12	8. Level:	RUE LE DAY
9. Level:	TIN ALLEY	10. Level:	GORBY WAY
11. Level:	TRACK 66	12. Level:	FUN HOUSE

Yoshi's Cookie

Level-Auswahl

Markus Wenner aus Berlin hat eine Levelauswahl für das Puzzle: Mit diesem Trick könnt Ihr in jede Runde zwischen Level elf und Level 99 kommen. Außerdem könnt Ihr Eure Spielelemente damit verändern. Folgendes muß getan werden:

Setzt die Runde auf 10 und die Spielgeschwindigkeit auf Hoch. Schaltet die Musik auf Aus. Benutzt jetzt den zweiten Controller und drückt L + R + Select + Start. Hört Ihr jetzt „Yoshi“, so hat der Trick funktioniert.



Blades of Steel

Soundtest

Michael Hohl aus Hamburg hat einen Trick zu dem Fechtspiel: Um einen Sound-Test durchzuführen, müßt Ihr im Ultra-Games-Titelbild folgende Tasten drücken: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A und Start.

Operation C

10 Leben

Drückt im Titelbild ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← und Start.

Level-Auswahl

Drückt im Titelbild ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A und Start.

Sound-Test

Drückt im Titelbild ↑, ↓, ←, →, Start.

Fortified Zone

Paßwörter

2. Level: 3375 3. Level: 1681 4. Level: 1122

Incredible Crash Test Dummies

Cheat-Bildschirm

Wollt Ihr in diesem Spiel den Schummel-Bildschirm aktivieren, haltet Ihr im Titelbild einfach den A-Knopf und drückt dann START.

Die Jagd nach Roter Oktober

Levelauswahl

Drückt im Hauptbildschirm (wo die Spieleranzahl einstellbar ist) B, SELECT, ←, → und dann START.

Unirally

Ultraboost

Um am Anfang des Rennens besonders schnell zu sein, drückt Ihr einfach die Y-Taste, bis das Spiel beginnt.

Ansehen der Endsequenz

Haltet im Titelbild ↓ + L + R und drückt B.

Pac Man

Verschiedene Tips

Tip 1: Um leicht noch ein paar Punkte zu bekommen, geht wie folgt vor: Das Level wird dadurch beendet, daß Ihr alle Punkte einsammelt. Anstatt aber alle Punkte einzusammeln, laßt einfach einen Punkt stehen und greift stattdessen eine der Kraftpillen, mit denen Ihr die Geister einsammeln könnt. Das Einsammeln dieser finsternen Gestalten läßt Euren Punktepegel dann in die Höhe schnellen.

Tip 2: Wenn der scrollende Bildschirm zu nervig wird, gibt es eine Lösung. Drückt im Titelbild bei der Spielerauswahl (1 Player/2 Player) nach links oder rechts, um neben 1 Player ein 1/2-Symbol erscheinen zu lassen. Wenn Ihr jetzt START drückt, kann das gesamte Spielfeld gesehen werden.

Prince of Persia

Paßwörter

Günther Roth aus Hannover schickte uns seine Paßwörter.

Level 2:	06769075	Level 3:	24613065
Level 4:	99116015	Level 5:	53004005
Level 6:	46308135	Level 8:	65903195
Level 9:	13807185	Level 10:	25432654
Level 11:	92731644	Level 12:	80637674
Endkampf:	71196464		

Daffy Duck – The Marvin Missions

Paßwörter

Level 2: 86300 Level 3: 04070

Tennis

Super-Aufschlag

Sabine Würz aus Flörsheim schickte uns diesen Tip: Wenn Ihr am Aufschlagen seid, so schlagt den Ball nach oben und lauft dann schnell unter den Ball. Landet der Ball dann auf Eurem Kopf, habt Ihr einen Punkt. Macht das vier Mal, um ein Spiel zu gewinnen.

Terminator 2: Judgement Day

Antwort für Sebastian Gross

Sebastian Gross aus Worms hatte ein paar Frage zu dem Action-Spiel. Hier nun die Antworten:

Tip 1: Die richtige Reihenfolge zum Zerstören der Stromgeneratoren im ersten Level lautet: 4, 1, 5, 2, 3.

Tip 2: Im dritten Level, wo Ihr die Kabel entwirren müßt, sollte die Select-Taste gedrückt werden, um den Timer langsamer laufen zu lassen.

Tetris Attack

Das große Finale

Norbert Heier aus Höchst hat das letzte Paßwort gefunden: 78RN5B?8.

Bomberman Pocket

Paßwörter

Stage 1-2:	3905	Stage 1-3:	2438
Stage 1-4:	8261	Stage 1-5:	1893
Stage 2-1:	2805	Stage 2-2:	9271
Stage 2-3:	1354	Stage 2-4:	4915
Stage 2-5:	8649	Stage 3-1:	0238
Stage 3-2:	5943	Stage 3-3:	6045
Stage 3-4:	2850	Stage 3-5:	8146
Stage 4-1:	9156	Stage 4-2:	2715
Stage 4-3:	4707	Stage 4-4:	7046
Stage 4-5:	0687	Stage 5-1:	3725
Stage 5-2:	0157	Stage 5-3:	5826
Stage 5-4:	9587	Stage 5-5:	3752

Tail Gator

Das letzte Paßwort

Hier ein Level-Code zum letzten Level: 8093.

Taz-Mania 2

Die Endgegner, und wie sie besiegt werden

1. Francis X. Bushwald: Für ihn müßt Ihr Eure Sprünge genau berechnen. Wenn der Panzer eine Bombe abschießt, fällt sie in einem Bogen zum Boden und explodiert mit einem Flammenkranz. Springt so hoch Ihr könnt, um davon nicht getroffen zu werden. Das Timing ist wichtig: Wenn Ihr jetzt einen Stein werft, sollte der unter Francis' Pfeil hindurchfliegen und den Bösewicht treffen. Ist die Munition aufgebraucht, stellt Ihr Taz unter die Kanone und beseitigt Francis mit der Dreh-Attacke. Er verträgt ca. 16 Treffer.
2. Die Ptero-Dakyle ist leichter zu besiegen als der erste Gegner. Bleibt rechts: Wenn die kleinen Daktylen angreifen, springt Ihr darüber und werft Steine auf ihre Mutter. Wenn die Munition erschöpft ist, greift Ihr mit der Dreh-Attacke an. Die große Dakyle braucht ca. 21 Treffer.
3. Das schwierigste am Versuch, Axl zu besiegen, ist nicht von der Kante ins Verderben zu stürzen. Springt einfach in die Luft und werft Eure Steine nach Axl, während Ihr dem Bumerang ausweicht. Wenn Eure Schwebplattform zu tief kommt, springt Ihr so hoch wie möglich, damit sie wieder etwas nach oben kommt. Wiederholt den Vorgang, bis Ihr Axl wieder treffen könnt. Der Alligator muß ca. elf Mal getroffen werden; ohne Steine bleibt wieder nur die Dreh-Attacke.
4. Der letzte Endgegner ist wirklich ein harter Brocken. Wie bei der Dakyle bleibt Ihr immer rechts. Springt und werft Steine nach Bull's Flugzeug. Nach elf Treffern legt er rechts unten eine sehenswerte Bruchlandung hin. Folgt ihm dort hin und macht ihn fertig: Vorsicht vor dem Propeller und den Steinen, die Bull wirft, um Eurer Dreh-Attacke zu entgegen. Weitere elf Treffer ruinieren Bull's Tag und Ihr habt Jake befreit.

Alle Eure Fragen

- Wie kommt man bei *Wario Land 2* (DMG) auf die versteckten Routen? Wo sind die weißen und schwarzen Yoshi's in *Yoshi's Story* (N64) versteckt?



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)

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

Die Fun Vision-Hotline

**Jeden Donnerstag
von 15 bis 18 Uhr
sitzen wir für Euch bereit.**

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

0 69 / 500 80 70

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

Golf

Nochmal abschlagen

Solltet Ihr in der mißlichen Lage sein, einen Schlag völlig verpatzt zu haben, drückt gleichzeitig A,B, Select und Start (= Reset), solange der Ball noch in der Luft ist. Nun könnt Ihr das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo Ihr zuvor gepatzt habt.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Günther Roth aus Hannover, Markus Wenner aus Berlin, Michael Hohl aus Hamburg, Norbert Heier aus Höchst und Sabine Würd aus Flörsheim. Das Nintendo 64-Spiel für den Bombentip geht an: Niklas Neumann aus Kiel. Herzlichen Glückwunsch!

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

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

Wario Land II™

Verboten böse!



Bad Boy Wario ist wieder da. Stärker als je zuvor. Unsterblich. Und wütend. Verdammt wütend. Denn Kapitän Syrop und ihre Bande haben Warios ganzes Gold geklaut. Schlimmer noch: Sie haben Wario aufgeweckt. Jetzt ist er schlecht gelaunt auf der Suche nach den Einbrechern. Bereits im Schloß warten einige böse Überraschungen auf ihn. Hilf Wario, sein Schloß von Kapitän Syrop und ihrer Bande zurückzuerobern. Mit 8 Megabit! Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für den Game Boy™.

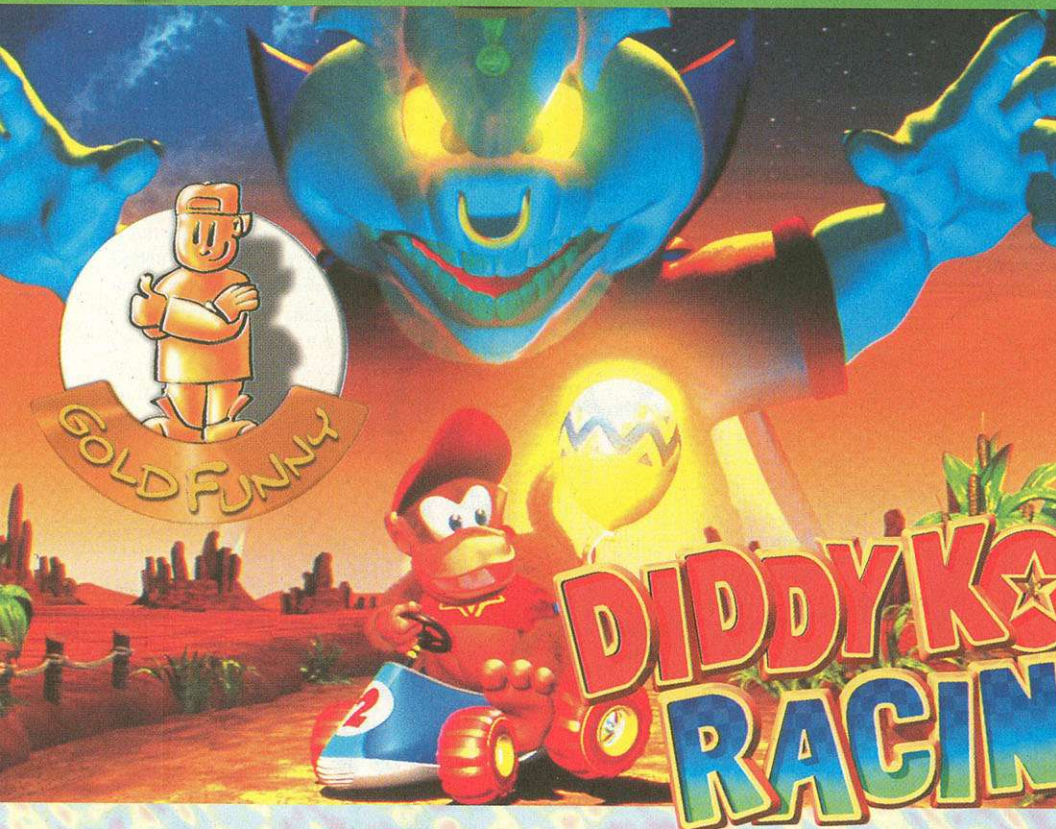


Nintendo®



Warnung!!! ER ist zurück!!! ER ist stärker als je zuvor!!! ER ist unsterblich!!!





In unserem letzten Teil des *Diddy Kong Racing* Game Guides fliegen wir mit Euch in den Weltraum: Dort ist das Übermorgenland zu finden. Auf unserem umfangreichen Kartenmaterial findet Ihr neben den Positionen der Luftballons auch alle Nintendo-Münzen.

Wizpig 1

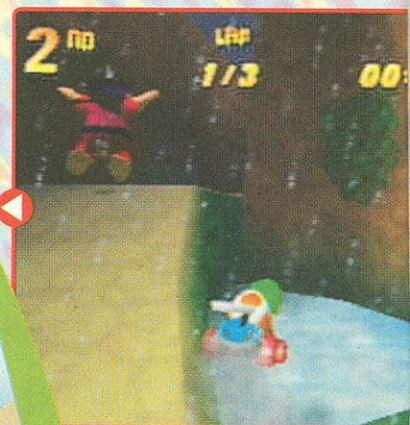
1 Turbos

Da es in dieser Runde keine Ballons gibt, sind die Turbos Eure einzige Chance, zu gewinnen. Prägt Euch ein, wo sie zu finden sind. So bekommt Ihr mehr Schwung und springt über jede Wassergrube.

2 Wasserfalle

Tastet Euch von einem schmalen Pfad zum nächsten. Paßt aber auf, daß Ihr nicht den Pfad verfehlt, sonst landet Ihr im Wasser: So kann man keinen Blumentopf gewinnen.

BOSS



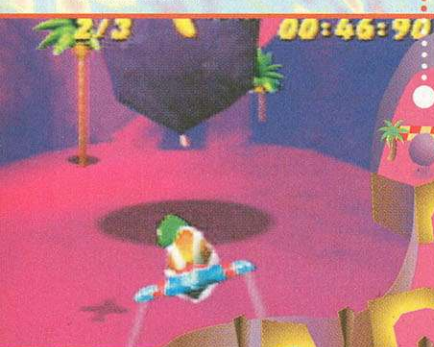
N N-Münzen

L Luftballons

5-1: Himmelsallee

1 Steinschlag

Am Start schwebt Euch ein Felsbrocken entgegen. Umfliegt den Stein weiträumig, um nicht mit ihm zu kollidieren.



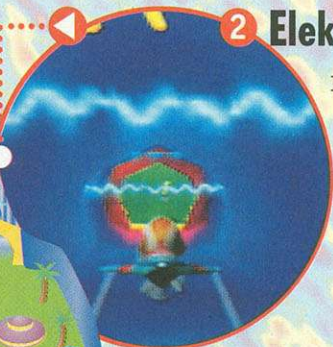
4 Abkürzen

Fliegt gleich nach der Höhle rechts unter die eigentliche Fahrbahn. Am Ende befindet sich ein Turbo. Nehmt diesen und spart Zeit.



2 Elektro-Schocker

In der Höhle schwirren Euch Blitze um die Ohren. Haltet Euer Flugzeug tief und fliegt einfach unter diesen Elektro-Schockern durch.



3 Der Angriff

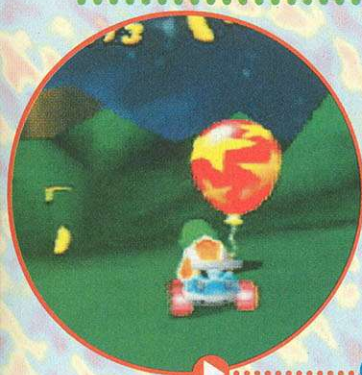
Ersten Kontakt gibt es auch mit außerirdischen Flugobjekten. Fliegt genau unter der Kanzel des UFOs hindurch, dann kann es Euch nicht treffen.



5-2: Mondkatakomben

2 Abseits

Nach der zweiten Höhle solltet Ihr Euch an den rechten Fahrbahnrand halten. Dort findet Ihr einen Raketenballon und einen Turbo.



1 Unter Beschuß

Ein UFO kreist über den beiden freien Ebenen. Es befindet sich hinter Euch und fängt sofort an zu schießen. Weicht den Schüssen aus.



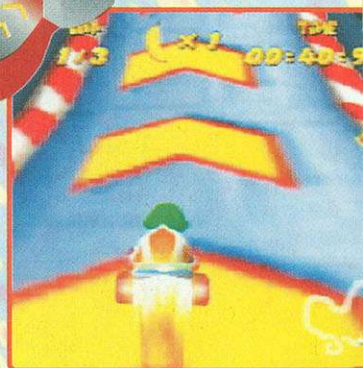
3 Zickzack

Die Höhle ist mit schwierigen Kurven gespickt. Nur mit gut geübten Schlitterkurven (A + B) meistert Ihr die Situation.



4 Looping

Auf dieser Strecke gibt es zwei Loopings. Fahrt immer in der Mitte der Fahrbahn. Denn wenn Ihr die Bande berührt, verliert Ihr an Geschwindigkeit.



5. Übermorgenland

5-3: Sternengrad

1 2 Im Tunnel

In der Mitte des Tunnels ist wieder eine scharfe Linkskurve.

Slittert auch hier um die Ecke.

3 Die Zielkurve

Sobald der Tunnel aufhört, müßt Ihr schon wieder slittern. Diesmal geht es nämlich in einer scharfen Kurve nach rechts in die Zielgerade.



1 Kurvenreich

Die Straßen der Stadt sind ziemlich kurvenreich. Wenn Ihr frühzeitig eine Slitterkurve (A + B) hinlegt, kommt Ihr aber gut um die Biegungen.



