



fun sion



OTTO
EROBERT DEN
GAME BOY:
DIE
OTTIFANTEN



Legend of Zelda 64:
Der Messe-Treffer!

Game Guides
zu Forsaken,
Banjo-
Kazooie,
Yoshi's Story,
Mystical Ninja

Special:
So funktioniert die
Game Boy Camera



E³ Atlanta: Die Messe des Jahres!



Fighting Force 64



Gex - Enter the Gecko



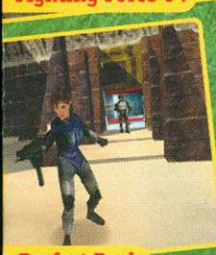
V-Rally



Jet Force Gemini



Winback



Perfect Dark



Pokémon



Turok 2



Int. Superstar Soccer '98



Survivor



Color Game Boy



WECK DEN
YOSHI IN DIR

YOSHI'S STORY™

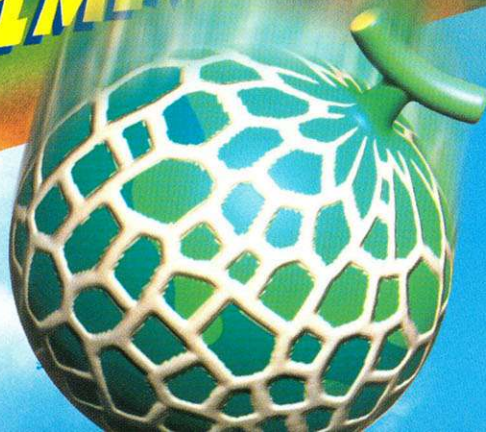
Achtung! Yoshi in Schwierigkeiten!
Baby Bowser hat die Yoshi-Insel in eine kunterbunte Bilderbuchwelt
verwandelt. Doch sechs kleine Yoshis entkamen ihrem Schicksal. Los
geht's! Zusammen mit ihnen kannst Du all Deine gefangenen Freunde aus
der Papierwelt befreien. Erlebe ein weiteres geniales Abenteuer 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



Nintendo durchbrach die Schallmauer

● Nintendo of Europe ist stolz: Seit März '97 wurde das Nintendo 64 allein in Deutschland **über 800.000 mal** verkauft. 2,4 Millionen Besitzer freuen sich europaweit über ihre neue Konsole. Futter ist für diese hungrigen Maschinen in diesem Jahr noch zahlreich zu erwarten: *Banjo-Kazooie* (Juli), *Bomberman Hero* (August), *Formel 1 Grand Prix* (Juli) und *Lylat Wars* zum Sonderpreis (ohne Rumble Pak, Juni) sind schon definitiv. *Zelda – The Ocarina of Time* und *Twelve Tales – Conker 64* (Arbeitstitel, alias *Conkers*

Quest)*. Auch der Game Boy hat **2,8 Mio. neue**

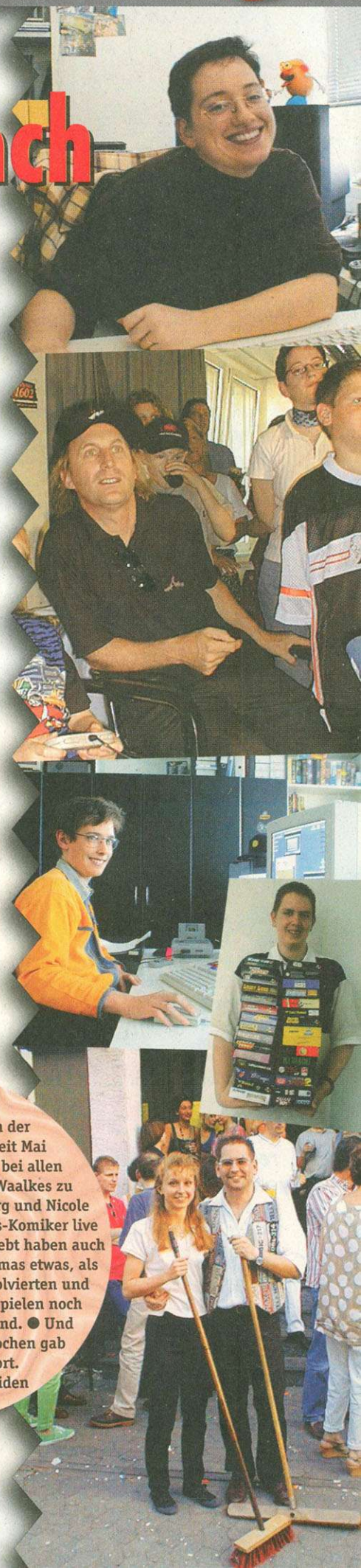
Fans in Europa, die augenscheinlich schon alle auf die Game Boy Kamera und die *Pokémon (Pocket Monster)* warten. ● Die Spiele-Welt schaute gespannt nach Atlanta, wo die **Electronic Entertainment Expo (E³)** ihre Pforten öffnete. Auf

dieser wichtigsten Spielemesse der Welt wurden einige Sensationen erwartet: Gremlin (*Body Harvest*), Activision (*Nightmare Creatures*) und Codemasters (*Micro Machines V3*) hatten schon im Vorfeld ihre Titel angekündigt. Capcom würde *Robotech* zeigen, Psygnosis mindestens *WipEout 64*, wenn nicht mehr. Und LucasArts war mit *Star Wars: Rouge Squadron* (angeblich von Factor 5 entwickelt) in die Gerüchteküche geraten. Was davon nun wahr ist, und alle anderen Gerüchte und Nachrichten aus Atlanta, findet

Ihr bei uns auf ganzen 16 Seiten und im Internet. ● Ein neuer **Abo-Service** wurde von uns aus der Taufe gehoben. Abonnenten konnten sich Anfang des Monats erstmals über einen Newsletter freuen, der sie vorab über die wichtigsten Neuigkeiten von der Electronic Entertainment Expo informierte. Wie das genau funktioniert, lest Ihr auf Seite 8 im INside! ● Viel Spaß mit der neuen Fun Vision!

Euer Fun Vision-Team

*Alle Erscheinungsdaten ohne Gewähr.