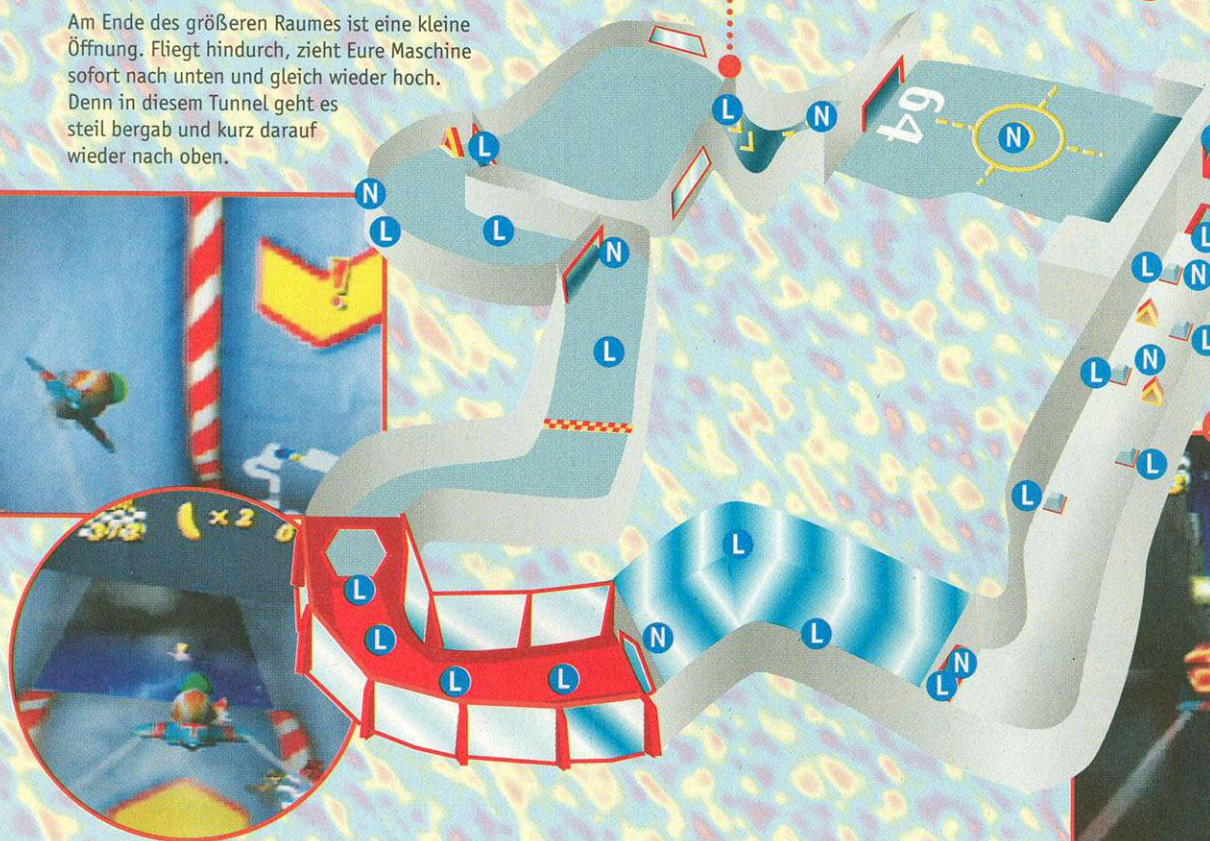
5-4: Raumhafen Alpha

1 Auf und nieder

Am Ende des größeren Raumes ist eine kleine Öffnung. Fliegt hindurch, zieht Eure Maschine sofort nach unten und gleich wieder hoch. Denn in diesem Tunnel geht es steil bergab und kurz darauf wieder nach oben.

2 Krieg der Sterne

In der langen Passage haltet Ihr Euer Flugzeug am Besten in Bodennähe. Oder Ihr sammelt vorher einen Schutzschild-Ballon ein. Ähnlich wie in „Krieg der Sterne“ fliegt Ihr durch einen Korridor mit vielen Geschützen.



Wizpig 2

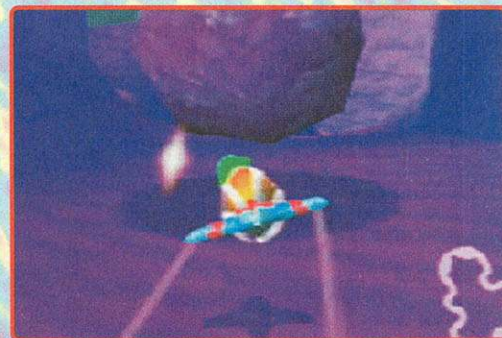
2 UFOs

Und immer wieder sind Wizpigs UFOs auf Patrouille, um Euch vom Himmel zu holen. Umfliegt sie großräumig.



1 Felsbrocken

Kurz hinter dem Start tanzen einige Felsbrocken in der Luft. Paßt sie genau ab und laßt Euch nicht von ihnen treffen.



3 Schockwellen

In der langgestreckten Höhle warten schon einige Elektro-Wellen darauf, Euch zu rösten. Haltet Eure Maschine ziemlich tief, um ihnen auszuweichen.



4 Der Thronsaal

In Wizpigs Thronsaal schweben jede Menge UFOs herum. Vermeidet den Kontakt und stoßt nicht gegen den hermetisch abgeriegelten Thron.

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

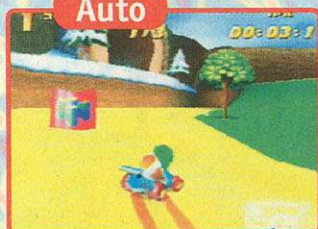


Fazit

Auch wenn man **Diddy Kong Racing** zum x-ten mal in die Finger nimmt, es macht immer wieder riesigen Spaß. Besonders der Mehrspieler-Modus läßt einen nicht zur Ruhe kommen. **Diddy Kong Racing** ist einfach ein genialer Fun-Racer. Das Modul ist von Rare, und der Name steht halt für Qualität. jvn

Herausforderungen

Auto



In drei kurzen Runden müßt Ihr Taj besiegen, um einen Ballon zu bekommen.

Hoovercraft



Folgt Taj durch den Wasserfall und kürzt dann über die Schnee-Ebene ab. So werdet Ihr spielend erster.

Flugzeug



Auch die Herausforderung mit dem Flugzeug sollte mit Leichtigkeit zu einem Ballon führen.

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



Heft 1 Goof 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 • Zoo • Wario Land



Heft 6 Mega Man X • Chaos Engine • Super Metroid • Wario 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 • S. Adventure • Island 2 • Mega Man 3 • Background: Illusion of Time



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



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



Heft 16 Hagane • True Lies • X-Men: Mutant Apocalypse • Milton'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 Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2 • N64-Update



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



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



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



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



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



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



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 Verrechnungs-
scheck (Ausland: Euroscheck!) 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

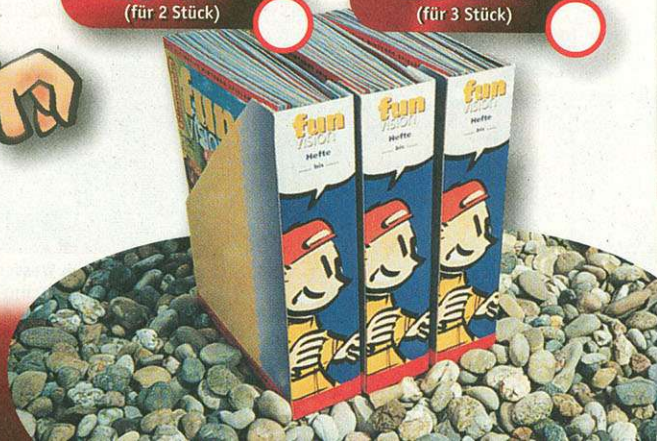
Straße, Nr.

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.



Dezaemon 3D

Module, die die Kreativität fördern, nicht nur einfache Spiele. Das fordernde Hiroshi Yamauchi [Chef von NCL (Nintendo Japan)], auf der letzten Space World. Athena hat gut zugehört: Hier kommt *Dezaemon 3D*.

Der japanische Spielehersteller Athena programmiert eine Fortsetzung des SNES-Spiels *Dezaemon* für das N64. Dieses Modul enthält eine Reihe leicht benutzbarer Grafik-Werkzeuge und Menüs, mit denen Ihr ein eigenes Spiel designen könnt. *Dezaemon 3D* ermöglicht das Erstellen eigener Raumschiffe (Schokolade-Stücke, Comic-Figuren, usw.), Boni und Asteroiden, wie sie in einem 3-D-Shooter à la *R-Type & Co.* angewendet werden. Wie bei Nintendos *Polygon Maker* verändert Ihr dafür einfach vorgegebene Vielecke, bis sie Euch zusagen. Auch die Hintergründe, Musik und alle anderen wichtigen Dinge dürft Ihr selbst bestimmen. Über 32.000 Farben können dafür verwendet werden. Auch das Rumble Pak wird unterstützt. *Dezaemon 3D* soll im Sommer in Japan erscheinen. So wie es aussieht, greift Mitsui für Deutschland zu. Auf jeden Fall ist dies ein sehr spannendes Projekt. og

Vorspann kreieren



Schreibt einen eigenen Text und sucht eine passende Schrift aus.

Verändern



Raumschiff-Polygone (Vielecke) dürfen frei verändert werden.

Hintergrund aussuchen



Hintergründe für das Scrolling werden aneinandergeklebt.

Und abtesten



Was erstellt wurde, kann sofort abgetestet werden.

Einfärben



Wählt einen Teilbereich aus der Palette und klebt ihn aufs Schiff.

Wellen aufbauen



Wieviele Gegner tauchen gleichzeitig aus dem Nichts auf?

Ebi gegen Kappa Maki*



Japans Geschmack hat seltsame Formen: Ein Level für Sushi-Köche.

Polygon aussuchen



Bestimmt, welches Polygon die Grundform Eures Schiffes sein soll.

Projektil zuweisen



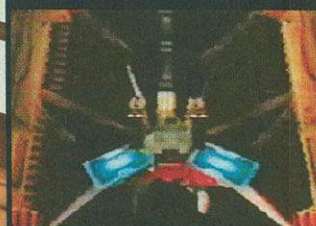
Mit welcher Waffe soll der Gegner ausgestattet sein? Hier wählt Ihr's!

Musik komponieren



Es gibt vorgegebene Melodien, aber eigene Musikstücke sind schöner.

Und starten



Wenn Euch alles gefällt, setzen sich Eure Freunde ins Cockpit!

So geht die Action ab!



Wer von San Franciscos Innenstadt aus den Highway 101 South nimmt, kommt an die Abfahrt Menlo Park. Eine feine Gegend, mit schönen Holz-Villen und internationalen Firmen. Eine davon hat eine Empfangshalle mit Kamin: Unter den Weiden programmiert Crystal Dynamics.

Die 1992 gegründete Firma Crystal Dynamics ist ein typischer Vertreter dessen, was früher einmal als die „Turnschuh-Branche“ bezeichnet wurde. Meist junge Leute kümmern sich hier um Spiele wie *Pandemonium!* (PSX/PC), und den berühmten Video-Geck(o) *Gex*. Des- sen erstes Abenteuer gab es auf keiner Nintendo-Konsole, doch *Gex* – *Enter the Gecko* wird auch für das N64 programmiert. Und zwar mit zwei neuen Leveln!

Unter den Weiden

Die Räumlichkeiten sind etwas chaotisch: Fast jeder Mitarbeiter scheint einen Spleen zu haben. Das Sammeln von Spielzeugfiguren ist auf jeden Fall ganz oben auf dieser Liste einzuordnen. In den Büros hängen originalverpackte Figuren von *Star Wars*, *Beast Wars*, *Spiderman* & Co. Wie man sich einrichtet, bleibt dem Spieleschöpfer selbst überlassen. Dreimal die Woche sorgt die Firma sogar für das Mittagessen (für die Leute, die schnell genug sind ...). Es gibt ein „Spiel-

zimmer“, in dem man sich entspannen und Sat-TV sehen kann, denn „unsere Mitarbeiter sind wichtig.“ Doch all das hat eine Kehrseite: Die Arbeitszeiten.

„In den letzten Tagen haben wir nicht viel geschlafen, weil die PlayStation-Version (von *Gex*) fertig werden mußte.“ Das sagt Chip Blundell, der Produzent von *Enter the Gecko*. Die PSX-Version ist in der letzten Prüfungsphase, bevor sie in die Produktion geht. Sie dient als Basis für die PC- und N64-Variante, die beide grafisch mehr leisten können. „Wir werden (bei der N64-Version) zwei neue Level haben, und wahrscheinlich eine neue Charakter-Mechanik. Das Produkt soll für den amerikanischen Markt im Juli fertig sein. Das ist schon optimistisch. Wir sind froh,



Wind in den Weiden: Eine gefürchtete Adresse beim Pizza-Service.



Das ist eines der 100.000-Mark-Maschinchen von Silicon Graphics, auf denen *Gex* gerendert wird.

(mit der PSX-Software) so weit zu sein – das N64-Material ist aber noch etwas im Hintertreffen.“

Anwälte und Videos

Und dann zeigte uns Chip seinen coolen Helden. *Gex* hechtet elegant durch die Level, prügelt sich mit Jägern, wird von Ambossen geplättet, hüpfert in *Stargates*, macht hufenweise schwarze Ninjas kalt ... Schauen die Leute bei Crystal Dynamics nicht ein wenig zu viel Fernsehen? „Ja, unsere Anwälte sind sehr beschäftigt. Es ist eine Parodie (auf alle möglichen Filme): Es ist aber unterschiedlich genug, damit es

Augenwe

**Willow Place, Menlo Park (CA):
Hier programmiert
Crystal Dynamics
an Gex 64.**

Was *Gex* so alles kann:

Die lange Zunge fängt Fliegen und klammert sich an Abgründen fest.

Der starke Schwanz ist perfekt zum Besiegen von Gegnern.

Dank einer Tastenkombination wird aus dem Sprung ein Karate-Angriff.

Seine Hände und Füße ermöglichen *Gex*, an der Decke und an Wänden entlang zu laufen!



Chip Blundell zeigte uns *Gex* in seiner PSX-Variante, da das N64-Spiel noch zu weit zurück war.

Jackie Chan- und das atemberaubende *Star Wars*-Level das richtige Outfit findet.

Musik, zwei, drei, vier!

Bei der PSX-Version gibt der Gecko auch irre Kommentare von sich. (In den USA sorgt Dana Gold von HBO

Allein für die 3-D-Engine (das Grundprogramm) opferten die Programmierer ein Jahr.

iden



für die Stimme, die europäische Variante spricht der englische Komiker Lesley Philips.) Wie das beim N64-Modul wird, weiß man noch nicht. Das kommt darauf an, wie gut die Komprimierungsmethode



„Wir werden alles tun, was die Maschine (N64) hergibt“, sagt Chip.

ist, mit der das Spiel auf die Cart-ridge gebrannt werden kann. „Die Musik ist original, vielleicht vom jeweiligen Vorbild inspiriert, aber doch original von uns. Das Tolle daran ist, daß sie sich verändert, während man im Level vorankommt.“ Doch das Team zeigt sich optimistisch, daß nicht nur die Grafik verbessert wird.



Alles noch ziemlich nebelig, doch das wird sich ändern.



Crystal Dynamics läßt seinen Mitarbeitern Freiraum in gemütlicher Umgebung.



Indiana Gex und die Rache des Zeitlimits!

Worum es geht – außer um Gags ...

„Das Spiel ist nicht linear; Du mußt nicht dieses Level und dann jenes Level lösen, um *Enter the Gecko* zu meistern. Wenn Du der Meinung bist, daß ein Level zu schwer ist, kannst Du in ein anderes gehen und erst das lösen.“ Es gibt in jedem Level drei Missionen, die man in freier Reihenfolge meistern kann. Eine der Aufgaben im Bugs Bunny-Level ist beispielsweise, die beiden Jäger zu jagen. Neben den Gegnern sind jeweils drei Sorten an Items in den Spielrunden versteckt. Und Fernbedienungen für Fernseher. Die roten öffnen die Boss-Level und Tore zu neuen Leveln. Es gibt zwölf goldene (für drei Geheimlevel) und pro Level zwei silberne (für Bonus-Level)

Hintergrund-Story

Zwei Jahre lebte Gex zurückgezogen und sonnte sich im Erfolg seiner ersten Abenteuer. Doch dann überzeugte ihn der Geheimdienst, daß ein neuer Auftrag den Ärger wert sein könnte: Gex' Erzrivale Rex hat sich befreit. Er kontrolliert eine Fernsehfabrik und will nun die Welt mit schlechtem Programm übernehmen. Ihr beginnt das Spiel auf einer schwebenden Insel voller Bögen (teilweise kann man auf diesen herumklettern!) und Toren, die sich nach und nach öffnen und neue Level freigeben. Es gibt viel zu tun!

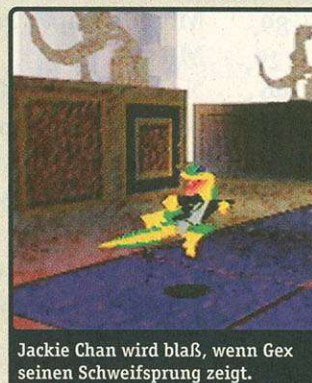
Fernbedienungen. (Neben dem Godzilla- und Gilligan-Bonus gibt es auch eine Indiana Jones- und eine Dracula-Variante. Letztere ist gruselig, vor allem ihr Zeitlimit!)

Scherben bringen Glück

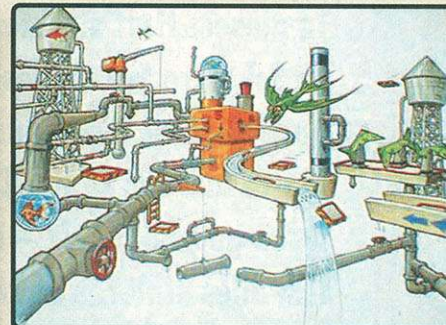
Neben den großen Fernsehgeräten, die als Eingang zu den Leveln dienen, entdeckt Gex auch kleinere Geräte. Ein Schwanzschlag zerdepert sie: Schwarzweiß-TVs dienen als Speicherpunkt, Farb-TVs enthalten eine kleine Fliege. Zum Beispiel den Feuerbrummer, der Gex unverwundbar macht und in Brand setzt: „So ist er in der Lage, einen Feuerkreis um seine Gegner zu schließen und sie auf einen Schlag zu beseiti-



Ein Tor öffnet den Weg zu neuen Abenteuern.



Jackie Chan wird blaß, wenn Gex seinen Schweifsprung zeigt.



Eine Skizze davon, wie das Level später einmal aussehen soll.

gen.“ Ähnlich funktioniert das auch mit der Eisfliege, nur daß dabei Eisklumpen entstehen. Andere Dinge zum Zerschlagen sind z. B. Blutcontainer im Frankenstein-Level, Pilze bei den Cartoons und Anzeigetafeln („Kauft günstige Kornkreise“ – englische Bauern freuen sich!) im Ufo-Bereich.

Enter the Gecko wird in Europa über GT Interactive vertrieben und ist für Weihnachten zu erwarten. og



„Meine Name ist Gex, James Gex mit der Lizenz zum Schiefllachen.“



Zweieinhalb Jahre Planung stecken in *Enter the Gecko*.



Marketing Manager Jim Curry machte unseren Besuch möglich.

In diesem Heft steckte der Wurm: Die Redakteure krank (deshalb mußte die Hotline auch an zwei Tagen ausfallen), die Festplatte mit den Grafik-Daten zerhackselte ihren ganzen Inhalt – irgendwie lief wirklich alles schief, was konnte. Doch wir haben es offensichtlich wieder einmal geschafft: Trocknen wir die Tränen der Erschöpfung und widmen wir uns Euren neuen Leserbriefen!



Zu aller erst ist es für den mickrigen Inhalt sehr teuer. Da gibt es andere Hefte, die nur die Hälfte kosten und zumindest nicht weniger berichten. Desweiteren sind die Berichte veraltet und inhaltlich nicht richtig, bzw. werfen sie einige Fragen auf. Da wäre erstens die Lobeshymne auf das Machwerk *AeroGauge*, von dem in anderen Heften behauptet wurde, „es sei sogar interessanter, eine Kaffeedose zu öffnen, als das Spiel zu spielen“. Wie kommen Sie also dazu, auch in einer Preview, dieses selbsternannte Spiel so zu beschönigen?

Außerdem ist Ihnen beim *FIFA '98*-Bericht ein grober Fehler unterlaufen. Denn die Sprache kommt nicht bloß in Englisch daher, sondern wird von drei (!) deutschen Kommentatoren, unter anderem Wolf Dieter Poschmann vom ZDF und Werner Hansch vom Privatsender Sat.1, gesprochen und läßt sich sehr wohl abstellen.

Patrick Rauch, Bremen

Indizierungsthema

1. Könnt Ihr nicht, wenn Ihr einen indizierten Titel erwähnen wollt, einfach ein Kürzel nehmen wie z. B. ABC. Dann könnte man sich vielleicht ein besseres Bild davon machen.
2. Ich glaube, in der letzten Zeitschrift von Euch habe ich gelesen, daß es kein *Resident Evil* geben wird. Aber in einer anderen Zeitschrift hatten sie auf einer „Most Wanted“-Liste das Spiel drauf.

Sogar ein kleines Bild gab es. Was stimmt denn nun?

Mustafa Ekinci, Berlin

1. Umschreibungen dieser Art sind immer noch so deutlich, daß wir im Grunde dann auch den Titel aus-schreiben können, was wir nicht dürfen.
2. Eine „Most Wanted“-Liste bedeutet nur, daß Leute sich etwas wünschen („want“ = engl. „wollen“). Es bedeutet aber nicht, daß ein Produkt auf dieser Liste wirklich in Entwicklung sein muß. Uns ist zwar

aus sicherer Quelle bekannt, daß Capcom einige N64-Titel programmiert, *Resident Evil* ist allerdings nicht dabei. Das Bild stammt mit Sicherheit von der PSX-Version.

Deutsche Sprache

Sehr geehrte NFV-Redaktion, ich habe mir vor kurzem Ihr Magazin gekauft und möchte mit diesem Schreiben meine Enttäuschung darüber ausdrücken.

Wir kennen die Kaffeebüchsen der Mitbewerber nicht: Unsere zu öffnen ist wesentlich langweiliger als *AeroGauge* zu spielen. In dem entsprechenden Preview wurde das

E & G

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	***	John Madden	dt	139,-
Blast Corps	dt	99,-	Lamborghini	dt	125,-
Bomber Man	dt	95,-	Lylat Wars	dt	129,-
Chameleon Twist	dt	129,-	Mace-The Dark	dt	129,-
Clayfighter 63 1/3	dt	119,-	Mario Kart	dt	89,-
Crusin' USA	dt	89,-	Mischiefs Maker	dt	89,-
Crusin' World (Juni '98)	dt	89,-	Mission Imp. (Juni'98)	dt	139,-
Dark Rift	dt	129,-	MRC	dt	125,-
Diddy Kong Racing	dt	99,-	Nagano Winter Olym.	dt	139,-
Extreme G	dt	139,-	NBA Pro'98 (April'98)	dt	139,-
Frankreich '98 - Die WM	dt	129,-	NFL Quarterback	dt	139,-
FIFA Soccer '98	dt	125,-	NHL Breakaway '98	dt	119,-
G.A.S.P. (Mai '98)	dt	139,-	Pilotwings	dt	109,-
Goemon - Mystical Ninja	dt	149,-	San Francisco Rush	dt	119,-
			Snowboard Kids	dt	89,-

Star Wars	dt	129,-
Super Mario	dt	89,-
Top Gear Rally	dt	129,-
Yoshi's Story	dt	99,-

NINTENDO64 Zubehör

Antennenkabel	29,-
Game Buster	109,-
Joypad vers. Farben	59,-
Lenkrad + Pedale	149,-
Memory Card 256KB	29,-
Memory Card 1 MEG	39,-
Nintendo64 Grundgerät	290,-
Rumble Pack incl 256 KB	39,-
Padverlängerung 2Meter	19,-

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,-

Produkt auch lediglich als „vielsprechend“ bezeichnet und nicht in den Himmel gelobt. Der Vorwurf der „veralteten“ Berichte läßt sich angesichts der *Jest-*, *Reckin' Balls*- und *Iguana*-Bilder kaum halten und wird in diesem Heft sicherlich eindrucksvoll mit einigen Exklusiv-Berichten widerlegt. Entschuldigen müssen wir uns dagegen für den Fehler mit *FIFA '98*. Sie haben recht, die Herren Kommentatoren sind wirklich auf dem N64-Modul verewigt.

64 DemoDisk

Sind Demos auf 64DD-Disketten möglich?

Andreas Goebel, Selm

Um das sagen zu können, müssen wir abwarten, wie teuer die Disketten werden. Denkbar wäre es, wenn die Laufwerke weit verbreitet sind.

Bauernschmaus

1. Wird *Harvest Moon* (in Österreich) auch für andere Systeme erscheinen (in Deutsch, oder ist ein zweiter Titel in Aussicht)?

2. Könntet Ihr nicht eine Liste mit allen Spiele messen des Jahres herausgeben? Wo, wann, wie sie heißt, ...

Andreas Doll, A - Wien

1. Eine Game Boy-Version ist bereits in Vorbereitung (Bilder siehe letztes Heft). Und ein N64-Modul soll es laut einem Natsume-Sprecher ebenfalls geben! Wir sind sehr darauf gespannt, wie das aussieht.

2. Es gibt die Tokyo Game Show im März und im September sowie die Nintendo Space World (November) in Tokio. Außerdem sind die Electronic Entertainment Expo im Mai (dieses Jahr in Atlanta, nächstes Jahr nach zweimaliger Pause wieder in Los Angeles), die Electronic Entertainment Expo in London (September) und die Nürnberger Spielwarenmesse (Februar) wichtig. Diese drei Messen sind aber nur für Fachbesucher offen. Privatleute besuchen in Deutschland die CeBit Home (Mai) oder die Berliner Funkausstellung (Herbst '99), wo auch Videospiele vorgestellt werden.

Kontaktanzeige!

* Suche nettes Mädchen aus dem Raum KC/Umgebung. Hobbys: Nintendo 64, Maiden, Formel 1, Manowar, usw. Bin 26 Jahre alt. Beez Timo. Windberg 4. 96358 Teuschnitz. Tel. 09 268 / 64 65.

Komplett gelöst

Liebes NFV-Team!

Zu allererst muß ich Euch zu Eurem supertollen Magazin gratulieren! Vor allem die Game Guides und die Tips- und Tricks-Seiten haben's echt in sich. Da ich jedoch nicht alle Magazine von Euch zu lesen bekomme, bitte ich Euch herzlichst, mir folgende Gefallen zu tun.

1. Es würde mich tierisch freuen, wenn Ihr die Komplettlösungen der Level 4 und 5 von *Turok - Dinosaur Hunter* abdruckt.

2. Ich bin schon eine sehr lange Zeit hinter einem Cheat für das Spiel <indiziert> her, der es mir ermöglicht, die Obermuffties zu bekommen. Bitte gebt die Lösungen so schnell wie möglich an mich weiter, denn ich bin im Begriff, meine N64-Konsole samt allen Extras aus dem Fenster zu werfen, da ich bei diesen beiden Spielen nicht mehr weiterweiß.

Norman Kleeschouwens,
Bedburg/Kaster

1. Die Karten findest Du in NFV 8+9/97 (Nr. 33). Das Heft müßtest Du leider nachbestellen, da wir mit den anderen Lesern ärger bekommen, wenn wir die Karten noch einmal abdrucken ...

2. Zu indizierten Titel können wir leider nichts mehr schreiben, auch wenn die Spiele im europäischen Ausland weiterhin frei verfügbar sind. Wir stehen aber gerne unten und fangen Deine Konsole auf ...

Rollenspieler

Hallo Fun Vision, erst vor kurzem habe ich mir das *Donkey Kong Country*-Video angeschaut. Und was sah ich da? Eine Vorschau auf *Secret of Mana*! Mein Puls stieg drastisch an und der Schweiß tropfte mir von der Stirn. Sofort suchte ich in meinen Schränken nach diesem Super-spiel. Leider mußte ich jedoch feststellen, daß ich es schon verkauft hatte (Oh weh!). Was ich damit sagen will, ist folgendes: Ohne die super Rollenspiele von Square sieht es in der N64-RPG-Welt schlecht aus. Was mich aber am meisten ärgert ist, daß sich Square und Nintendo bei der Entwicklung eines Titels verkracht haben, welches sowieso nicht nach Deutschland kam. Ein kleiner Trost ist aber, daß *Holy Magic Century* und *Zelda 64* bald erscheinen. Trotzdem warte ich sehnsüchtig auf *Dragon Quest*,

Tales of Phantasia und *Final Fantasy VII* auf dem N64.

Lukas Maluga, Adelsheim

Um ehrlich zu sein, die Redaktion hat die Hoffnung auf eine Rückkehr Squares so gut wie aufgegeben. Auch bei Enix und Namco beginnen wir zu zweifeln, daß jemals ein RPG auf das N64 kommt. Doch halt, Rettung naht! Konami (*Hybrid Heaven*), Imagineer (*Desert Island*), Chun Soft (*Fushigi No Dungeon*) und Kemco (*Shadowgate*) eilen ebenso zu Hilfe wie Crave Entertainment (*Project Cairo*). In Atlanta werden wir hoffentlich die ersten Ergebnisse ihrer Bemühungen bewundern können. Also, verzage nicht, liebe RPG-Gemeinde! Und noch etwas für Enix-Freunde: Nintendo hat sich die US-Rechte an *Ogre Battle* (N64) gesichert. Damit ist es auch so gut wie sicher, daß die mythische Monsterprügelei mit RPG-Elementen auch nach Deutschland kommt!

SNES-Liebhaber

Hallo NFV, Mein Sohn (14 Jahre, ein Freak) und ich (47) beschäftigen und spielen seit Jahren mit Computern und Video-Konsolen. Seit einiger Zeit besitzen wir auch ein SNES mit Super Game Boy. Bei dieser Konsole sind die Action- und Jump'n'Run-Spiele einfach toll. Ich hoffe, die SNES bleibt uns noch lange erhalten und die NFV wird weiterhin über die „alten“ Konsolen berichten. Euer Special („Super Return of the Legends“) finde ich sehr gut. Wenn möglich, noch erweitern!

E. Schmidtke und Sohn, Ascheffel

Wir lassen die klassischen Konsolen nicht sterben, gerade wenn Nintendo einen Farb-Game Boy ankündigt und weitere Titel à la *Wario Land 2* kommen. Wie wichtig der Game Boy ist, zeigt sich daran, daß neben THQ auch Konami und Titus wieder dafür entwickeln. In diesem Heft gibt es zwar kein Special, aber dafür viel Material in der Tiptime.

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß - Beethovenstraße 4
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

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

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	DM 288
Controller (versch. Farben)	DM 58
Memory Card 4Mbit	DM 78
Memory Card 1Mbit	DM 38
Automobil Lamborghini	DM 122
Blast Corps	DM 106
Chameleon Twist	DM 124
Clayfighter 63 1/3	DM 136
Dark Rift	DM 127
Diddy Kong Racing	DM 88
Extreme G	DM 124
Goemon	DM 145
F1-Pole Position	DM 124
FIFA 98	DM a.A.
Hexen 64	DM 128
Int. Superstar Soccer 64	DM 128
Lylat Wars + Rumble Pak	DM 126
Super Mario 64	DM 88
Super Mario Kart 64	DM 88
Iggy's Reckin Balls	DM a.A.
Snowboard Kids	DM 88
San Francisco Rush	DM 124
Tetrisphere	DM 88
WCW vs. NWO	DM 136
Wave Race	DM 88
Yoshi's Story	DM 88

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation komplett	DM 288
Action Replay	DM 85
Memory Card 360 Blocks	DM 86
Memory Card 15 Blocks	DM 29
Ace Combat 2	DM 84
Actua Golf	DM 84
Batman & Robin	DM 84
Baphomets Fluch 2	DM 84
Beast Wars	DM 87
Bloody Roar	DM 85
Colony Wars	DM 85
Command & Conquer 2	DM 96
Constructor	DM 86
Cool Boarders 2	DM 88
Courier Crisis	DM 84
Crash Bandicoot 2	DM 84
Croc	DM 84
Diablo	DM 87
Discworld 2	DM 84
Disneys Hercules	DM 84
Dreams	DM 88
FIFA Soccer 98	DM 87
Formel 1'97	DM 96
G-Police	DM 96
Gex - Enter the Gecko	DM 88
Gran Turismo	DM a.A.
Monopoly	DM 84
Moto Racer	DM 86
NHL '98	DM 84
Need for Speed 3	DM 87
Nightmare Creatures	DM 85
Nuclear Strike	DM 85
Oddworld: Abe's Odysee	DM 84
One	DM 87
Overboard	DM 84
Pandemonium 2	DM 86
Resident Evil DC	DM 83
Resident Evil 2	DM a.A.
Riven - Sequel the Myst	DM 113
Road Rash 3D	DM 87
Rosco McQueen	DM 86
Test Drive 4	DM 86
Time Crisis + Lightgun	DM 136
Toca Touring Car	DM 88
Tomb Raider 2	DM 88
Total Drivin	DM 88
V-Rally	DM 88
Warcraft 2	DM 83

Versandkosten NN DM 6.90,
ab 3 lieferbaren Softwareartikeln
Versandkostenfrei.