Nicole Schaubé ist das neue Gesicht in der Fun Vision-Redaktion. Seit Mai unterstützt sie uns fleißig bei allen Spieltests. ● Und als Otto Waalkes zu Laguna kam, machten sich Jörg und Nicole auch gleich auf, ihren Lieblings-Komiker live zu erleben (siehe Seite 6). ● Erlebt haben auch Robert (am Computer) und Thomas etwas, als sie bei uns ihr Praktikum absolvierten und feststellten, daß hier außer Spielen noch viele andere Dinge zu tun sind. ● Und gefeiert haben wir auch: Jochen gab seiner Olga das Jawort. Wir wünschen den beiden viel Glück!

messe news

games

nintendo 64

game guide

Banjo-Kazooie	10
Forsaken	56
Mystical Ninja starring Goemon	22
Yoshi's Story	64

review

Frankreich '98	28
Kobe Bryant in NBA Courtside	63
Virtual Chess	60

previews

Augusta Masters '98	80
Bust-a-Move 64	71
Intern. Superstar Soccer '98	80
Madden '99	80

report

Airboarder 64	18
Iggy's Reckin' Balls	16
Space Circus	20

game boy

review

Baby Brunos Alptraum	72
World Cup '98	29

preview

King of Fighters	
- Heat of Battle	75
V-Rally	75
WWF - Warzone	71

+ tiptime

Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, FIFA '98, Yoshi's Island, Snowboard Kids	31
---	----

news

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

specials

reports und mehr

Game Boy Camera	76
Japanisch für Anfänger	82
Otto zu Besuch bei Laguna	72
...und	
Glückliche Gewinner	69

& more

Abo-Seite	30, 74
Funny-Shop/Nachbestellung	62
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	68
Top 5	26



Wieder einmal öffnete das World Congress Center in Atlanta (USA) seine Pforten und empfing die komplette Spielebranche. Wir waren dabei und haben uns für Euch auf der Electronic Entertainment

Expo (kurz: E') nach den neuesten Entwicklungen im Nintendo-Bereich umgeschaut. Und was es alles zu sehen gab, könnt Ihr in unserem Messe-Special ab Seite 35 nachlesen!



Der Honigschlecker Banjo und der Spaßvogel Kazooie haben sich zusammengetan, um spannende Abenteuer zu erleben. Denn die böse Gewitterhexe Gruntilda hat Banjos kleine Schwester Tootles entführt. Daß das Spiel von Rare programmiert wurde, brauchen wir hier wohl nicht mehr zu erwähnen! Der passende Game Guide zu diesem Spiel startet ab Seite 10.

Acclains lange angekündigtes Zukunfts-Schießspiel haben wir endlich unter die Lupe nehmen können. Was außer Ballerei noch so auf unserem lädierten Planeten passiert, erfahrt Ihr ab Seite 56.



Wie das 32ste Jahrhundert aussehen wird, zeigt Euch Space Circus von Infogrames. Nach drei harten Jahren in der Programmierung ist das Spiel endlich in der Endphase. Wir haben schon einmal einen Blick für Euch riskiert. Mehr auf Seite 20.



Otto war bei Laguna und spielte mit wachsender Begeisterung das neue Ottifanten-Spiel für den Game Boy. Worum es bei diesem Spiel geht und was Otto sonst noch angestellt hat, verraten wir Euch auf den Seiten 72 und 73.



SLAM IT!

Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

ex +++ Telex +++ Telex

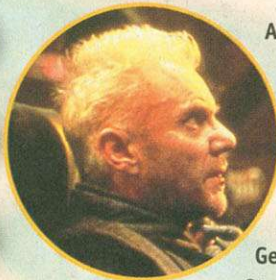
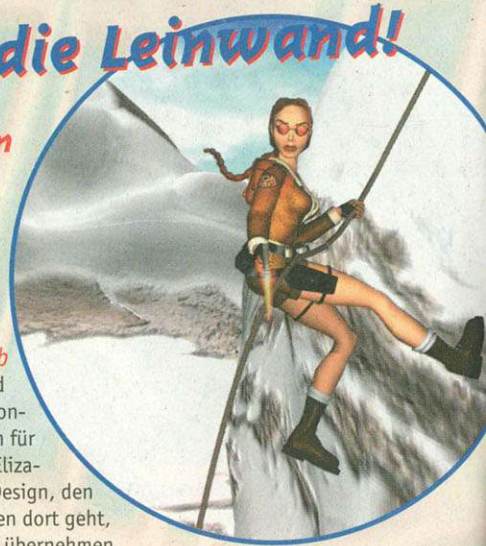
+++ Natsume hat die Entwicklung von *Harvest Moon* für das N64 bestätigt! Außerdem erscheint das (noch ausgefallener) Angler-RPG *Legend of the River King* (N64), das als Game Boy-Version in Deutschland bislang keinen Vertrieb gefunden hat. „*LotRK* ist eine echte Verbindung eines Fischer-Spiels mit einem Rollenspiel, von dem ich glaube, das es noch (in Amerika und Europa) niemand bisher gesehen hat“, so Yasuhiro Maekawa, Präsident von Natsume. „Die Umgebung ist dreidimensional – die Fische sind unglaublich realistisch.“ Beim Game Boy wird es über 40 Sorten geben, beim N64 sogar weit mehr. *Harvest Moon* erscheint in Japan Anfang 1999. Daher ist noch nicht viel darüber bekannt, welche Änderungen es im Vergleich zur Super Nintendo-Version geben wird. Derzeit gibt es aber keine Pläne über eine Umsetzung der *Kikikaikai*-Serie (dt. *Pocky & Rocky*). +++ Auf japanischen Erscheinungslisten sind ein paar seltsame Dinge aufgetaucht: *Super Speed Race 64* (Taito) kennen wir in Deutschland als *Automobili Lamborghini* (Titus). *King Hill 64 – Extreme Snowboarding* heißt hierzulande noch *Twisted Edge Snowboarding* (Kemco). Parity Bit soll ein Soccer herausbringen. Was aber *Nintama Rantaro 1-2-3* (Culture Brain), *Doubutsu Banchou* (Marigul), *Jinsei 64 Mezase!* *Resort King* (Taito), *SanRio Time Net World* (Imagineer/Genki) und *Alice's WakuWaku Trump World – Col. 3* (Bottom Up) sind, darüber rätseln wir noch. +++ Take Two Amerika bringt zu Weihnachten *Bass Hunter 64* heraus. Das Fischer-Spiel ist das erste Modul, das Take Two selbstständig programmiert und nicht (wie *Wheel of Fortune* und *Jeopardy*) in Auftrag gibt. Daß dieser Titel aber in Deutschland erscheint, halten wir für unwahrscheinlich ... +++ Konami kündigte Farb-Game Boy-Spiele von Titus an. *Quest for Camelot* ist die Umsetzung des großen Warner-Weihnachtstrickfilms. *Baby Titus* soll Euch das verkleinerte Maskottchen vorstellen. Außerdem ist ein Rennspiel geplant. +++

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

Die Sprites erobern die Leinwand!