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und
Sicherheitsverpackung.

dt = deutsch kd = komplett deutsch
e/dt = englische Sprachausgabe/deutsche Texte
Unsere kostenlosen Preislistenkataloge können Sie mit
frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag
anfordern, oder liegt auf Wunsch Ihrer Bestellung bei.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.
Rücksendungen bitte vorher mit uns
absprechen. Druckfehler und
Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

► **Verkaufe** Lylat Wars für 80,- und Rumble Pak mit Originalverpackung und Anleitung für 10,-. Rene Kleinstaub, Telefon 07 261 / 56 41. ●

► **Verkaufe** Mario 64 (50,-) und Mario Kart 64 (70,-) oder **tausche** gegen andere Nintendo 64-Spiele. Marcus Portele, Tel. 03 908 / 70 017 ●

► Wer **kauft** N64-Gerät mit zwei Controllern und Bomberman, Blast Corps, Super Mario, Pilotwings, Mario Kart, Diddy Kong Racing? Komplettpreis: 700,-. Benjamin Geis, Telefon 069 / 86 978. ●

► Ich **verkaufe** die Game Boy-Spiele Crash Test Dummies, Spirou und Spiderman 2 für je 25,-. Außerdem **verkaufe** ich das NES-Spiel Solstice für 25,-. Alle Spiele sind mit Anleitung. Bei Interesse schreibt bitte an: Alexander Becker, Berliner Straße 36, 40 668 Meerbusch, Telefon 02 150 / 4306 ●

► **Verkaufe** N64-Spiele: Top Gear Rally (100,-), Diddy Kong Racing (65,-) und Bomberman 64 (50,-). Alle zusammen kosten nur 200,-. Tel. 07 145 / 26 745, Georg. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele: Lylat Wars, inkl. Rumble Pak (90,-), Star Wars - SOTE, Mario 64 (je 50,-) San Francisco Rush (85,-) und Diddy Kong Racing (60,-). Alexander Krömer, Vedastusstraße 12, 40 670 Meerbusch, Tel. 02 159 / 80 631. ●

► **Verkaufe** folgende N64-Artikel: Mario 64, Star Wars - SOTE, Blast Corps, Lylat Wars (je 60,-) und eine original Memory Card (20,-). Bernhard Biggel, Postgasse 5, 88 239 Wangen, Tel. 07522 / 4216. ●

► **Verkaufe** N64 mit Controller (244,-), einen grauen N64-Controller (39,-), Controller Pak, Rumble Pak (je 24,-), Antennenweiche für N64 (29,-), Wave Race, Bomberman 64, Super Mario 64 (je 69,-), Blast Corps (89,-) Extreme G (99,-). Alles mit Anleitung und Verpackung. Friedrich Helmut, Deggendorfer Str. 41, 94 569 Stephansposching. ●

► Zu **verkaufen**: Nintendo 64 mit drei Spielen (z. B. Top Gear Rally) und einer Memory Card. Komplettpreis: 570,-. Da er erst einen Monat alt ist, ist der N64 fast noch unbenutzt. Ab 18.00 Uhr erreichbar: Christian Klaushofer, Max-Reilich-Str. 15, A-5020 Salzburg, Tel. 0043 / 662 / 626 982. ●

► **Tausche** N64-Spiel Lylat Wars mit Rumble Pak gegen Diddy Kong Racing oder Extreme G. Jörn Lorenz, Telefon 040 / 61 16 58 12 (bis 17.00 Uhr) oder 040 / 64 51 990 (ab 18.00 Uhr). ●

► **Verkaufe** SNES-Konsole inkl. Super Mario World und Superstar Soccer (120,-). Außerdem folgende Spiele: Mickey Mania, Pitfall, Hulk, Donkey Kong Country, Prince of

Persia (je 40,-), Illusion of Time, Secret of Evermore inkl. Berater (je 65,-), Lufia inkl. Berater, Harvest Moon (alle SNES), Bomberman (N64) für je 75,-. Oder alles zusammen für 600,-. Alles in Originalpackung, frei Haus per Nachnahme. Infos unter Telefon 040 / 51 59 85, Thomas Saggau. ●

► **Tausche** Hexen 64, FIFA 64 und Blast Corps gegen Nagano Winter Olympics, San Francisco Rush (alle N64) oder Harvest Moon (SNES). Ich würde auch alle drei Spiele für das SNES mit einem Spiel **tauschen** (am liebsten ein Star Wars-Spiel). Schreibt an: Michael Jahl, Geringasse 9 in A - 3500 Krems. ●

► **Verkaufe** für N64: Mario Kart 64 und Lylat Wars für je 70,-. Rumble Pak und Memory Card für je 45,-. Infos bei Florian Adler, 97 268 Kirchheim. Tel. 09 366 / 75 18. ●

► **Verkaufe** für N64: Pilotwings 64 und Mario 64 (je 58,-). Für Game Boy: WWF Raw, Stargate (je 25,-). Beide zusammen für 44,-. Jedes Spiel mit Verpackung & Anleitung. Zahlung nach Vereinbarung (z. B. Verrechnungsscheck). Infos bei: Andre Liedtke, Weinlingstraße 10 in 29 610 Soltau. ●

► **Verkaufe** Harvest Moon* (80,-), Mega Man 7*, Maximum Carnage*, Donald in Maui Mallard, FIFA '97 (je 70,-), Asterix & Obelix, Earthworm Jim 2* (je 60,-), Alien* (40,-). Alle neu! Außerdem Chaos Engine* (70,-), Tiny Toons: Buster Busts Loose (50,-), Secret of Mana + Spieleberater (30,-). Alle Spiele mit „*“ **tausche** ich auch gegen Top Gear 2, Stunt Race FX, Samurai Showdown, Dragon - Bruce Lee Story und andere Prügelspiele sowie Game Boy-Spiele aller Art. Infos bei Valentin, Telefon 07 633 / 15 09 17, ab 19.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Controllern und Super Game Boy (100,-) sowie folgende Spiele: Earthworm Jim und Donkey Kong Country (je 40,-), Starwing (35,-), Road Runner und F-Zero (je 25,-). Alles zusammen für nur 240,-. Alle Spiele (außer Road Runner) mit Anleitung und Verpackung. Benjamin Seum, Hasengasse 1, 56370 Rettet, Telefon 06 486 / 16 54. ●

► **Verkaufe** Spiele in sehr gutem Zustand inkl. Verpackung + Anleitung. SNES-Spiele: Tiny Toon, Joe and Mac, Paws of Fury (je SFr 40,-), Secret of Evermore (ohne Verp. aber mit Spieleberater, SFr 50,-). NES-Spiele: Rainbow Island 2, Racket Attack (je SFr 30,-). N64-Spiele: FIFA 64 (SFr 50,-), Turok (SFr 60,-), Diddy Kong Racing (SFr 75,-). Infos bei: Beat Gerber, Gorenmatzstraße 4, CH - 4102 Binningen, Schweiz. ●

► **Verkaufe** SNES + ein Spiel nach Wahl + 2 Pads (150,-) sowie ASCII-Pad (15,-). **Verkaufe** diese SNES-Spiele: Bubsy 1, Goof Troop, F-Zero, Donkey Kong Country 1, Hulk, Jurassic Park, King of Dragon, König der Löwen, Mickey Mouse, Micro Machines 2, Ninja Warriors, Paperboy, Pilotwings, WWF - Royal Rumble, Street Fighter 2, Stunt Race FX, Super Mario Kart, Super Soccer, Super Tennis, The Simpsons, Tiny Toons, Top Gear 2, W. I. Basketball, WWF Raw, X-Men, Zombies (Preise auf Anfrage). **Verkaufe** NES mit 13 Spielen, 2 Pads, 1 Joystick für 280,-. Folgende Spiele sind dabei: Alpha Mission, Days of Thunder, Bucky O'Hare, Digger T. Rock, Star Tropics, Mega Man 3, Terminator 2, Bugs Bunny, Mach Rider, Slalom, Wrestlemania Steel Cage, Super Off Road, Super Mario Bros. 3. Weiteres bei: Christian Riedl, Sengerstraße 4, 82 140 Neu-Esting, Telefon 08 142 / 20 639. ●

► **Suche** gebrauchtes N64 mit oder ohne Super Mario 64 und/oder Mario Kart 64. **Verkaufe** SNES-Spiele: Goof Troop, Donkey Kong Country, Plok (je 40,-), Theme Park (50,-), Aladdin, Mario Paint komplett (je 30,-). Infos bei Markus Gauglitz, Telefon 02 131 / 60 43 32 ab 14.00 Uhr. ●

► **Verkaufe** 10 SNES-Spiele: NBA Jam, Prince of Persia, Paperboy 2, The Magical Quest, Jurassic Park, Sunset Riders, Terminator 2, Super Wrestlemania, World Cup Striker, Royal Rumble. Nur kpl. für 300,-. Telefon 02 09 / 59 73 65 ab 18.00 Uhr (außer Donnerstags), Sascha. ●

► **Verkaufe** N64-Spiel Wave Race 64 (mit Anleitung + Verpackung) für 75,- und folgende SNES-Spiele: International Superstar Soccer Deluxe, Earthworm Jim, Yoshi's Island, Donkey Kong Country, Secret of Mana für je 50,-. Donkey Kong Country 2 + 3 und Terranigma für 65,-. Manuel Blümer, Sonnenstraße 1, 47 546 Kalkar, Telefon 02 824 / 76 52. ●

► **Verkaufe** NES mit elf Spielen, z. B. Tetris, Super Mario Bros. 1 - 3, Zelda, Metroid, Kirby's Adventure + zwei Joypads für 200,-. SNES mit acht Spielen, z. B. Alien*, Super Mario World 1 + 2, Super Street Fighter II, Zelda mit Super Game Boy, einem ASCII-Pad und zwei Infrarot-Joypads für 300,-. Game Boy-Spiele zu je 15,-: Zelda, Super Mario Land 1 - 3, Metroid II, Dr. Mario, Tetris und noch mehr. **Verkaufe** fast neuen N64 mit 2 Joypads und Mario 64, Mario Kart 64 und noch ein Spiel für 480,-. Sie sparen über 120,-! Und für alle Sammler: **Verkaufe** jede bisherige Fun Vision-Ausgabe (1 - 36) für je 1,50. Telefon 07 272 / 46 68, nach Markus fragen! ●

► **Verkaufe** Bomberman 64 (N64) für VB 65,- oder **tausche** es gegen ClayFighter 63 1/3, Pilotwings, Lamborghini, Turok, Lylat Wars, Blast Corps. **Verkaufe** oder **tausche** auch Spiele für den Game Boy. Telefon 06 081 / 96 22 03. ●

► **Verkaufe** folgende Nintendo 64-Spiele: ClayFighter 63 1/3 (90,-), Turok, NBA Hang Time (je 60,-), Wayne Gretzky's 3-D Hockey (70,-), FIFA 64 (50,-). Daniel Müller, Telefon 02 71 / 31 24 20. ●

► **Verkaufe** für das SNES Super Mario All Stars, Utopia, Tim in Tibet, für je ca. 35,-. Mega Man X1 + 3, Sim City für je ca. 45,-. Mystic Quest Legend, Illusion of Time (beide mit Berater) für je ca. 55,-. **Tausche** die Spiele auch gegen Lufia 2 oder Breath of Fire 2. Henning Grosch, Menzelstraße 6, 59 227 Ahlen. Telefon 02 382 / 86 880. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele Hook (35,-) und X-Men (40,-). **Suche** Secret of Mana und ISSD, Preise VB. Stefano Mastrosevio, Telefon und Fax 06 109 / 62 506. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele: Dark Rift, Diddy Kong Racing, Bomberman 64, Super Mario 64, Snowboard Kids, Extreme G, Wave Race, Mario Kart 64, International Superstar Soccer, Star Wars - SOTE. Preise auf Anfrage. Telefon 02 584 / 10 07 ab 18.00 Uhr, Ingo. ●

► **Verkaufe** SNES mit einem Controller für 100,- und folgende SNES-Spiele für je 30,- (zzgl. Versand- und Nachnahmekosten): Star Trek TNG, FIFA Soccer, Micro Machines, Street Fighter II Turbo, Power Drive, Mystic Quest, Mega-lo-Mania, NHLPA Hockey, Lord of the Rings, Super Return of the Jedi, Sim City. Claudia Petry, Krumpsterstraße 8, 81 543 München. ●

► **Verkaufe** FIFA 97*, Mega Man 7 (je 70,-), Maximum Carnage, Harvest Moon (je 80,-), Alien* (50,-), alle mit Packung und Anleitung, alles neu! Außerdem noch The Chaos Engine (80,-) mit Packung und Anleitung. **Tausche** (außer Spiele mit *) auch gegen Top Gear 2, Dragon: The Bruce Lee Story, Stunt Race FX, Samurai Showdown, Dragon Ball Z - Hyper Dimension oder Weapon Lord! Valentin, Telefon 07 633 / 15 09 17, Werktags nur ab 19.00 Uhr. ●

► Achtung! **Verkaufe** Extreme G (100,-), Mario Kart 64 und Wave Race (je 40,-), Pilotwings (60,-). **Tausche** auch gegen Turok oder (beide PAL). Meldet Euch bei: Patrick Köhn, Hunnenkamp 24, 24 613 Aukrug, Telefon 04 873 / 624. ●

► **Tausche!** Nintendo Fun Vision Ausgaben 12/93 - 12/95 = 21 Hefte, diverse andere Magazine auf

Anfrage, *Super Mario Kart* (SNES), *Goof Troop* (SNES) gegen *ISS 64* und *Mischief Makers*. Holger Grosse, Telefon 06 771 / 73 83. ●

► **Suche** dringend für Nintendo 64. **Tausche** gegen *Blast Corps*, *Extreme G*, *Wave Race*, *Super Mario 64*, *Lylat Wars* mit *Rumble Pak*. Auch 2 gegen 1 (vielleicht auch 3 gegen 1 nach Absprache). Ruft an! Montag - Freitag nach 14.00 Uhr. Telefon 03 98 33 / 20 242. Fragt nach Marian! ●

► **Verkaufe** SNES für 100,-. Super Game Boy 20,-. Und folgende Spiele (Preise auf Anfrage, alles VB): *Donkey Kong Country 1 - 3*, *Fun'n Games + Mario Paint*, *Tetris + Dr. Mario*, *Super Mario World*, *SMW 2 + 4*, *Worms*, *Die Schlümpfe*, *Asterix + Obelix*, *Street Racer*, *Street Fighter Alpha 2*, *Mickey Mania*, *Unirally*, *Tiny Toons*, *Zelda 3*, *Secret of Evermore*, *Illusion of Time*, *Terranigma*, und andere (Anleitung und Packung teilweise nicht mehr vorhanden). Ruft am besten an: Telefon 05 11 / 39 37 14. Oder schreibt an: Wolfram Schäfer, Hertzstraße 1, 30 163 Hannover. ●

► **Verkaufe** für SNES: *Super Game Boy*, *Sim City*, *Pac Attack* (je 40,-), *Mario All Stars*, *Plok*, *Act Raiser 2* (je 30,-), *Bubsy*, *Buster Bust's Loose*, *Super Ghouls'n'Ghosts* (je 25,-). Für N64: *Super Mario Kart 64* (65,-), *Turok* (90,-). Und: NES mit 4 Pads (60,-). Infos unter Telefon 07 404 / 70 05, Samuel Kuhn. ●

► **Suche** blauen Game Boy Pocket und diese Spiele dafür: *Aladdin*, *Die Maus*, *Bomberman 1 + 2*, *NBA Live '96*, *NBA All Star Challenge*, *Road Rash*, *Tamagotchi*, *Wave Race*, *Winter Olympics*, *Spy vs. Spy*. Für SNES: *Lucky Luke*, *Schlümpfe 1*, *Super Bomberman 3*, *Harvest Moon*. Für N64: *Wayne Gretzky 3-D '98*, *NHL Breakaway*. Bitte melden bei Otto Mangold, Telefon/Fax 030 / 41 28 173. ●

► **Verkaufe** etwa 330 SNES-Spiele (mit Anleitung, ohne Verpackung) sowie diverses Zubehör. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Holger Sachtleben, August-Bebel-Str. 10 B, 04 610 Wintersdorf. ●

► **Verkaufe** Game Boy-Spiele: *Tom und Jerry 2*, *Bugs Bunny*, *F1 Race*, *Double Dragon 2* (je 10,-), *Kirby's Dream Land*, *Ferrari Grand Prix* (mit Tips je 15,-), *Lemmings* (mit Anleitung 20,-). SNES-Spiele: *Harvest Moon* (mit Anleitung 50,-) oder **tausche** gegen *Sim City 2000* oder *Human Grand Prix - The Next Generation* (jeweils mit Anleitung + Verp.). Bitte nur Mo. - Fr. von 16 bis 17 Uhr unter Telefon 05 971 / 66 567. Oder schreibt an: Chris Venker, Alemannenallee 29, 48429 Rheine. ●

► **Verkaufe** SNES + 3 Pads (80,-). *Donkey Kong Country* und *Super*

Bomberman (40,-), *Tetris*, *Dr. Mario* (je 30,-), *Double Dragon V* (13,-). Preise zzgl. Porto! Infos bei Michael Wissel, Telefon 06 023 / 97 00 45. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele *Spirou*, *Real Monsters* (je 35,-) oder **tausche** gegen *Act Raiser 2*, *Timecop*, *Die Schlümpfe*, *Donkey Kong*. E. Schmidtke, Schulberg 4, 24 358 Ascheffel, Telefon 04 353 / 818 (ab 18.00 Uhr). ●

► **Verkaufe** für N64: *Blast Corps*, *ClayFighter 63 1/3* (je 70,-), *Extreme G*, *Mario Kart 64* (je 75,-), *Mischief Makers* (80,-), etc. Alles PAL-Spiele, kpl. in deutsch. Infos unter Telefon 04 821 / 86 470. ●

► **Suche** Fighting-Spiele aller Art für SNES. Telefon 07 641 / 47 182. Mo. - Sa. ab 17.00 Uhr. Fragt nach Dirk. ●

► **Verkaufe** Spiele! N64: *San Francisco Rush*, *Diddy Kong Racing*, *Blast Corps*. Game Boy: *Burger Time*, *Bubble Bobble 2*, *Snoopy* und *Mickey Mouse* (je bis zu 40,-). Anfragen bitte schriftlich an: Stefan Fröhlich, Homburger Landstraße 42G, 60 435 Frankfurt/Main. Zur Not auch per Telefon: 069 / 54 84 123. ●

► **Tausche** *Blast Corps* gegen *FIFA - Road to the World Cup*, *Extreme G* oder *NHL Breakaway '98* (alle N64) oder zusätzlich *NBA '96* (SNES) gegen *Mystical Ninja* (N64). **Tausche** auch *Pocky & Rocky II*, *Theme Park*, *Earthworm Jim*, *Lion King* gegen diverse SNES- (wie *Demons Crest*, *Harvest Moon*), GB- (z. B. *Gargoyles Quest*) und evtl. NES-Spiele (z. B. *Zelda I + II*). **Verkaufe** auch SNES mit ca. 22 Spielen und Zubehör (z. B. vier Joypads) für VB 600,-. Melden bei: Martin Messing, Kaiser-Wilhelm-Straße 282, 47 169 Duisburg, Telefon 0203 / 408 787, Fax 0203 / 404 088, oder e-Mail: MGNISSEM@aol.com. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele! *FIFA 64* (95,-), *Blast Corps* (75,-), *NBA Hang Time* (90,-), *Mario 64* (55,-), *Patrick Wieggebe*, *Apfelkamp 2a* in 31 737 Rinteln. ●

► **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 für die daraus entstehenden Vertragsverhältnisse nicht verantwortlich. Eine Seriositäts-Prüfung der Anzeigen ist uns leider unmöglich. ●

* Gemeint ist: Wenn mehr als fünf Artikel angeboten werden und jede Sache einen anderen Preis hat, der sich vielleicht nur durch ein paar Mark unterscheidet ...