Aktuelle Videospiele-Helden stehen kurz vor ihren eigenen Filmen

Bei Filmproduzenten wird die Umsetzung von erfolgreichen Videospielen in Kinofilme immer beliebter. Auch wenn die Kinofilme „*Mortal Kombat*“, „*Double Dragon*“ und „*Super Mario Bros.*“ nicht unter die Top 10 der erfolgreichsten Filme kamen, sollen weitere Videospiele auf die Leinwand gebracht werden. Vor allem auf die Kino-Fassung von *Tomb Raider* werden viele Fans sehnsüchtig warten: Endlich wird Lara Croft nicht nur in Virtual Reality zu betrachten sein, sondern echt und in Lebensgröße. Als heißeste Anwärterinnen für die Rolle der Computerschönheit gelten Demi Moore oder Elizabeth Shue. Doch die Filmrechte liegen bei Eidos und Core Design, den Schöpfern der Figur. Und wenn es nach den Verantwortlichen dort geht, soll die Rolle der Lara Croft eine unbekannte Schauspielerin übernehmen. Denn schließlich soll ja Lara noch populärer werden und nicht die Darstellerin.



Malcolm MacDowell war auch schon in den Video-Sequenzen des Spiels zu sehen.

Als Computerspiel ist *Wing Commander* bereits ein Hit. Und damit *Wing Commander* auch auf der Leinwand zum Erfolg wird, stehen neben alten Filmhasen wie Jürgen Prochnow („*Das Boot*“, „*Air Force One*“) und Malcolm MacDowell („*Star Trek – Treffen der Generationen*“) noch zahlreiche junge Stars aus Hollywood auf der Besetzungsliste. Malcolm MacDowell war bereits in den Video-Sequenzen des gleichnamigen Computerspiels mit von der Partie. Wie beim Videospiel geht es in der Kinofassung von *Wing Commander* um den Kampf der Menschen gegen die Kilrathi. Die kriegerische Rasse von Außerirdischen bedroht die Erde: Noch bevor sich die Verteidigungsflotte der Erde finden kann, wollen die Kilrathi den Erstschatz ausführen. Das Raumschiff *Tiger Claw* soll wichtige Informationen über den Angriffsplan sammeln, gerät aber in einen Hinterhalt. Was nun beginnt, ist ein actiongeladenes Weltraum-Abenteuer mit beeindruckenden Effekten. Damit diese auch



Raumpatrouille: Matthew Lillard (links), Blair (mitte) und ein Statist

möglichst toll aussehen, wurde Chris Brown engagiert, der bereits bei „*Air Force One*“ und „*Starship Troopers*“ für die Effekte zuständig war. Wer jetzt Appetit auf mehr bekommen hat, muß sich allerdings noch bis nächstes Jahr gedulden. Denn erst 1999 soll *Wing Commander* in den Kinos anlaufen.



oben: Im Cockpit eines Raumkampfschiffs.
unten: Mit Zeichnungen werden die wichtigsten Szenen geplant.

bekommen hat, muß sich allerdings noch bis nächstes Jahr gedulden. Denn erst 1999 soll *Wing Commander* in den Kinos anlaufen.

Übrigens:

Starproduzent Bernd Eichinger („*Die Unendliche Geschichte*“, „*Das Boot*“) will auch *Resident Evil* ins Kino bringen. Zur Zeit laufen die Vorbereitungen für den Dreh des Horror-Schockers, der nächstes Jahr in den Kinopalästen anlaufen wird. Regie soll der Holländer George Sluizer führen, der bereits für den Thriller „*Spurlos*“ („*The Vanishing*“) mit Jeff Bridges, Kiefer Sutherland und Sandra Bullock verantwortlich war.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault dt 139.99



Aero Gauge dt 154.00
Attack! dt 159.00
Banjo & Kazooie dt 94.00
Bio Freaks dt 134.00
Bust a Move 2 dt 99.99
Castlevania 3D dt 149.00
Centipede X dt 159.00
Clayfighter 63 1/3 dt 89.00
Dark Rift dt 129.99
Diddy Kong Racing dt 89.00
Dual Heroes dt 139.00
Earth Worm Jim dt 149.00
Extreme G dt 94.99
Extreme G + Lenk LX4 dt 199.99
F1 Pole Position dt 124.99
Fifa Soccer 98 WM Q. dt 134.99
Fighters Destiny dt 129.99



Forsaken dt 109.99



Frankreich WM 98 dt 119.99
G.A.S.P. dt 144.00
Goemon - Mystical N. dt 139.99
Hexen dt 109.00
Lamborghini 64 dt 139.99
Lylat Wars dt 89.00
Mission Impossible dt 139.00
Nagano Olympics W.98 dt 149.99
NBA Courtside dt 89.00
NBA Hangtime dt 89.99



NBA Pro 98 dt 139.00
NFL Quarterback C.98 dt 129.99
NHL Breakaway 98 dt 94.99
Rampage World Tour dt 134.99
Rebel Moon Revolut. dt 159.00
Rev Limit dt 139.00
Snowboard Kids dt 89.00
Tetrisphere dt 89.00
Turok dt 94.99
Turok 2 dt 149.00
Virtual Chess dt 119.99
Wayne Gret.Hockey 98 dt 139.00

TEL.: 0180 - 5 221 220

FAX.: 089 - 5460 919

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

Kostenlos!



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

Wayne Gretz. Hockey dt 89.99
WCW World Wrestling dt 129.99
Wetrix dt 109.99
WWF Warzone dt 109.00
Yoshi's Story dt 89.00

Zubehör

Antennenkabel N64 dt 29.99
Game Buster dt 104.99
Infrarot Joypad N64 dt 84.99
Joypad N64 LX4 schw. dt 44.99
Joypad N64 LX4 schw. dt 44.99
Joypad schwarz Adv. dt 49.99
Joypad Shark SV-362 dt 64.99
Lenkrad+Pedale+Rumb. dt 129.99
Lenkrad+Pedale Rumb. dt 129.99
Memory Card 1 Meg dt 28.99
Memory Card N64 256K dt 19.99
Memory Card 4 Meg dt 59.99
Memory Card 5 Meg dt 64.99
Nintendo 64 o. Spiel dt 299.00
Power Flash N64 dt 99.00
Rumble Pak inkl. Memo dt 34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg dt 39.99
Rumble Pak LX4 Tr. dt 24.99
S-Video Kabel N64 dt 19.99
Scart Kabel N64 dt 19.99
Verlängerung Pad 2m dt 14.99
Verlängerung Pad 5m dt 19.99
Yoshi's Story Sp.Be. dt 24.00

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
Dschungelbuch uk 79.00
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
Metroid Classic dt 74.99
Mickey's Magical Qu. dt 74.99
NBA Live 97 dt 89.99
NHL Hockey 96 dt 109.00

PGA European Tour dt 59.99
Schlumpfe 2 dt 109.99
Sim City Classic dt 69.00
Spirou dt 59.99
Terranigma dt 89.99
Tetris & Dr. Mario dt 59.99
Tim in Tibet dt 89.99
Toy Story dt 99.95
Whizz dt 79.99
Worms dt 69.99

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 14.99
Game Mage Mogelmod. dt 19.99
Infrarot Joypad dt 39.99
Joypad SN6 dt 19.99
Joypad SNES Schwarz dt 19.99
Just a Joypad dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
Verlängerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 4.95

GAME BOY



Aladdin dt 44.99
Arielle-Meerjungfrau dt 44.99
Dr. Franken dt 44.00
Duck Tales 1 dt 44.99
Hugo 2 dt 59.00
Indiana Jones dt 44.99
Int.Superstar Soccer dt 59.99
Jimmy Connors Tennis dt 44.99
King of Fighters dt 59.99
Mario's Picross dt 44.00



Matthias Sammer Soc. dt 54.99
Mickey's Dang. Chase dt 44.99
Monopoly dt 59.00
Schlumpfe 3 dt 64.99
Star Wars 2 (Empire) dt 44.99
Street Racer dt 44.99
Tim in Tibet dt 54.99
Toy Story dt 59.99
Turok dt 44.99
V-Rally Champ. Edit. dt 59.00
World Cup 98 dt 59.99

Sonderangebote

Battle Toshinden dt 39.99
Mega Man 2 dt 29.00
Pop Up dt 34.99
Super Mario Land 1 dt 39.99
Wave Race dt 29.00

Zubehör

Energy Pack Pocket dt 29.99



Game Boy Camera Rot dt 99.00
Game Boy Pocket Gelb dt 109.99
Game Boy Pocket Netz dt 19.99
Game Boy Pocket Pink dt 109.99



Game Boy Printer dt 119.99
Game Buster dt 64.00
Licht & Lupe GB dt 19.00
Linkkabel GB Pocket dt 19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos 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 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

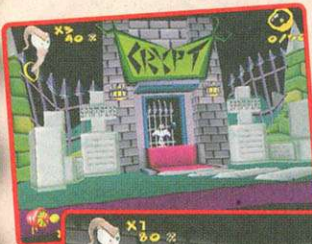
ex +++ Telex +++ Telex

+++ Take Two Interactive hat BMG Interactive auch in Deutschland übernommen. +++ Jon Ritman, Gründungsmitglied von Cranberry Source, ist zu Argonaut (*Buck Bumble* N64) gewechselt. Da Argonaut stark in N64-Technik investierte, ist es wahrscheinlich, daß hier viele weitere N64-Spiele entstehen. Ritman arbeitete bei Cranberry an der Klassiker-Neuersoftung *Head Over Heels* (N64). +++ Infogrames will noch dieses Jahr gemeinsam mit den TV-Firmen Sky (England) und Canal+ (Frankreich) einen Spielekanal im Fernsehen starten. Auch nach Deutschland will Infogrames senden. Wie beim MTV sind „Videojockeys“ geplant, die in der jeweiligen Landessprache das Programm ansagen. +++ Codemasters bestätigte die Entwicklung von N64-Spielen. Der erste Titel ist das für Weihnachten geplante *Micro Machines V3*. Auch Activision geht jetzt mit *Nightmare Creatures* und <indiziert> an den Start. +++ Nintendo wird in Zukunft die Left Field Productions unterstützen. Die Entwickler waren vor allem an *Kobe Bryant in NBA Courtside* beteiligt. Michael Lamb von Left Field: „Jetzt können wir weiter expandieren und noch mehr Energie in die Entwicklung von Sportsimulationen stecken!“ Diesen Bereich will Left Field in den nächsten Jahren nämlich deutlich ausbauen. +++ Karen Shillcock, ehemalige Vertriebs-Chefin von THQ England, hat sich mit einer eigenen Firma zurückgemeldet. Bitware heißt sie und will im nächsten Jahr im Königreich mindestens zehn N64-Titel vertreiben. Den Anfang machen *Airboarder 64* (Human) und *Dual Heroes* (Hudson), die in Deutschland über Mitsui vertrieben werden. +++ THQ bestätigte die Entwicklung von zwei – letzten – WCW-Wrestlingspielen: Die Rechte daran liegen ab 1999 bei Electronic Arts. *WCW Nitro* ist die Umsetzung eines gleichnamigen PlayStation-Titels (der nicht so gut war wie *WCW Vs. NWO: World Tour* auf dem N64!). Das Modul wird von Inland Productions entwickelt. Desweiteren kommt Asmiks neuer Wrestling-Titel als *WCW/NWO Live in Amerika* (und bei uns) auf den Markt. +++

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

Immer wieder Earthworm Jim

Mit Nachfolgern ist es ja immer so eine Sache. Doch die neueste Version von *Earthworm Jim* scheint vom Allerfeinsten zu sein: Der kleine Wurm macht ab dem Spätsommer im 3-D-Modus Eure Konsole unsicher.

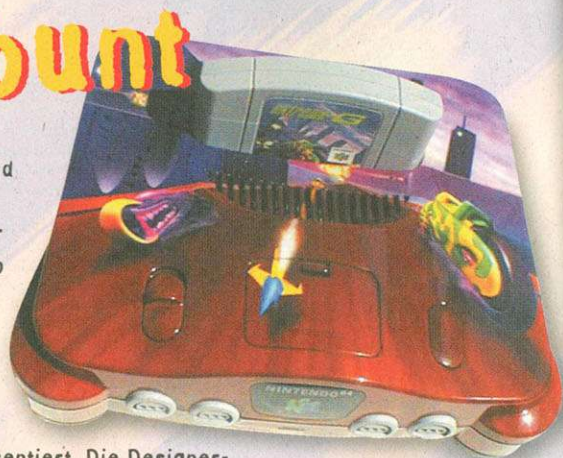


Earthworm Jim 3D präsentiert sich in völlig neuem Look. Durch die Polygon-Struktur der Charaktere soll das Spiel wie ein Zeichentrickfilm wirken. In schrägen Träumen muß der Held sich erneut mit nervigen Kühen rumschlagen. Diesmal wurde Jim von einem herabstürzenden Rindvieh getroffen und befindet sich nun im Delirium. Der arme Wurm muß sich sechs Level lang mit fiesen Monstern herumärgern und zahlreiche Rätsel lösen. Nur so kann er in die richtige Welt zurückkehren. Jim trifft dabei auf altbekannte Gegner wie Professor Monkey-for-a-Head oder die Katze Evil. Aber auch neue Feinde stellen sich dem Wurm in den Weg, um ihn von der Rückkehr in seine Welt abzuhalten. Im nächsten Heft stellen wir Euch den Titelhelden näher vor. Seit seinem ersten SNES-Abenteuer hat sich *Earthworm Jim* für Shiny Entertainment zu einer wahren Goldgrube entwickelt. Nicht nur die beiden Spiele wurden zu Kassenschlagern, sondern auch die Comics, das Spielzeug und die Zeichentrick-Serie im Fernsehen ließen die Fangemeinde stetig wachsen.