I'll get ya!

WCW vs. 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.

Distributed by

NINTENDO 64
THQ INTERNATIONAL
KONAMI

www.konami.com

Foto: Bongarts

Rechtzeitig zur WM '98 tut sich was auf dem „N64-Rasen“. Der bisherige Klassenbeste, Konamis *International Superstar Soccer 64*, bekommt Konkurrenz. Wir zeigen Euch im Überblick die neuesten Module.

Ulf Kirsten macht sein Tor gegen Brasilien. Deutschland gegen Brasilien 1:2 in Stuttgart.

Die heißesten Fußballspiele für das N64

Spielt mit den Stars

Frankreich '98 – Die Fußball-WM



Die Startformation von Australien im klassischen 4-4-2-System.



Wie im echten Leben: Kein Länderspiel ohne Nationalhymnen.



Heiße Perspektiven, super Animationen und schnelles Gameplay.

Pünktlich vor dem WM-Start bringt EA Sports mit *Frankreich '98 – Die Fußball-WM* praktisch das Aufbau-Modul zu FIFA '98 (siehe rechts). Bei FIFA '98 simuliert Ihr die Qualifikation, jetzt geht es ans Eingemachte: Die mit 32 Nationalteams bisher größte Fußball-WM aller Zeiten kommt zu Euch nach Hause! EA sicherte sich die Original-Lizenz für alle Mannschaften, Spieler, Stadien und Nationalhymnen – kurz: die komplette WM '98. Als Sahnehäubchen könnt Ihr noch im „Klassiker-Modus“ die großen Spiele vergangener Meisterschaften (ab England 1966) nachspielen.

Auch technisch verspricht das Modul einiges: Motion Capture-Animationen mit neuen Torwart-Bewegungen, Flugkopfbällen (Wahnsinns-Szenen!) und aktuellsten Torjubil-Techniken. Die Superstars der Top-Teams werden fast lebensecht animiert. Der Ton setzt laut EA diesmal auf englische Kommentare (aber deutsche Bildschirmtexte) und die Fan-Gesänge der jeweiligen Nationen. Taktische Mannschaftsaufstellungen, individuelle Spiel-Strategien sowie Coaching während des Spieles sind wichtige Features. Also: Ein Modul mit Aussichten auf den Referenz-Titel.



Ein Tor gegen Holland – da freut man sich gleich mit.



Ballbesitz Deutschland: 63% nach gut vier Spielminuten – Statistik-Einblendungen wie im Fernsehen.



Abseits oder nicht? Ein klarer Fall für die Zeitlupen-Kamera.

FIFA '98 – Die WM-Qualifikation



Eine von acht Kamera-Perspektiven.



Ab in den Winkel!

Das bisherige Top-Spiel von EA Sports wartet mit der stattlichen Auswahl von 189 Liga- und 172 Nationalmannschaften auf. Letztere können sich in zahlreichen Qualifikationsrunden (Europa, Afrika etc.) für die Weltmeisterschaft qualifizieren. 16 originalgetreue Stadien, „echte“ Spielernamen und Live-Kommentatoren (richtig, auch Werner Hensch!) sorgen für jede



Der Hallen-Kick ist ein sehr gutes Training für das Ballgefühl.

Menge Atmosphäre. Andy Möller stand Pate für die Motion Capture-

Animationen. Die Grafik ist schnell und realistisch. Wichtige „Extras“ sind der Trainingsmodus, ein ausgefeiltes Team-Management (Feintuning der Charaktere, Spieler-Transfer) und – nicht zuletzt – die Hallenrunde. Im Vergleich zu ISS 64 fehlt eine Szenario-Option (Kicken mit festen Vorgaben, die erfüllt werden müssen).

International Superstar Soccer 64

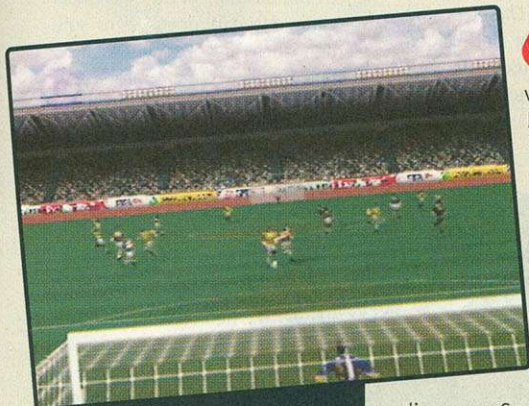
Über ein halbes Jahr lang war Konamis ISS 64 der unumstrittene Superstar der N64-Fußballsimulationen. Sowohl von den Optionen her als auch in punkto Grafik und Sound eine Investition, die niemand bereuen muß. Zum ersten Mal brachte ein Modul annähernd echte Live-Atmosphäre auf den Bildschirm. Einziges Manko für Realisten: Die fiktiven Spielernamen („Stranz“).



Nach kurzer Eingewöhnung ...

... gelingt auch das Abgrätschen.

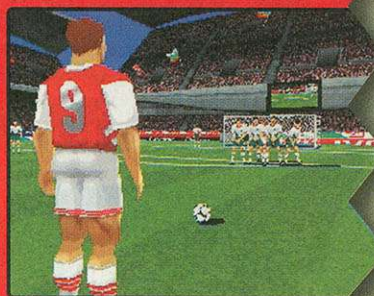
FIFA 64



Das Laufduell aus der Torwart-Perspektive.

Das erste in Deutschland verfügbare N64-Fußballspiel kam ebenfalls aus dem Hause EA Sports. Das sportliche Know-how von Electronic Arts war dem Modul zwar bei Statistiken und Optionsvielfalt anzumerken, aber in Bezug auf Grafik und Spielspaß war die ganze Sache doch – vor allem im Vergleich zu den aktuellen Spielen – ein deutlicher Schnellschuß.

Und in Kürze ...



... erscheinen noch zwei weitere N64-Fußball-Module: *Acclaim Sport Soccer* (s. o.) soll ebenso wie Konamis Neuauflage des Klassikers *International Superstar Soccer '98* (siehe Konami-Special in Heftmitte) noch in diesem Sommer auf die Ladentheke kommen.

Frankreich '98

Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel, dt. Bildtexte.

Fazit: Eine testfähige Endversion lag bis zum Redaktionsschluß leider noch nicht vor. Erste Spielversuche lassen jedoch auf einen ganz großen Wurf von Electronic Arts schließen.

FIFA '98

Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: deutscher Text, Controller Pak-kompatibel

Fazit: Kommt in puncto Animation, Atmosphäre und Spielbarkeit schon ganz nahe an die Referenzklasse von Konamis ISS 64. Bonuspunkt: offizielle FIFA-Lizenz.

ISS 64

Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: dt. Text, Controller Pak-kompatibel, Batterie

Fazit: Das bisherige Referenzspiel. Eine perfekte Fußballsimulation mit allem, was dazugehört. Einziges Manko: Keine Lizenz, daher keine „echten“ Spielernamen.

FIFA 64

Preis: –
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel, deutsche Texte, Bild-in-Bild-Ansichten.

Fazit: Der Oldtimer auf dem N64: Ganz passabel, aber schon reichlich überholt.

Mit Vollgas durch Japan

Genkis neues Rennspiel ist kein MRC!

Japans fleißiges Software-Haus Imagineer hat sein Lieblings-Team Genki wieder mit einem Autorennen beauftragt. Und obwohl Genki bereits *Multi Racing Championship (MRC)* entwickelte, setzt das neue *GT 64 Championship Edition* vor allem bei der Steuerung ganz eigene Akzente.

Imagineer gewann für *GT 64 Championship Edition* die Lizenz der japanischen Grand Touring Car-Rennserie (GTC). Flotte Zweier-Teams heizen in 14 verschiedenen Rennwagen durch berühmte Gegenden. Die speziell getunten GTC-Wagen im Spiel sind Nissans, Hondas, Supras und Skylines sowie ein Porsche und ein

Diablo – wie in Wirklichkeit. In den Wettfahrten geht es entlang des Mount Fuji, über Tokios Autobahnbrücken und durch Kyotos Gassen.

In der japanischen GTC fährt man Langstrecken-Rennen. Das Reglement verlangt, daß sich die beiden Fahrer während des Rennens einmal abwechseln. Wie in Le Mans gehen Amateure und Profis gleichermaßen an den Start: Ein GT-Rennen geht über drei, sechs, zwölf oder 24 Stunden. Das Spiel bietet die entsprechende Rundenzahl, damit Ihr nicht ewig lange vor dem Fernseher sitzen müßt.



Dupas: „Wir wollen die N64-Spieler schnellstmöglich mit einem guten Autorennen beliefern.“



Stephan Dupas: „Will man wie bei MRC fahren, wird es frustrierend. Das ist definitiv nicht *Multi Racing Championship 2!*“



GT 64 hat eine Menge von 90°-Kurven, in denen vollkommen gestoppt wird.

Mit 100 km/h durch die Straßenschluchten

Wie bei *Multi Racing Championship* sind die Einstellungen der Wagen wichtig. Die Reifen wirken sich auf die Geschwindigkeit aus, die Federung auf die Kontrolle und die Spoiler

auf Kurven- bzw. Straßenhöchst-Geschwindigkeit aus. „Alles entspricht den echten Charakteristiken der Wagen, der Fahrgastzellen, Geschwindigkeit und dem Sound“, so Stephan Dupas von Infogrames UK. Rasseln die Wagen aufeinander, werden sie zwar nicht optisch beschädigt, steuern sich aber unterschiedlich. Da *GT 64* aber für alle Altersgruppen sein soll, werden auch die „Gasgeben, bloß keine Menü“-Leute unterstützt: Man kann das N64 alle Einstellungen vornehmen lassen.

Die Überraschung ist, daß *GT 64 Championship Edition* in den Staaten und Europa früher als in Japan erscheint. Wir können damit im Juni rechnen, denn das Produkt ist bereits zu über achtzig Prozent fertig. Es wird das Controller Pak und das Rumble Pak unterstützen.

og

Diese Wagen stehen für die wilde Straßenjagd bereit.



Foto-Spiele

Die Welt durch das Auge der Game Boy Camera



Gruselfoto: Teufelchen Markus Menold in der Gewalt gartiger Engel ...

Die ganze Welt spricht über die Game Boy Camera und was sie alles kann. Wir haben uns das Gerät noch einmal ganz genau angesehen und konnten die Kollegen von Nintendo Publications dafür gewinnen, für Tricks und Tips Modell zu stehen!



Vier freundliche Gesichter.



Um den Game Boy noch attraktiver zu gestalten, hat sich Nintendo etwas ganz besonderes einfallen lassen: Wie wäre es, wenn man mit dem handlichen Gerät nicht nur spielen, sondern auch noch fotografieren könnte? Also machten sich die Techniker und Programmierer unter Hirokazu Tanaka (siehe Kasten) an die Arbeit – heraus kam die günstigste Digital-Kamera der Welt. Steckt die Game Boy Camera einfach wie ein Spiel-Modul in Euren Game Boy, und schon könnt Ihr losknipsen

(ohne die Bilder zum teuren Entwickler tragen zu müssen).

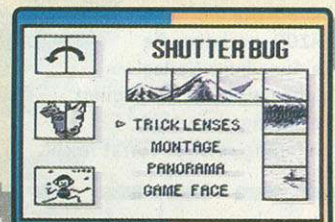
Los geht's

Fotografieren mit der Game Boy Camera ist ganz einfach: Ein Motiv suchen, das Knöpfchen drücken, und schon habt Ihr ein Bild. Wenn das geschossene Foto zu dunkel ist, könnt Ihr die Helligkeit und den Kontrast ändern und es nochmal schießen. Bis zu 30 Bilder kann man in einem „Fotoalbum“ speichern und mit Kommentaren versehen. So wißt Ihr immer, wer oder was auf den Schnappschüssen zu sehen ist. Neben Euren Bildern gibt es im „Album B“ einige Musterfotos, die sich bereits im Fest-Speicher der Kamera befinden. Die könnt Ihr kopieren und

auch dann grafisch bearbeiten und verändern, und z. B. in eine Dia-Show oder in ein Spiel einbinden.

Kreatives Gestalten

Jedes Bild läßt sich ganz einfach verändern und verschönern. Dreht eine Schraube in Papas Kopf oder verpaßt Eurem Bruder ein paar Vampirzähne: Die Stempeloption des Bildbearbeitungsprogrammes macht es möglich. Eine Vielzahl von Motiven steht zur Wahl, aber wenn Euch das nicht genügt, könnt Ihr auch selbst im Bild herummalen. Fortgeschrittene Künstler wenden sich weiteren Möglichkeiten der Bildgestaltung zu: Mit der Tricklinse könnt Ihr neun Spezialeffekte ausprobieren. Zum Beispiel den Spiegel (siehe Foto), mit dem Ihr ein Bild in der Mitte spiegeln könnt. Eine weitere Option ist die Mon-



In diesem Menü habt Ihr Spezial-Effekte auf einen Blick: die Tricklinse, die Montage- und Panorama-Funktion sowie die Spielgesichter.

Die Spiele im Spiel

Was wäre ein neues Gerät für den Game Boy ohne ein paar besondere

Spielchen. Im DJ- und im Ball-Spiel können selbstgeschossene Köpfe eingebaut werden. Dazu erscheint ein eigenständiges Menü, in dem

Ihr vier verschiedene Köpfe fotografieren könnt. Diese erscheinen dann, je nach Erfolg des Spielers, als Hauptfigur im Spiel.



Ein weiteres Spiel ist Run! Run! Springt hier über Hürden.



Als DJ könnt Ihr heiße Rythmen mischen.



Marko Hein als Jongleur in einem der Bonusspiele.

● Beim *Space Fever II* steuert Ihr ein Raumschiff durch ganze Gegner-Wellen. Der Endgegner hat dann den von Euch bestimmten Kopf. Unterwegs könnt Ihr das Ball- oder das DJ-Ufo abschießen, um später in das entsprechende Spiel zu kommen.

● Beim Ball-Spiel jongliert Ihr Kugeln über Eurem Kopf. Wenn eine herunterfällt, ist das Spiel verloren.

● DJ: Wenn Ihr das DJ-Ufo abgeschossen habt, kommt Ihr in das Musik-Spiel. Hier könnt Ihr Sounds mixen, heiße Rythmen abmischen und eigene Songs kreieren.

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.

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.

tage, bei der Ihr auf sieben Arten Eure Bilder kombiniert. Wer sich auch gerne mal selbst fotografieren möchte, hat mit dem Selbstauslöser die Gelegenheit dazu. Positioniert die Kamera, stellt den Zeitzähler ein und rennt vor die Linse: Schon habt Ihr ein Bild von Euch! (Da sich der Kamera-Kopf um 180° drehen läßt, könnt Ihr ihn auch einfach auf Euch richten.)



Grüße von Annette, der Herrin über Nintendos Illustrationen.



Glaubt der Schraube nicht: Meister Rinke ist der Fehlersuch-Teufel beim Club Nintendo.



Mit der Spiegelfunktion lassen sich tolle Tricks erstellen.

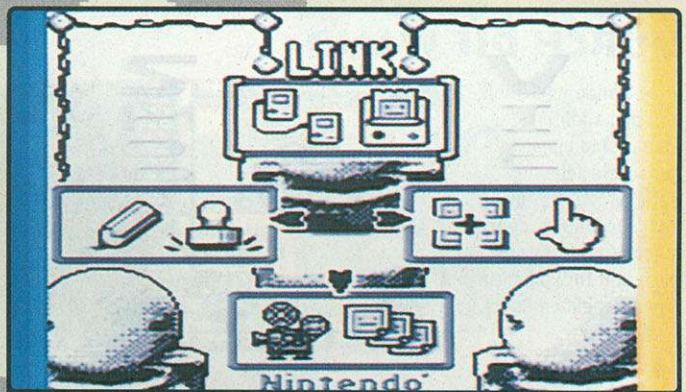
Zum Schießen

Animationen und Panoramabilder lassen sich auch ganz einfach mit der Game Boy Camera gestalten. Im Panorama-Modus habt Ihr die Wahl zwischen einem horizontalen oder vertikalen Panoramabild. Dann geht es zum Bilderschießen. Vier Fotos werden hintereinander geschossen, die beim Ausdruck dann nahtlos aneinander geklebt werden können. Auch für Regisseure ist ein Modus dabei: Um einen richtigen Kurzfilm zu erstellen, benötigt Ihr ein paar Bilder, die zwar das Gleiche zeigen, aber trotzdem einige Unterschiede beinhalten. Koppelt die Bilder im Animations-Modus und es entsteht ein kleiner Film.

Macht echt Druck

Einen Drucker, über den Ihr Eure Bilder ausdrucken könnt, gibt es natürlich auch. In nur 19 Sekunden hat der Game Boy das Bild für den Drucker vorbereitet. Im Thermo-Druck-Verfahren wird das Bild dann auf Spezial-Papier ausgedruckt. Das Papier hat nicht (wie anfangs vermutet) eine gummierte Schicht auf der Gegenseite: Man muß sie nicht anfeuchten, damit die Bilder kleben. Ihr könnt es einfach von seinem Trägerblatt abziehen, um es überall hinzukleben.

jvn



Die Kamera funktioniert mit allen Game Boys (inkl. dem neuen Color Game Boy, der auf der nächsten Messe vorgestellt wird) und dem Super Game Boy.

Im Reich der Blinden ...

... ist der Einäugige König: Das gilt auch für Videospiel-Systeme. Ihr Video-Auge verdankt die Game Boy Camera einem Team von Leuten bei Nintendo Co., Ltd. in Kyoto (Japan). Zu denen gehören der Projekt-Leiter Hirokazu Tanaka und der Programmierer Tôru Ôe (mit Brille), die uns auf der Spielwarenmesse in Nürnberg ihre Erfindung präsentierten: „Wir wollten etwas Neues kreieren, nicht nur ein einfaches Game Boy-Modul.“



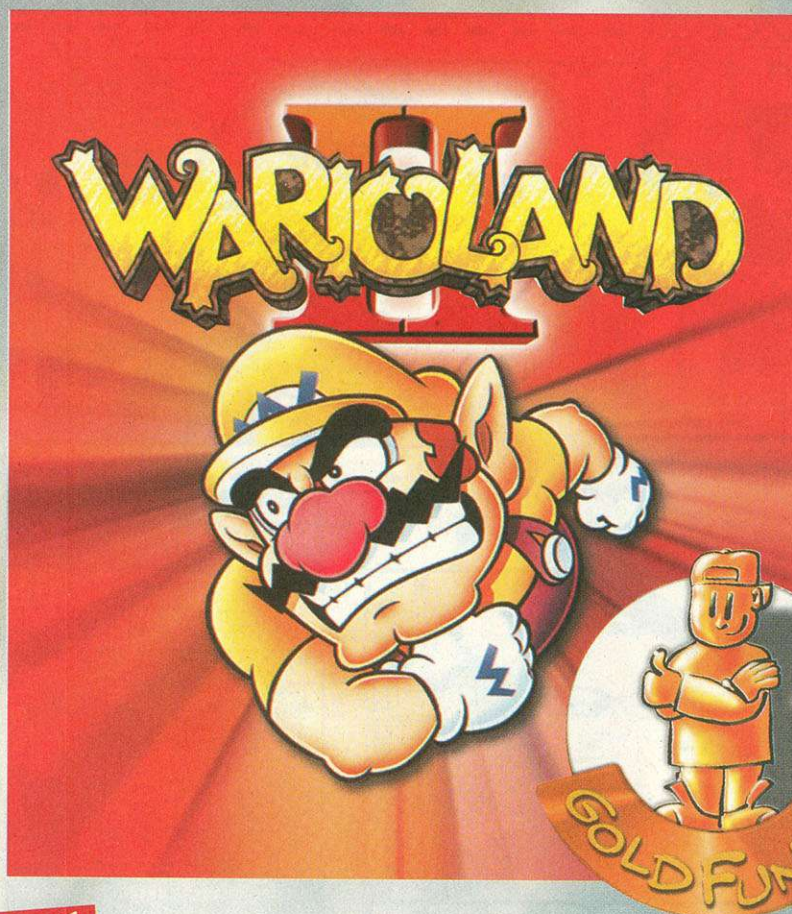
Das schwierigste an der Entwicklung der Kamera war die Linse.



Ôe-san (links) ist Programmierer bei Nintendo. Tanaka-san hat schon am Ur-Game Boy mitgearbeitet und war dort für den Sound zuständig.



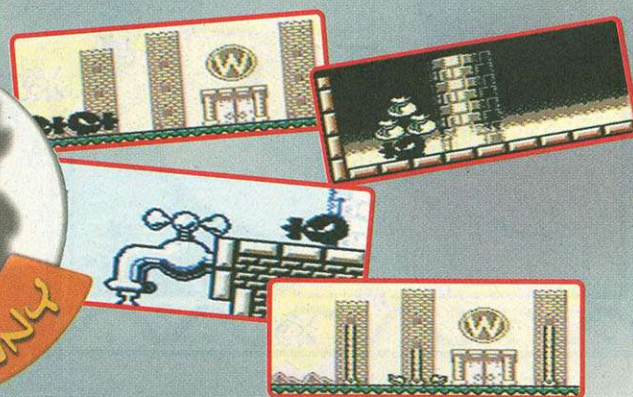
Tanaka-san führt eines der Action-Spiele vor. Er ist seit 18 Jahren bei Nintendo und war an der Entwicklung von Game & Watch, dem NES und dem Game Boy beteiligt.



Nintendo bringt das größte Game Boy-Modul aller Zeiten heraus: *Wario Land 2*. Satte 8 Megabit belegt das Spiel, genug Platz für eine spannende Geschichte und viele neue Ideen.

DIE STORY

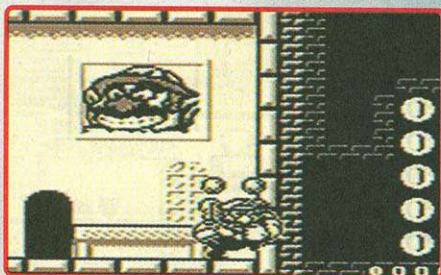
Eines Nachts, als Wario friedlich schläft, wird in sein Schloß eingebrochen. Die Diebe stehlen alle Schätze, die nicht festgenagelt sind. Anschließend setzen die Verbrecher das Schloß unter Wasser. Als Wario am anderen Morgen aufwacht und die Schmach entdeckt, macht er sich gleich auf den Weg, um seine Schätze zurückzuholen.



1-1

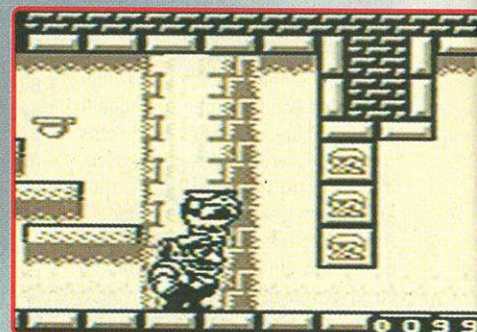
DURCH DIE WAND

Viele Wände im Schloß und den anderen Stages sind morsch, genau wie Teile des Bodens. Rammt einfach alle Wände, denn manchmal geben sie nach und Ihr kommt in einen geheimen Raum.

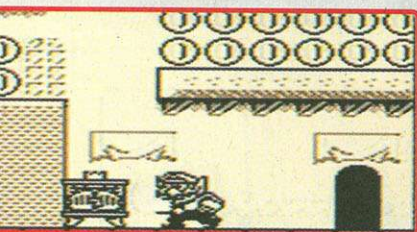


KLEINE HELFER

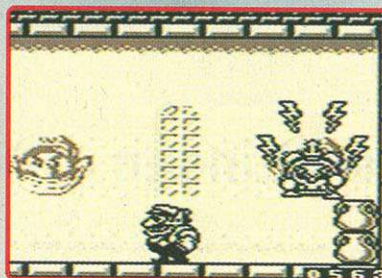
Springt den kleinen Monstern auf den Kopf, dann drehen sie sich um. Ihr könnt sie nun aufnehmen und als Wurfgeschosse verwenden. Gerade Steine mit Monstersymbolen lassen sich mit solcher Munition gut beseitigen.



SCHRÄNKE SCHIEBEN



Öfen und Schränke lassen sich beiseite schieben. Mithilfe dieses Ofens (Foto) kommt Ihr z. B. auf die obere Plattform. Ein Schrank versperrt Euch später den Zugang zum ersten Bonusspiel.



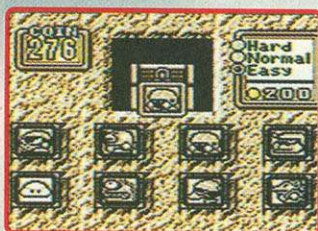
DER WECKER

Am Ende der ersten Stage wartet schon der nervende Wecker. Holt ihn von seinem Podest. Doch er ist erst still, wenn Ihr ihn rammt.

B O N U S S P I E L E

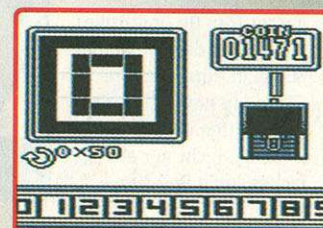
SCHATZKISTE

In jeder Stage gibt es ein Bonusspiel, in dem eine Schatzkiste als Preis winkt. Auf dem Foto wird der Wächter des Schatzes gezeigt, den Ihr aus acht Karten herausfinden müßt. Schwierigkeit: Diese Karten werden Euch nur kurz gezeigt.



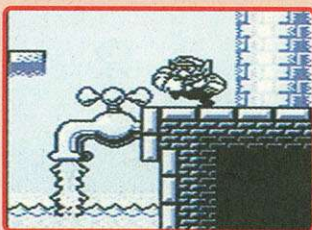
ENDSPIEL

Am Ende jeder Stage könnt Ihr einen Teil einer Schatzkarte erspielen. Hinter neun Feldern liegt eine Zahl versteckt. Für 50 Münzen öffnet sich ein Feld. Erratet Ihr die Zahl, ist das Teil der Schatzkarte Euch.

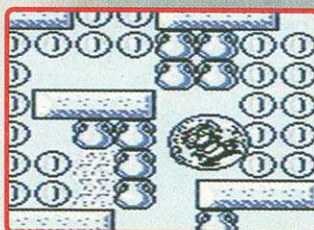


1-2**ENTFLAMMBAR**

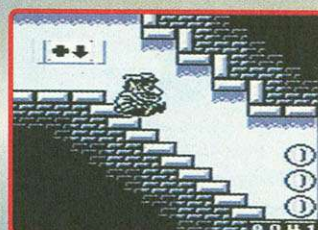
Ein Drache gibt Wario Feuer: Er rennt herum, geht dann ganz in Flammen auf und durchbricht die Feuerklötze.

WASSERSTOP

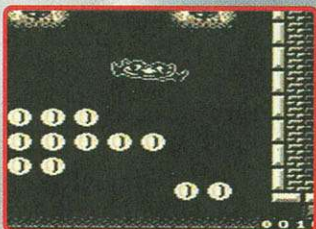
Damit das Schloß nicht komplett unter Wasser gesetzt wird, müßt Ihr den Hahn abdrehen.

1-3**BLASEN**

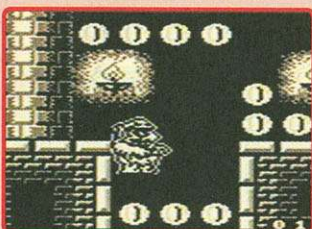
Um an Wasserströmen vorbeizugelen, fängt Wario eine Blase ein. Sie bringt ihn sicher nach oben.

ROLLE

An Treppen und Abhängen kann Wario ins Rollen kommen. Kugelt Euch jetzt durch schmale Gänge hindurch.

1-4**PLATT**

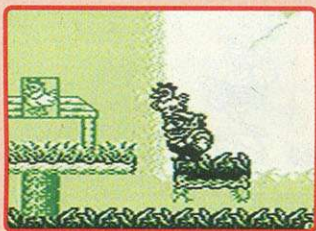
Fällt ein Gewicht auf Wario, ist er platt. Er schwebt dann wie ein Blatt zu Boden.

1-5**ZOMBIE**

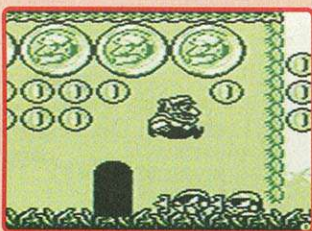
Ihr werdet selbst zum Zombie, wenn Euch der Kopf eines Zombies trifft. Dann könnt Ihr nicht mehr springen.

BOSS: DIE SCHLANGE

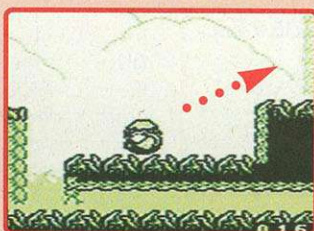
Der erste richtige Boss in diesem Spiel ist eine Schlange in Warios Keller. Springt ihr sechs Mal auf den Kopf, um sie zu erledigen. Laßt Euch aber nicht fressen, sonst steigt Ihr als Gasblase gen Himmel, wenn sie Euch verdaut hat. Dann müßt Ihr nochmal von vorne anfangen. Um dies zu vermeiden springt Ihr hoch, wenn die Schlange sich nicht bewegt.

**2-1****NESTWÄRME**

Räumt erst alle Hindernisse aus dem Weg. Dann läßt sich das Huhn ungefährdet ins Nest zurückbringen.

HOCHSPRUNG

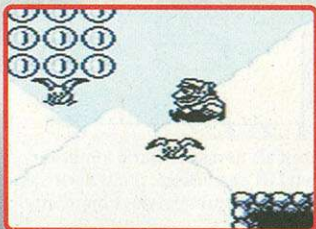
Last die beiden Speerträger am Leben: Springt auf ihre Köpfe und erreicht so die hohen Münzen.

VERSTECK

Durch gekonntes Rollen und Springen erreicht Ihr den versteckten Raum auf der zweiten Ebene.

2-2**FEUERSPEIER**

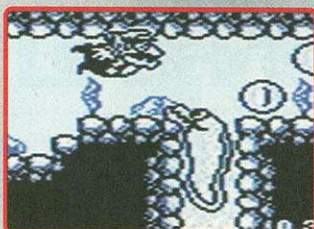
Pinguine mit Bomben machen Wario ganz schummerig. Der Vorteil: Ihr könnt jetzt Feuer speien.

2-3**MÖWEN**

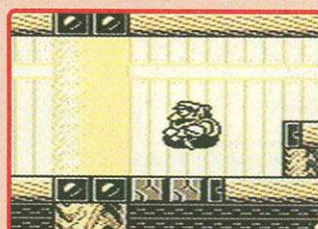
Springt schnell von einer Möwe zur anderen, bevor sie verschwinden.

MONSTER

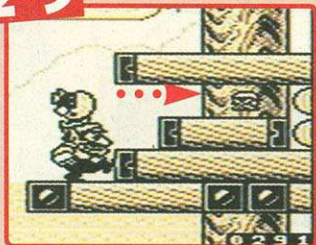
Wer dieses Monster berührt aktiviert andere. Also Vorsicht!

AALGLATT

Schwimmt schnell am Aal vorbei. Sonst zieht er Euch in die Tiefe.

2-4**FETTY**

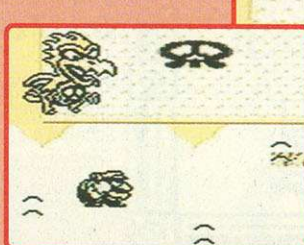
Ist Wario zuviel, wird er dick. Brecht jetzt durch den Boden.

2-5**BONUS**

Nehmt einen Gegner, stellt Euch vor die Treppe und holt aus. Werft Euer Opfer geradeaus gegen den Stein. Dahinter ist das Bonuspiel.

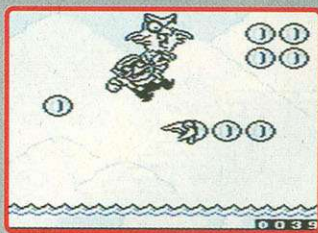
BOSS: VOGEL

Springt dem Vogel auf den Kopf. Wenn er dann Wind macht, müßt Ihr Euch ducken. Denn sonst schwebt Ihr nach oben und dürft nochmals anfangen. Wiederholt das ganze sechs Mal, und der Vogel ist erledigt.



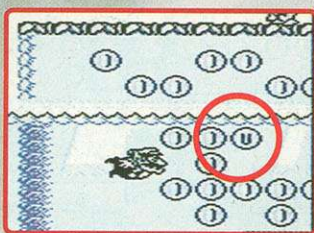
3-1

UHU



Ein Uhu unterstützt Euch hier tatkräftig. Hängt Euch an ihn und steuert sicher zum anderen Ufer.

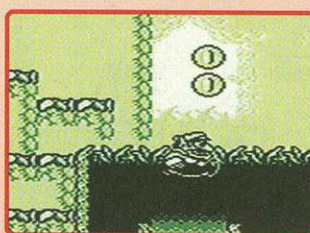
ANGELN



Paßt auf: Ihr dürft nicht alle Münzen aufsammeln! Manche dienen einem Angler als Köder.