64 Bit in bunt

Eure Spielkonsole ist Euch zu trist? Sie wird der Farbpower im Inneren nicht gerecht?

Dann wendet Euch an das Airbrush Atelier Torsten Rachu in Berlin. Denn dort entstehen so schicke Sachen wie die Extreme G-Konsole, die wir im gleichnamigen Wettbewerb verlost haben (Foto). Gemeinsam mit der Firma Video & Game wurde erstmalig deutschlandweit auf der Internationalen Funkausstellung im letzten Sommer eine solche bemalte Spielkonsole präsentiert. Die Designer-Konsolen schufen einen neuen Mode-Trend, der exklusiv von Video & Game aus Berlin vertrieben wird. Informationen und Preisangaben bekommt Ihr unter Telefon 030 / 424 395 00.



News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++

Der neue Abo-News-Service



Habt Ihr ein NFV-Abo? Dann seid Ihr bereits in den Genuß des neuen Nachrichtendienstes gekommen, den wir für Euch aufgebaut haben. Ab sofort erhalten **Abonnenten** nämlich in der ersten Woche des neuen Monats einen Brief von uns, in dem sie über alle wichtigen Dinge informiert

werden, die für das neue Heft zu spät kamen. Ihr seid schneller informiert als mit anderen Magazinen. Der **NFV-Nachrichtendienst** versorgt Euch mit exklusiven Interviews und Berichten, die teilweise nicht einmal im regulären Heft stehen werden. Also: Wer noch kein Abo hat – hier ist noch ein Grund, eines zu starten! Schlagt schnell die Abo-Seiten 30 und 74 auf – da sind die begehrten Coupons!

News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++ News +++

Freestyle

Computer Hardware Software Games

Wildenbruchstraße 69 12045 Berlin

**Spiel
des Monats!**
**Forsaken
für N 64
119,90**



Nintendo 64
Playstation
PC-CDROM
Zubehör

Tel. 030-682 373 95 von 10 Uhr bis 18 Uhr
030-773 913 67 von 20 Uhr bis 22 Uhr
Fax. 030-682 373 96

**Händleranfragen
erwünscht !**

Playstation

Playstation Zubehör

Nintendo 64 Zubehör

Alundra	DV	84,90
Amored Core	DV	84,90
Batman & Robin	DV	84,90
Breath of Fire III	US	109,90
Bust-A-Move 3	DV	64,90
Cart World Series	DV	74,90
Crime Killer	DV	89,90
Constructor	DV	89,90
Dark Omen	DV	84,90
Deathtrap Dungeon	DV	89,90
Devils Deception	DV	84,90
Diablo	DV	84,90
Dodgem Areat	DA	84,90
Dreams	DV	84,90
Frankreich 98	DV	84,90
Fifa 98	DV	84,90
Formel 1 97	DV	99,90
Forsaken	DV	89,90
Grand Tourismo	DV	84,90
Gex 3D	DV	89,90
Indy 500	DV	84,90
Jeremy McGrath Supercross 98	DV	89,90
Kick of World	DV	84,90
Klonoa	DV	84,90
Lucky Luke	DV	84,90
Master of Teräs Käsi	DV	84,90
Monster Truck	DV	84,90
Motorhead	DV	84,90
MDK	DV	49,90
Men in Black	DV	89,90
Nightmare Creatures	DV	84,90
NHL Powerplay Hockey 98	DV	84,90
NHL Face Off 98	DV	74,90
One	DV	84,90
Phat-Extreme Snowboard	DV	84,90
Point Blank	DV	84,90
Powerboat Racing	DV	89,90
Road Rash 3D	DV	84,90
Riven	DV	109,90
Skull Monkeys	DV	84,90
Shadow Master	DV	84,90
Spawn	DV	74,90
Spice World	DV	44,90
Streetfighter Collection	DV	84,90
Super Match Soccer	DV	84,90
Treasure of the Deep	DV	84,90
Theme Hospital	DV	84,90
Tekken 3	US	109,90
Ubik	DV	84,90
V-Ball	DV	84,90
Viva Football	DV	84,90
War Games	DV	84,90
WWF: Warzone	DV	84,90
Jedes Platinum Spiel	DV	44,90

Playstation	DV	279,90
Playstation Umbau	DV	39,90
PSX Boot-Chip incl. Anleitung	DV	9,90
Pad Sony	DV	34,90
Pad Sony Analog Dual Shock	DV	54,90
Pad color	DV	19,90
Memory Card 15 Slot	DV	19,90
Memory Card 120 Slot	DV	39,90
Memory Card 360 Slot	DV	59,90
Lenkrad mit Pedalen (Top Drive)	DV	139,90
RGB Kabel	DV	19,90
Link Kabel	DV	19,90
Pad Verlängerung	DV	19,90
Antennenkabel	DV	29,90
Game Buster (Action Replay)	DV	69,90

Nintendo 64	DV	289,90
Pad org.	DV	54,90
Pad Tridant (color)	DV	44,90
Memory Card 256KB	DV	24,90
Memory Card 1MB	DV	39,90
Memory Card 4MB	DV	69,90
Rumble Pack incl. Memory Card	DV	49,90
Lenkrad mit Pedalen (Top Drive)	DV	139,90
Multinorm Adapter	DV	39,90
Interactor	DV	79,90
Emulator	DV	109,90

Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt Anruf genügt!!!
(PSX, N64, PC-Games, Zubehör und Importspele!!!)

Nintendo 64

Aero Fighter Assault	DV	129,90
Bombberman	DV	89,90
Bust a Move 2	DV	99,90
Biofreaks	US	159,90
Clayfighter	DV	89,90
Crus'n World	DV	89,90
Dual Heroes	DV	129,90
Diddy Kong Racing	DV	89,90
Extreme G	DV	109,90
Frankreich 98	DV	119,90
Fighters Destiny	DV	129,90
Forsaken	DV	119,90
Gex 2	DV	129,90
G.A.S.P.	DV	129,90
Goemon	DV	139,90
Gretzky Hockey 98	DV	129,90
Hexen	DV	129,90
Joust X	DV	129,90
Lamborghini 64	DV	129,90
Lylat Wars	DV	129,90
Mario 64	DV	89,90
Mario Kart 64	DV	89,90
Mace the Dark Age	DV	129,90
Multi Racing Championship	DV	119,90
NHL Breakaway 98	DV	119,90
NBA Courtside	DV	89,90
NBA PRO 98	DV	129,90
Olympic Hockey 98	DV	129,90
Rampage World Tour	DV	129,90
Strike Zone	DV	129,90
Top Gear Rally	DV	129,90
Yoshi's Story	DV	89,90

PC-CDROM

Anno 1602	DV	74,90
Age of Empire Mission CD	DV	24,90
Army Men	DV	74,90
Battle Zone	DV	74,90
Caesar 3	DV	74,90
Dark Omen	DV	74,90
Dawn of War	DV	74,90
Deadlock 2	DV	74,90
Deathtrap Dungeon	DV	74,90
Die by the Sword	DV	79,90
Dune 2000	DV	74,90
Forsaken	DV	79,90
Frankreich 98	DV	79,90
Incubation Data CD	DV	29,90
KKND 2	DV	59,90
M1 Tank Platoon 2	DV	74,90
M.A.X. 2	DV	74,90
Starcraft	DV	79,90
Star Wars Rebellion	DV	74,90
Ultimate Race PRO	DV	69,90

Versandkosten + Nachnahme (per Post) 9,90 + 3,00
Vorkasse 6,90

Ab 250,00DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!!!

Alle Preise in DM incl. 16% MwSt.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,00DM

Ladengeschäft in der Wildenbruchstr.69 (Berlin-Neukölln)

Ladenpreise können abweichen

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Kompletprogramm

Vorbestellungen kein Problem



In *Diddy Kong Racing* wurde der Bär Banjo bereits vorgestellt. Jetzt hat er sich in *Banjo-Kazooie* mit einem gefiederten Freund zusammengetan und erobert die Jump'n'Run-Welt. Einmal mehr steckt Nintendos Top-Entwicklerteam

Rare dahinter!



STORY

Die böse Hexe Gruntilda hat eine Erfindung gemacht, mit der sie alle Schönheit auf sich projizieren kann. Um die Maschine zu testen, befragt Sie ihren Kessel, wer die Schönste im ganzen Tal sei. Und schon leuchtet Tootles Gesicht im Kessel. Banjos Schwester Tootles ist auf dem Weg, ihren Bruder zu besuchen. Vor Banjos Haus trifft sie auf Meister Bottles. Zur gleichen Zeit schwingt sich Gruntilda auf ihren fliegenden Besen und saust davon. Banjo geht seinem Lieblings-Hobby nach und hält ein festes Nickerchen. So bekommt er auch nichts von dem Lärm mit, als Gruntilda sich seine Schwester schnappt und mit ihr davonfliegt.



Die Behausung von Gruntilda gleicht einem riesigen Hexenkopf.



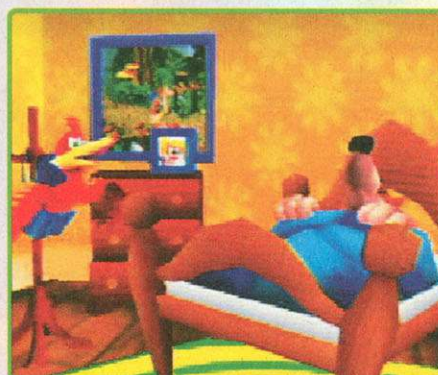
„Kessel nun sage mir, wer ist die Schönste hier?“



Vor Banjos Haus spielt die kleine Tootles. Noch ahnt sie von nichts.



Gruntilda hat ihren Besen bestiegen und startet ihren Überraschungsangriff auf Tootles.



Banjo schläft tief und fest. Er bekommt von dem Trubel nichts mit.



Erst als Banjo das Haus verläßt, stellt er fest, daß seine kleine Schwester nicht mehr da ist.

TRAINING.....

MEISTERHAFT

Der Maulwurf Bottles ist ein Meister aller Klassen. Er bringt *Banjo-Kazooie* auf Trapp. Mit all seiner Weisheit kann er den beiden Freunden neue Moves beibringen. Überall, wo Ihr einen Maulwurfshügel seht, könnt Ihr etwas lernen.



Das Training soll Banjo auf die Welt der Hexe vorbereiten.

SPRUNGHAF

Neben normalen Sprüngen haben *Banjo-Kazooie* noch einige andere Tricks auf Lager. So kann Kazooie während eines Sprungs seine Flügel ausfahren und ein Stückchen flattern. Oder Banjo geht in die Hocke und beide führen einen waghalsigen Saltovollante aus.



KAMERA



Mit der Kamera-Steuerung könnt Ihr die beiden aus jeder Perspektive beobachten.

KÄMPFEN



Neben einfachen Schlägen können sich die Helden noch anders wehren.



Mit der Bärenrolle werden die Gegner einfach umgekegelt.



Beim Schnabelsprung springt Banjo in die Höhe und Kazooie fährt den Schnabel aus.

KLETTERN



Auch das Klettern will gelernt sein. Der Maulwurf zeigt Euch, wie es geht.

PICKPARADE



Kazooies Pickparade läßt selbst große Felsbrocken zerspringen.

SCHWIMMEN & TAUCHEN



Jeder richtige Bär nimmt gerne ein Bad, in dem er planschen kann.



Auch unter Wasser ist er sehr wendig und kommt nicht außer Atem.

LEERE WABEN

In den einzelnen Welten sind leere Waben versteckt. Sammelt Ihr sechs davon, bekommt Ihr ein Energie-Element hinzu. Im Trainings-Modus könnt Ihr mit der Suche beginnen. Denn hier gibt es komplette sechs Waben zu finden. Holt Euch also mehr Lebens-Energie.



1 Gleich am Anfang müßt Ihr den Spezialsprung beherrschen. Denn auf einem Baumstumpf liegt eine Wabe.



2 Zerfet den zweiten Blumenkohl im Trainingsmodus und er läßt eine Wabe springen.



3 Über einem Baum schwebt eine Wabe. Klettert hoch und holt sie Euch.

4 Laßt Kazooie alle Steine zerschmettern. In einem findet Ihr dann die vierte Wabe.

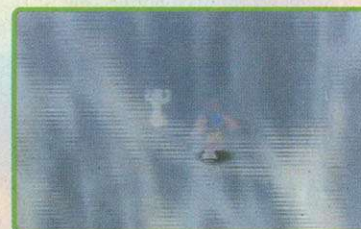


5 Taucht bei den Stromschnellen und findet die Höhle mit der Wabe.



6 Am Rande des Wasserfalls findet Ihr mehrere Plattformen. Springt von einer Plattform zur anderen. Auf der letzten Ebene wartet die sechste Wabe.