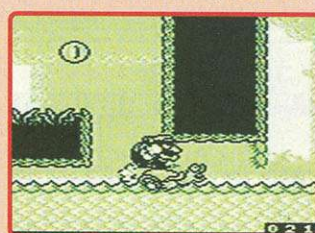
3-2

SUMPF



Um durch den Sumpf zu kommen, müßt Ihr im richtigen Moment springen.

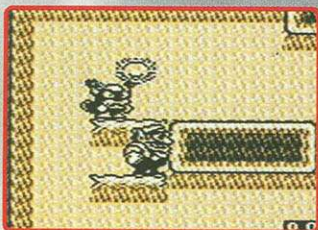
SCHILDKRÖTE



Auf 'ner Schildkröte geht es durch einen Hindernis-Parcours. Fallt Ihr ins Wasser, geht's zurück zum Start.

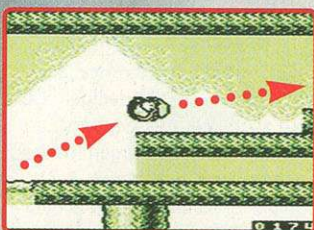
3-3

ELEKTRO



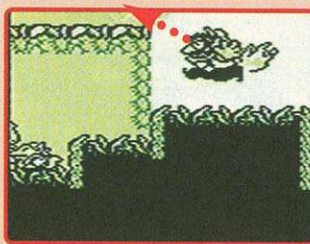
Diese Gegner schießen mit Elektro-Blitze. Laßt Euch nicht treffen.

ROLLER



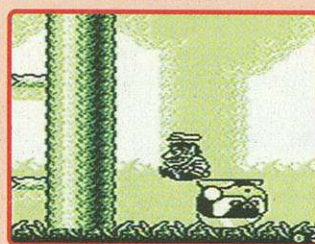
Durch gekonntes Rollen und Springen erreicht Ihr den geheimen Raum.

ECKFEUER



Habt Ihr einmal Feuer gefangen, müßt Ihr nach links oben. Dort gibt es Blöcke zum wegbrennen.

RIESE

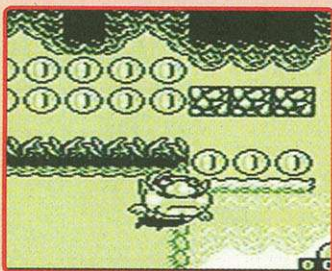


Stampft dem Riesen auf den Kopf. Haltet Euch dann über ihm und legt einen wahren Schuhplattler hin.

3-4

BIENEN

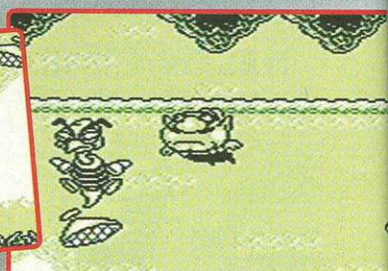
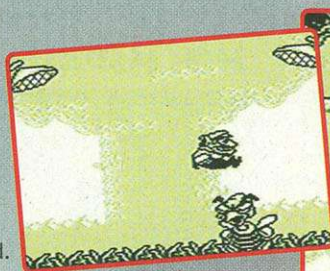
Wenn Ihr von Bienen gestochen werdet, gibt es dicke Backen. Fliegt mit ihnen zu höher gelegenen Ebenen.



3-5

BOSS: BIENE

Springt der Riesenbiene dreimal auf den Kopf. Nach jedem Treffer kommen ein bis zwei kleine Bienen und jagen Euch. Obacht vor den Stacheln. Stechen sie zu, quillt Ihr auf und fliegt aus dem Bild.



4-1

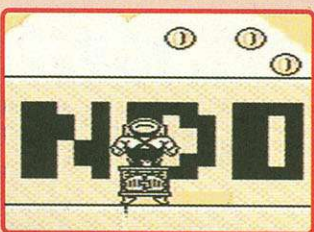
DAS DACH



Auf dem Dach des Zuges bläst der Wind, der Schwung gibt, solange Ihr nicht in Richtung der Lok läuft.

4-2

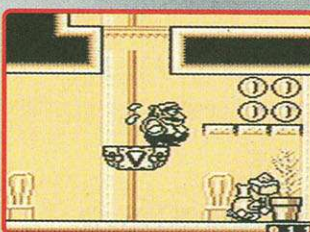
GEHEIM



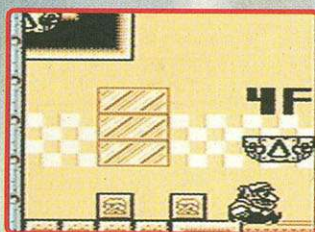
Rückt den Ofen unter das „D“. Hier befindet sich eine geheime Tür mit einigen Wario-Münzen.

4-3

DAS SPIEL DER AUFZÜGE



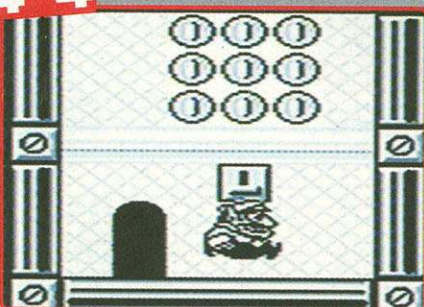
Wenn sich der dicke Wario auf den Aufzug stellt, gleitet dieser nach unten.



Auch als normaler Wario könnt Ihr den Lift austricksen. Stellt Euch kurz drauf und springt dann hinunter.

4-4

FLIESS-BÄNDER



Die Richtung der Fließbänder könnt Ihr mit Schaltern bestimmen. Probiert alle möglichen Schalterstellungen aus.

4-5

BOSS: B-BALL

Ein Hase fordert Euch zum Basketball-Duell. Springt ihm auf den Kopf und werft ihn dreimal in den Korb. Paßt aber auf, daß der Hase Euch nicht selbst aufs Dach steigt.



5-1

FLUGANGST

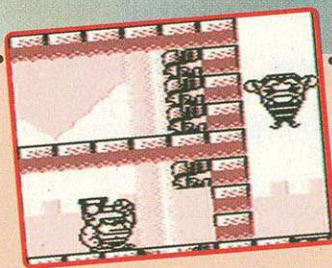


Der Uhu trägt Euch in die Höhe. Diesmal erschweren schwirrende Dornen den Weg: Stoßt nicht dagegen, sonst wünscht Wario sich einen Fallschirm.

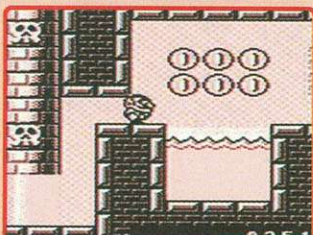
5-2

GUMMI

Wenn Euch der Affe den Hammer über den Kopf zieht, wird Wario zum Hüpfen. Paßt dabei auf, daß Ihr nicht wieder am Start landet.

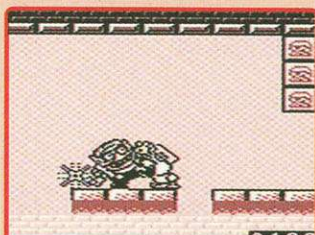


MINI



Ein Zauberer verwandelt Wario in einen Zwerg. So kann der sich besonders gut durch kleine Gänge zwängen ohne anzuecken.

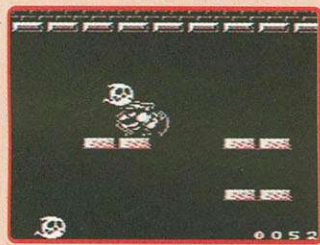
FROSTY



Der eisige Hauch dieses Ungetüms läßt Euch zu Eis erstarren und zur Seite schlittern. Weicht dem Hauch aus und schaltet die Eisleute aus.

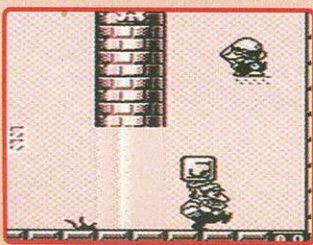
5-3

GEISTERSCHLOSS



Um zu den Enten zu kommen müßt Ihr einige Geister passieren. Berührt sie nicht, sonst morpht Wario wieder zum Zombie und fällt herunter.

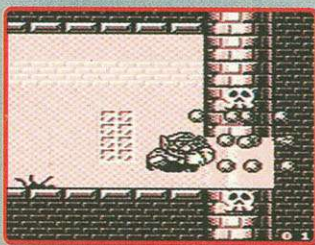
DIE ENTEN



Die vier Enten sind relativ leicht zu besiegen. Holt diese hier z. B. mit dem Würfel von ihrer Plattform und rammt sie dann von der Ebene.

5-4

BOHRUNG

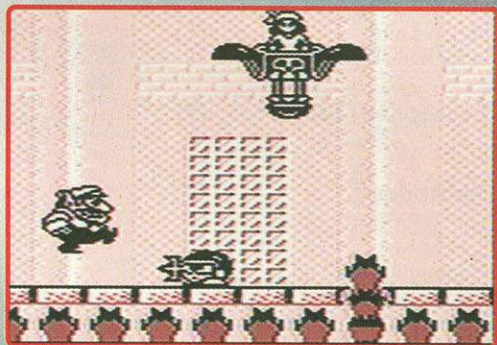


In dieser Stage müßt Ihr alle Gänge freischaufeln, damit Ihr das Ziel findet. Stampft auf jeden Boden und rennt gegen jede Wand.

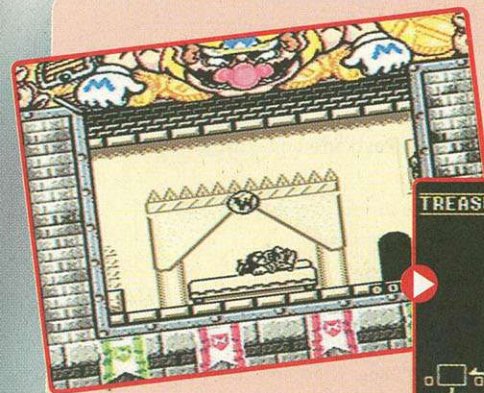
5-5

BOSS: SYRUP

Schleudert zwei kleine Speerläufer gegen die fliegende Untertasse. Dann wirft der Flugkapitän mit explodierenden Monstern. Fangt sie ab und werft sie ins Feuer: Das gibt eine Stichflamme, die das UFO treffen sollte. Fallt aber nicht selbst in die Flammen, sonst werdet Ihr nämlich aus dem Bild geschleudert.



WEITER GEHT'S IM SCHLAF



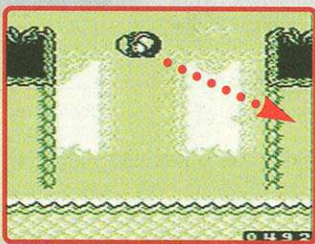
Manche Dinge erledigen sich im Schlaf. Bleibt einfach ein paar ...



... Sekunden liegen und schon könnt Ihr die erste Nebenroute anwählen.

2B-1

GUTES TIMING



Rollt Euch über die Ebenen und laßt Euch bei der zweiten Plattform nach unten fallen. Dort ist ein Raum mit ein paar Wario-Münzen.

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: -

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 8 Megabit

Features: Batteriegestützter Speicher.

Genre: Jump'n'Run



Sound

Der meist fröhliche Soundtrack ist typisch für den Game Boy und erinnert stark an den ersten Teil der Wario-Saga. Zwischendurch gibt es Jump'n'Run-Geräusche aus Nintendos reichhaltiger Palette.

Grafik

Die Grafik präsentiert sich in gewohnter Super Mario Land-Atmosphäre: Sie ist gut erkennbar und lustig überdreht gezeichnet.

Spielbarkeit

Das Spiel ist auf den ersten Blick relativ einfach, denn es gibt kein „Game Over“. Das heißt, Wario verfügt über keine meßbare Lebensenergie, die irgendwann einmal aufgebraucht ist. Vielmehr ist das Hauptziel, alle (gut versteckten) Geheimnisse der Stages herauszufinden und alle Nebenrouten und -Stages zu entdecken.

Fazit

Wario Land 2 ist nicht nur das größte Spiel für den Game Boy, sondern auch eines der besten. Es bietet stundenlangen Spaß, unzählige Geheimnisse und erstmals keine lästige Energie-Anzeige – die hat Nintendos Entwickler-Team gekonnt ersetzt. Unseren Gold-Funny gibt es also nicht umsonst.

jvn

LESERCHARTS

nintendo 64

- 
- 1 Diddy Kong Racing (3)
 - 2 Lylat Wars (2)
 - 3 Mario Kart 64 (1)
 - 4 Super Mario 64 (4)
 - 5 Turok – Dinosaur Hunter (-)

super nintendo

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

game boy

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

VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

- 
- 1 Diddy Kong Racing (1)
 - 2 Super Mario 64 (2)
 - 3 Yoshi's Story (-)
 - 4 Bomberman 64 (5)
 - 5 Lylat Wars (4)

super nintendo

- 
- 1 Legend of Zelda III
A Link to the Past (1)
 - 2 Lufia
Rise of the Sinistrals (4)
 - 3 Yoshi's Island
Super Mario World 2 (3)
 - 4 Harvest Moon (2)
 - 5 Timon & Pumbaa (-)

game boy

- 
- 1 Wario Land 2 (-)
 - 2 Donkey Kong Land 3 (3)
 - 3 Legend of Zelda IV
Link's Awakening (1)
 - 4 Super Mario Land 2
Six Golden Coins (-)
 - 5 Die Maus (2)

REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

- 
- 1 Mystical Ninja
Starring Goemon (N64)
 - 2 Wario Land 2 (GB)
 - 3 Diddy Kong Racing (N64)
 - 4 Fighters Destiny (N64)
 - 5 Yoshi's Story (N64)

... und so geht's!

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

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

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

VERLOSUNG!

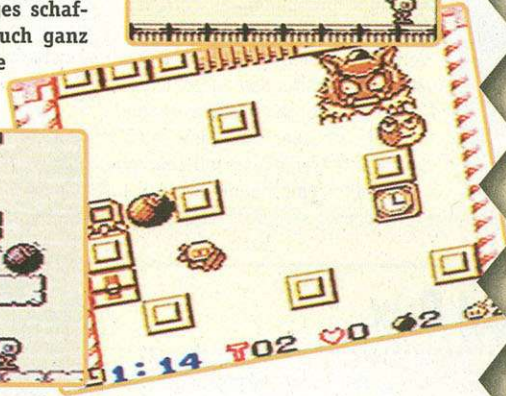
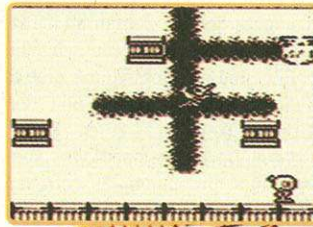
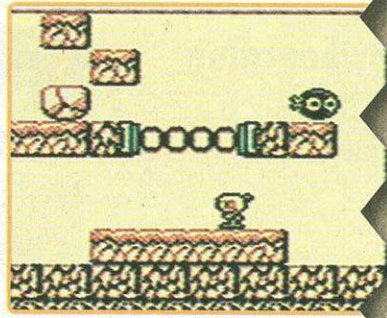
* Der Rechtsweg und ein Umtausch von Preisen sind ausgeschlossen.

() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.
Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel von Nintendo of Europe ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

Bomberman Pocket

Bomberman ist zum Game Boy zurückgekehrt und probiert einmal ein anderes Spielkonzept aus: Es handelt sich bei *Bomberman Pocket* nämlich nicht um ein „Run'n' Bomb“, sondern vielmehr um ein „Jump'n'Bomb“. Zwei Spielmodi sind in dem Modul zu finden: Ein Abenteuer-Modus und ein spezielles „Jump Game“. Der Abenteuer-Modus präsentiert sich in der für *Bomberman* ungewöhnlichen Jump'n'Run-Manier. Über kleine Plattformen geht es durch die Stages, in denen es von Gegnern nur so wimmelt. Sind alle Gegner zerbombt, öffnet sich das Tor zur nächsten Stage. Fünf Welten à fünf

Stages wollen entdeckt werden. Im „Jump Game“ springt *Bomberman* immerzu von einem Stein zum nächsten – nur die Decke kann ihn hier noch stoppen. Bombt alle Schatzkisten auf und bezwingt die kleineren Gegner. Auf der obersten Ebene einer Stage fährt ein größeres Monster unruhig von einer Seite zur anderen. Dieses müßt Ihr zweimal mit einem Bombenstrahl treffen, dann öffnet sich das Tor zur nächsten Stage. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit müßt Ihr alle Stages schaffen, dann könnt Ihr Euch ganz oben in der Bestenliste eintragen.



Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: Hudson Soft

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: –

Features: Paßwörter

Genre: Jump'n'Run

Fazit

Bomberman's Ausflug ins 2-D-Jump'n'Run-Genre kann man als gelungen bezeichnen. Besonders der Abenteuer-Modus von *Bomberman Pocket* macht jede Menge Spaß. Nur vom Jump-Modus hätte man etwas mehr erwarten können. Die Musikuntermalung ist bekannt: Am *Bomberman*-Lied hat sich seit dem NES nichts getan: Dub-dubi-du-dub ...

jvn

Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70 DM

Hersteller: Taito

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: –

Features: –

Genre: Puzzle

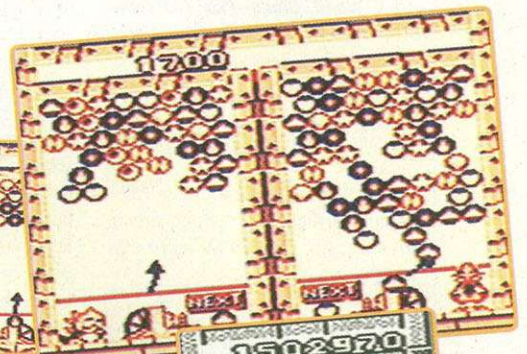
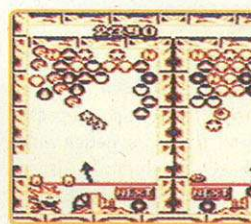
Fazit

Bust-a-Move 2 – Arcade Edition ist eine vorbildgerechte Automaten-Umsetzung aus dem Hause Taito. Für Puzzlefreunde, die nicht immer nur *Tetris* spielen wollen, bietet sie sicherlich eine willkommene Abwechslung: Bub und Bob sind ja schon seit NES-Tagen alte Bekannte, und auch das Spielprinzip kennen wir noch von früher.

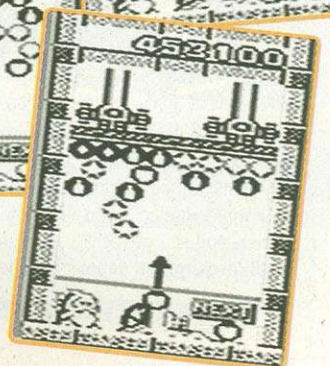
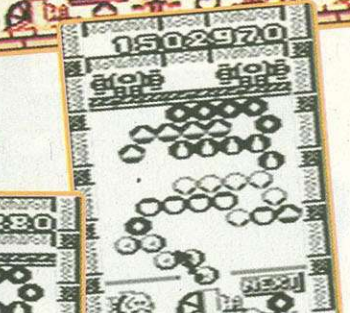
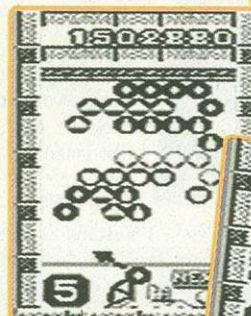
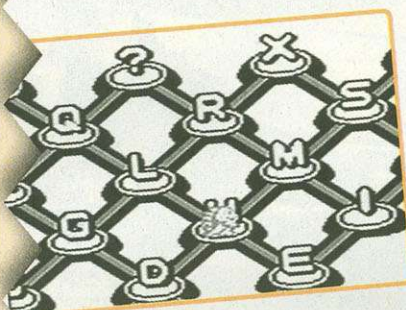
jvn

Bust-a-Move 2

Auch Acclaim läßt den Game Boy nicht im Stich. *Bust-a-Move 2* ist die Umsetzung eines Arcade-Klassikers für den kleinen Handheld. Steuert eine Blasenkanone und puzzelt die unterschiedlichen Kugeln zusammen. Immer wenn sich mindestens drei gleichfarbige Kugeln treffen, fallen sie von der Decke. Doch mit der Zeit nähert sich die ganze Blasenmenge unaufhaltsam dem Boden. Wenn die Kugeln dann die Grundlinie berühren, ist alles vorbei. Anfangs stehen Euch zwei Puzzle-Varianten zur Verfügung: Das normale Spiel und ein Time



Attack-Modus. Im normalen Spiel habt Ihr wiederum die Möglichkeit, zwischen dem „Standard“-Puzzle-Modus und einem Spielchen gegen den Game Boy. Wärmt Euch erst im Puzzle-Modus auf und löst dann die einzelnen Stages. Zeigt dem Taschenspieler zum Schluß, wer der wahre Champion ist. Im Time Attack-Modus spielt Ihr gegen die Zeit und versucht, die verschiedenen Stages in Rekordzeit zu lösen.



1080° Snowboarding

Aus dem Hause Nintendo selbst kommt 1080° Snowboarding. Ein weiteres Snowboard-Rennspiel, aber eines der besonderen Art. Erinnert Ihr Euch an Wave Race und das Gefühl, auf den Wellenbergen zu reiten? Bei 1080° kommt fast der Eindruck auf, jemand hätte Wave Race über Nacht im Eisschrank gelassen! Denn beide Spiele stammen vom selben Team.

Aus fünf Charakteren (plus versteckten Fahrern) könnt Ihr Euren

Liebling auswählen. Im Trainings-Modus gewöhnt Ihr Euch an das Springen und Carven mit einem der acht verschiedenen Boards. Das Rennen ist eines der insgesamt sechs Spielmodi: Gewinnt gegen einen

Computergegner. Zeitfahren heißt, daß Ihr eigene Rekorde schlagen müßt, und im Tricks-Modus gibt es Punkte für die Anzahl und den Schwierigkeitsgrad Eurer Kunststücke. Im Wettkampf-Modus können fünf Disziplinen ausgetragen werden, wie etwa Slalom oder Springen. Im Zwei-Spieler-Modus ist der Bildschirm dann geteilt.

Auf echten '99er Lamar-Boards rauscht Ihr über eine der sechs Strecken (Zwei davon müssen im „Rennen“ gewonnen werden.)

Halfpipe und Schanzen sind dann die Startrampe für Eure Flugstunden: Stalefish und natürlich der „1080“ sind nur zwei der vielen Airs. Macht Ihr einen Slam (Sturz), ruckelt das Rumble Pak.

Die Grafik beeindruckt: Sonnendurchflutete Pisten oder gefrorene Flüsse, auf deren Eis das Licht reflektiert – sie wirken wie echt. Techno, Trash und Hip-Hop-Klänge passen soundmäßig zur Szene. 1080° Snowboarding ist in Japan und den USA bereits erhält-

lich. Die deutsche Version (inkl. deutschem Text) steht kurz vor der Fertigstellung und soll noch in diesem Jahr erscheinen.



World Grand Prix

Die Programmierer von Paradigm Entertainment (Pilotwings 64) sind wieder am basteln: Im Auftrag von Video System entsteht World Grand Prix (Arbeitstitel) für das Nintendo 64. Es soll ein Formel 1-Rennspiel der Spitzenklasse werden. Unsere ersten Trainingsfahrten mit World Grand Prix sind jedenfalls überaus positiv verlaufen.

Fünf Spielmodi stehen dem Fahrer zur Verfügung: Im World Grand Prix fährt Ihr 17 reale Strecken des

horizontal oder vertikal geteilt. Frei wählbar sind Strecken, Fahrer und Rennen im Exhibition-Modus: Zwischen einer und 35 Runden dürfen gefahren werden. Ihr entscheidet über Benzinmenge, Reifentyp und Getriebeübersetzung.

Ein tolles Feature ist der Story-Modus mit „historischen Rennen“ der vergangenen Saison. Vielleicht schafft Ihr es ja, David Coulthard in der letzten Runde auf dem Nürburgring zu überholen. (Michael Schumacher hat es nicht gepackt.) Beim Time Trial wird gegen einen Geisterwagen gefahren: Der ist immer mit Eurer jeweiligen Bestzeit unterwegs. Ihr müßt Euch also selbst schlagen.

Die grafische Qualität des Spiels beeindruckt: Alles ist dreidimensional dargestellt. Die Silhouetten der Rennbolide sowie der Strecken und ihrer Austragungsorte wirken absolut realistisch. Fast fühlt man sich wie in den engen Kurven von Monaco oder Suzuka. Ebenso detailgenau sind die Instrumente im Cockpit. Ihr bekommt auf den ersten Blick Infos über den Zustand Eures Fahrzeugs. In Menüs können die Wetterbedingungen frei gewählt werden und Ihr könnt die spannendsten Szenen im Replay-Mode noch einmal genießen. Effekte, wie sie bei



jedem Rennen zu sehen sind, lassen einen richtige Rennatmosphäre spüren: Staubwolken stieben in den Kurven auf, Brems Spuren werden sichtbar oder Flammenstöße blitzen aus dem Auspuff des vorderen Wagens auf. Der Spieler erlebt das Geschehen aus wahlweise fünf Perspektiven. (U. a. einer Kamera an der Nase des Wagens oder mit

dem direkten Eindruck des Piloten.) Und im fertigen Spiel soll der Funkverkehr zwischen Box und Fahrer zu hören sein.

Im Sommer soll Paradigms World Grand Prix auf den amerikanischen Markt kommen: Den Vertrieb des Controller Pak-kompatiblen Moduls übernimmt dort Video Systems (Aero Fighters Assault N64).

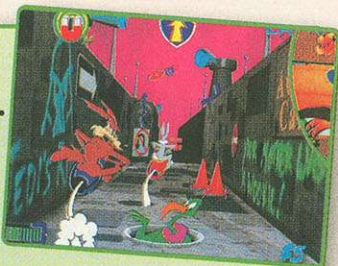


1997er Grand Prix nach. Trainiert, bevor Ihr gegen die 21 Fahrer aus elf Teams an den Start geht. Ein direkter Vergleich kann im Zwei-Spieler-Modus gesucht werden: Der Bildschirm ist dabei entweder



Looney Tunes

Wer kennt sie nicht, die witzigen Trickfiguren um Bugs Bunny? Von Infogrames/Ocean sind jetzt zwei Titel für das Nintendo 64 geplant. Dabei handelt es sich zum einen um *Looney Tunes Space Race* (Fotos), das wilde Rennspiel mit Bugs, Tweety, Daffy Duck und Wile E.



Geplant ist dieses Modul im 3D-Stil für Weihnachten 1998. Das zweite Spiel heißt *Tasmanian Express*. Die Hauptrolle spielt hier Taz, der tasmanische Teufel, doch die anderen sind auch dabei. Taz wird Paketzusteller und Eure Aufgabe ist es, seine Pakete zu beschützen. Doch dieses Action-Puzzle ist nicht vor Frühjahr 1999 zu erwarten.

Coyote. Es geht nicht allein um Geschwindigkeit: Ein bis vier Spieler sollen knallige und explosive Gags ausführen. Je witziger die Kerle reagieren, desto besser.



Bust-a-Move

Taito hat zwei putzige Puzzle-Charaktere, die sich schon auf allen Nintendo-Konsolen tummeln: die Dinos Bub & Bob. Jetzt erobert ihr Blasen-Spiel das Nin-



tendo 64: *Bust-a-Move 64*. Ihr müßt einfach die bunten Blasen auf dem Bildschirm zerplatzen lassen. Sorgt dafür, daß sie mit gleichfarbigen Kugeln zusammen kommen, dann verschwinden sie. Im 2-Spieler-Modus ist es die ultimative Gemeinheit, Blasen aus dem Verbund zu lösen. Dann fallen sie zu Boden und werden

Eurem Gegner aufgedrückt. Die Partie ist verloren, wenn die geballte Kugelmass den unteren Bildschirmrand berührt. Aber Ihr habt das ja im Griff, oder? Ab Mai/Juni ist der Spaß auf deutschen Konsolen zu haben.

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter

289.-

Control Pad orig.

(blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90

Verlängerung 18.-

Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-

LX4 Rumble Pak + 1 MB Speicher (funktioniert ohne Batterien) 46.-

LX4-Lenkrad neu, Rumble Effekt funktioniert ohne Batterien, Pedale, Memory-Card-Schacht 128.-

RAMPAGE 64
125.-

YOSHIS STORY
85.-

YOSHIS SPIELEBERATER
24.80

NBA COURTSIDE
88.-

FIFA 98
125.-

FRANKREICH 98
Fußball WM
125.-

FORSAKEN
119.-

NHL BREAKAWAY 98.....	119.-
FIGHTERS DESTINY.....	125.-
WCW (Wrestling) VS NW.....	134.-
GOEMON MYSTICAL NINJA	138.-
GASP DEADLY ARTS.....	134.-
OLYMPIC HOCKEY.....	125.-
BUST A MOVE2.....	109.-
RECKING BALLS, WWF WARZONE	134.-
MISSION IMPOSSIBLE, WETRIX.....	106.-
AEROFIGHTER.....	86.-
BLAST CORPS.....	99.-
BOMBER MAN 64.....	109.-
CHAMELEON TWIST.....	119.-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	85.-
DARK RIFT.....	119.-
DIDDY KONG RACING.....	119.-
EXTREME G.....	119.-
FI POLE POSITION.....	119.-
Int. Superstar Soccer 64.....	134.-
AERO GAUGE.....	86.-
LYLAT WARS.....	86.-
MARIO KART 64.....	86.-
MISCHIEF MAKERS.....	119.-
Multi Racing Championship.....	134.-
NAGANO OLYMPICS.....	88.-
TETRISPHERE.....	134.-
NBA PRO 98.....	84.90
GAME BUSTER.....	119.-
NFL Quarterback Club 98.....	106.-
PILOTWINGS 64.....	25.-
STAR WARS.....	85.-
SUPER MARIO 64.....	24.80
Sup. Mario 64 Spieleberater.....	127.-
TOP GEAR RALLY.....	97.-
TUOK Dinosaur Hunter.....	86.-
WAVE RACE.....	125.-
Wayne Gretzky Hockey 98	127.-
HEXEN 64.....	127.-
SAN FRANCISCO RUSH.....	88.-
CRUISE WORLD.....	85.-
SNOWBOARD KIDS.....	88.-
CRUISE USA.....	88.-

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 • ab DM 250.- portofrei Vorbestellservice! Mindestbestellwert: DM 80.-

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken
SPIELE 3000 • Schieferweg 21 73275 Ohmden

VORSCHAU



In der nächsten Ausgabe berichten wir live von der **Electronic Entertainment Expo** – kurz **E³** – aus Atlanta

(USA). Wir stellen Euch alle Neuheiten der Messe vor, berichten von den unzähligen Parties und fangen wieder



jede Menge Gerüchte und Wahrheiten für Euch ein. Natürlich wer-

den auch die Spieletests nicht zu

kurz kommen. Da hätten wir einen Game Guide zu

Banjo and Kazooie. Für **Mystical Ninja starring Goemon** gibt es auch noch ein paar Geheimnisse zu verraten. Auch aus dem Sportbereich ist einiges zu

berichten: Da wären z. B. die Fußball-

spiele **International Superstar Soccer '98** und **Acclaim**

Sports Soccer. Weitere Spieletests werden **Holy Magic**

Mystical Ninja



Century, **Bust-a-Move 2**,

G.A.S.P. – Fighter's

NEXTream, **GT 64 Cham-**

pionship Edition und

Virtual Chess 64 sein (alle

N64). Auch Game Boy-Fans kommen auf ihre Kosten: Neben

Tricks zur **Game Boy Camera** gibt es ein **Ottifanten-Spiel** und

V-Rally für den Handheld. Also dann bis zum 24. Juni!



Virtual Chess 64



Int. Superstar Soccer '98

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 35

An ungewohnter Stelle eine neue Folge von „Japanisch für Anfänger“. Diesmal geht es um Gewächse. Ikebana ist die Kunst des Blumensteckens und soll „die Seele der Natur darstellen“. Das Wort selbst bedeutet „Blumen zum Leben erwecken“. Man steckt nämlich nicht einfach Blüten in eine Vase. Ikebana basiert auf strenger Naturbeobachtung, der „Kenntnis des vorgegebenen Wachstums des verwendeten Materials“. Mit buddhistischen Mönchen kam das entsprechende Wissen nach Kyoto, wo

auch die erste Ikebana-Schule entstand. Schulleiter Senke Ikenoboschuf den *rikka*-Stil anhand des Vorbilds der Berge,

... of Ikebana regelmäßig die Werke ihrer Schüler.

die die japanische Stadt umschließen. Später entstanden weitere Stilarten. Japaner glauben, daß etwas göttliches in Pflanzen wohnt. Daher kommt der Wunsch, so „edel wie eine Chrysantheme, so tapfer wie Kirschblüten und so prachtvoll wie eine Rose“ zu werden. Darum wurde das Blumenstecken auch von Samurai-Kriegern ausgeführt, um sich auf ihre Kämpfe zu konzentrieren.

Unsere Beispiele stammen von einer Präsentation der Ohara School San Diego (Kalifornien).



Im Balboa Park von San Diego präsentiert die Ohara School ...

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter der Ausgabe: Michael Dietrich (md), Michael Hundt (mh), Pascal Noormann

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,
Bernstr. 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-24,
Telefax: (0 69) 5 00 80-11
Im Internet: www.funvision.com
e-Mail: leserbriefe@funvision.com
e-Mail: tiptime@funvision.com

Grafik: Karl-Heinz Best (Ltg.), Silja Wutzler/Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

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

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VPM Verlagsgesellschaft Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich (zzgl. Sonderhefte)

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

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

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

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

Titel: Forsaken: © 1998 Acclaim.

Gez: © 1998 Crystal Dynamics.

Konami: © 1998 Konami.

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

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

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!

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



TOP GEAR RALLY

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

WECK DEN
YOSHI IN DIR

YOSHI'S STORY™

Achtung! Yoshi in Schwierigkeiten!
Baby Bowser hat die Yoshi-Insel in eine kunterbunte Bilderbuchwelt
verwandelt. Doch sechs kleine Yoshis entkamen ihrem Schicksal. Los
geht's! Zusammen mit ihnen kannst Du all Deine gefangenen Freunde aus
der Papierwelt befreien. Erlebe ein weiteres geniales Abenteuer mit
Yoshi. 6 verschiedene Welten mit insgesamt 24 Level warten auf Dich.
Rumble Pak™ kompatibel. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