I-UP



Habt Ihr die Wabe am Wasserfall gefunden, müßt Ihr in den Wasserfall springen, um ein Extra-Leben zu finden.

LOS GEHT'S!

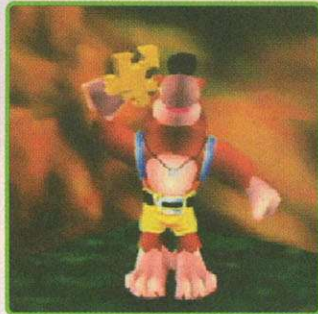
Wenn Ihr alle Moves trainiert habt, könnt Ihr die Spitze des Berges erklimmen. Nach Bottles' letzten Anweisungen geht es in die Höhle des Löwen (oder der Hexe).

**STEILER WEG**

Am Ende des Tunnels ist ein steiler Pfad nach oben. Diesen könnt Ihr noch nicht nehmen, da Ihr noch nicht den Move Flitzvogel gelernt habt.

**1. PUZZLETEIL**

Zwischen Höhleneingang und dem steilen Weg findet Ihr einige Hügel.



Springt nach oben. Dort wartet das erste Puzzle-Teil auf Euch.

SESAM ÖFFNE DICH!

Im ersten Puzzle könnt Ihr dann das gefundene Teil einsetzen.



Schon öffnet sich die Tür zur ersten Welt: Mumbo's Mountain.

1. WELT: MUMBO'S MOUNTAIN**NOTEN**

In jeder Welt sind 100 Noten versteckt. Die sind wichtig: Immer wieder trifft Ihr auf Notentüren. Auf denen stehen Zahlen, die Euch darüber informieren, wieviele Noten Ihr einsammeln müßt. Tretet ein, wenn Ihr die entsprechende Zahl habt.

**BULLE**

Der Bulle sieht in Euch ein rotes Tuch und greift ohne Zögern an. Weicht ihm aus oder attackiert ihn mit einer Bärenrolle.

**BIENENSTOCK**

Bienenstöcke sind bekannt für ihren Honig: Volle Waben bringen Euch verbrauchte Energie zurück.

**1. LEKTION**

Drei neue Moves könnt Ihr in der Bergwelt erlernen. Auf dem linken hinteren Hügel erklärt Euch Bottles, wie Ihr den Flitzvogel hinkommt. Mit diesem Move könnt Ihr steile Abhänge ganz einfach erwandern.

**2. + 3. LEKTION**

Wenn Ihr dem Affen eine Orange gebt, lernt Ihr mit Eiern umzugehen: Zielt genau und nehmt Euch zuerst den Gorilla auf dem Baum vor. Und im Dorf gibt es einen Maulwurfshügel, wo Ihr die Stampfattacke lernen könnt.



FÜNF MUMBO-SCHÄDEL

Hinter dem Hügel mit dem Jinjo findet Ihr den ersten Totenkopf.



Hinter einem Pfosten der Ruine versteckt sich ein weiterer Schädel.

Unter der Treppe zu Mumbos Kultstätte hat sich ein Schädel versteckt.



Springt beim zweiten Maulwurfshügel rechts die Plattformen hinauf. Dort befindet sich der vierte Mumbo-Schädel.

Im Termitenbau schwebt ein Mumbo-Schädel auf einer der schrägen Plattformen. Am besten erreicht ihn der Flitzvogel. Doch auch dann ist die Sache noch ganz schön rutschig.



VERZAUBERT

Wenn Ihr Mumbos Kultstätte besucht, müßt Ihr ihm fünf Mumbo-Schädel bringen. Jetzt verzaubert er Euch bereitwillig in eine Termitenbaue, damit Ihr im Termitenbau nicht den Halt verliert.



ZWEI I-UP'S



Knapp unter der Spitze des Termitenhügels könnt Ihr eine Banjo-Statue finden.



Auch in einer der Hütten vor Mumbos Kultstätte ist eine Statue versteckt.

DIE 10 PUZZLETEILE

1. PUZZLETEIL

Das erste Puzzleteil findet Ihr in der Mitte der Ruine. Ganz in der Nähe des ersten Maulwurfhügels.



2. PUZZLETEIL

Erkundet mit dem Flitzvogel den ersten Abhang. In der Mitte ist eine Plattform mit einem Puzzleteil.



3. PUZZLETEIL

Im Auge von Mumbos Kultstätte schwebt ein Puzzleteil. Mit einem Saltovolante könnt Ihr es erreichen.



4. PUZZLETEIL

Der Gorilla auf dem Baum beschützt seine Orangen und wirft mit ihnen. Sorgt dafür, daß die Orangen die vier Schalter um den Baum treffen und ein Puzzlestück erscheint.



5. PUZZLESTÜCK

Klettert auf den Baum mit dem Gorilla und klagt ihm eine Orange. Die könnt Ihr dann Chimpzy bringen, der einen Baumstumpf nach oben fahren läßt. Außerdem schenkt er Euch ein Puzzleteil.



6. PUZZLETEIL

Kaum habt Ihr das Eierwerfen gelernt, könnt Ihr es am Gorilla ausprobieren. Nach ein paar Treffern gibt es ein Puzzle-Teil.



7. PUZZLETEIL

Vor Mumbos Kultstätte ist ein Totempfehl. Schießt Eier in die Öffnungen und holt Euch das siebte Puzzle-Teil.



8. PUZZLESTÜCK

Als Termiten habt Ihr keine Probleme mehr, den Termitenbau zu durchqueren. Paßt aber auf die größeren Termiten auf, damit sie Euch nicht beißen. Sammelt alle Eier und Noten ein. Auf der Spitze des Baus wartet dann schon das achte Fragment.



9. PUZZLETEIL

Mit einer Stampfattacke könnt Ihr die Hütten vor Mumbos Schädelhöhle plätten. Darin verbringen sich Items und ein Puzzlestück.



10. PUZZLETEIL

Gruntilda hat einige Jinjos entführt. Fünf der lustigen Tierchen findet Ihr in jeder Welt. Manche sind sehr gut versteckt. Wenn Ihr alle fünf in einer Welt gefunden habt, bekommt Ihr zur Belohnung das zehnte Puzzlestück.



DIE FÜNF JINJOS (VOGELSTATUEN)

Gleich am Anfang auf der rechten Seite seht Ihr Hügel. Auf einem steht der pinke Jinjo. Mit einem Saltovollante kommt Ihr zu ihm.



Bleibt in der Mitte der Hängebrücke stehen und fliegt zur kleinen Insel auf der rechten Seite. Dort wartet der blaue Jinjo.



Mit Kazooies Fähigkeit steile Hügel hinaufzuklettern erreicht Ihr auf dem ersten Hügel den orangenen Piepmatz.



Klettert auch den zweiten Hügel hinunter. Sammelt alle Noten und holt Euch den gelben Vogel.



Der letzte Vogel hat sich in einer Hütte vor Mumbos Kultstätte versteckt. Stampft sie platt und rettet ihn aus seinem Käfig.

NEUE WEGE



Wenn Ihr alle zehn Puzzleteile gefunden habt, müßt Ihr eine Stampfattacke auf den Hexenschalter hinlegen.



Schon erscheint auf dem Berg ein Puzzlestück.



Mit der neuerworbenen Fähigkeit, kommt Kazooie jetzt den steilen Weg am Anfang nach oben.



Das Tor zeigt Euch, wieviele Noten Ihr einsammeln müßt, damit es sich öffnet.

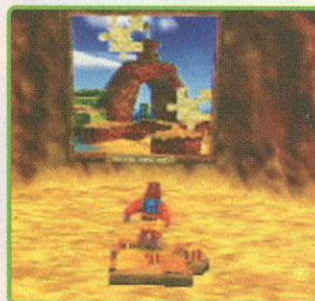
GUTE FEE

Brentilda ist die Schwester der bösen Hexe. Doch im Gegensatz zu Gruntilda ist sie eine gute Fee. Brentilda ist zwar nicht stark genug, um gegen ihre Schwester anzukommen, will ihr aber einen Denktzettel verpassen. Deshalb gibt sie Euch bereitwillig Tips. Doch zuerst müßt Ihr die Fee finden, denn sie hat sich einige nette Verstecke ausgesucht.



PUZZELN

Hinter dem Tor wartet eine Puzzle-Aufgabe auf Euch. Da Ihr in der ersten Welt ordentlich Puzzlestücke gesammelt habt, könnt Ihr die zwei fehlenden Fragmente in das Bild einsetzen. Dann öffnet sich nämlich die Schatztruhe und gibt den Weg in die nächste Welt frei. Jetzt müßt Ihr die Truhe nur finden.



ZUR TRUHE



Lauft im großen Saal den grünen Weg nach oben.

Haltet Euch jetzt links. Dort ist ein Monster-tor.



Durch das Monster-tor kommt Ihr zur Schatzhöhle.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, dt. Bildschirmtext
Genre: Jump'n'Run



Sound

Das tierische Duo wird von einem lustigen Sound quer durch die Welten begleitet. Jede Welt hat seinen eigenen musikalischen Touch.

Grafik

Rare hat mal wieder bewiesen, daß sie mehr aus dem Nintendo 64 holen können als alle anderen. Kein Wunder, sie sind ja eines der besten Entwickler-Teams bei Nintendo. Die Grafik ist einfach super und stellt alles bislang Dagewesene in den Schatten!

Spielbarkeit

Banjo-Kazooie lassen sich einfach toll steuern. Selbst die vielen Moves, die die beiden tierischen Freunde ausführen, sind schnell gemerkt. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit den Welten.

Fazit

Mit *Banjo-Kazooie* setzt Rare wieder einmal die Maßlatte für Nintendo-Spiele ein Stückchen höher. Wer *Super Mario 64* liebt, wird von *Banjo-Kazooie* nicht nur spielerisch begeistert sein.

jvn

2. WELT: SCHATZHÖHLE

FLIEGEN LERNEN



Sammelt die roten Federn ein, denn diese verleihen Euch für eine kurze Zeit Flügel.



Der Maulwurf auf dem Ausguck des Schiffes erklärt Euch genau, wie Ihr fliegen könnt.



Kaum betretet Ihr das Flugfeld und drückt die A-Taste, schon erhebt sich Kazooie mit samt Banjo in die Lüfte.

HAI



Seid vorsichtig, wenn Ihr baden geht: Im Wasser wimmelt es nur so von gefährlichen Haien.

1. PUZZLETEIL



Fliegt mit Kazooie hoch zum Leuchtturm. Auf dem Dach findet Ihr das erste Puzzleteil.

WABE



Im Meer gibt es nicht nur Haie, sondern auch eine heißbegehrte Wabe. Schwimmt also schnell zur Kiste.

CAPT'N BLUBBER

Capt'n Blubber hat sein Schiff in den Sand gesetzt. Nun ist er auf der Suche nach seinem Schatz, der beim Aufprall verschüttet wurde. Taucht in das Innere des Schiffes und helft ihm bei seiner Suche.



MAGIE

Im Schiff findet Ihr auch einen magischen Totenkopf. Er schwebt über einer Kiste.

Rund und drollig!

Es geht bergab, dann wieder bergauf – kleine bunte Kugeln flitzen durch die Gegend wie Gummibälle! *Iggy's Reckin' Balls* von dem Acclaim Studio Iguana ist ein rasantes Spiel, das bei jedem Durchgang noch mehr Laune macht.

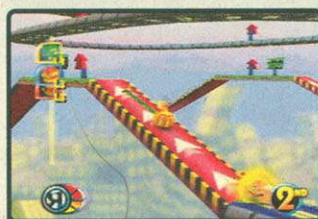
Jetzt schnell die Kurve genommen, dann den Greifarm ausgefahren und mit viel Schwung auf die nächste Ebene gehangelt! Was zunächst gar nicht so schwierig klingt, braucht erst einmal eine intensive Übungsphase, aber die lohnt sich: Einen bunten Ball durch über hundert 3-D-Level von *Iggy's Reckin' Balls* zu steuern, ist ein echter Spaß!

Eine von acht Kugeln könnt Ihr Euch aussuchen. Nicht nur die Farbe ist dabei deutlicher Unterschied: Jeder Charakter hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Ihr müßt entscheiden, mit welcher der flummähnlichen Gestalten das Rennen beginnen soll. Dann geht es über spiralförmige Bahnen, die ineinander verschachtelt und miteinander verbunden sind – oder eben auch nicht! Den richtigen Weg zu finden, ist nicht immer ganz ein-

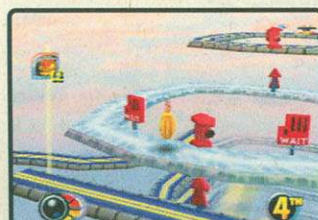
fach, vor allem ist schnelle Reaktion gefragt. Ziel ist es in jedem Level, den höchsten Punkt der Bahn zu erreichen.

Einfach abgefahren!

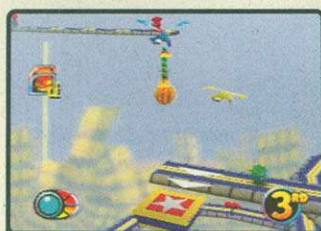
Es ist gar nicht so einfach, *Reckin' Balls* einer bestimmten Kategorie zuzuordnen: Von der Anlage her ist



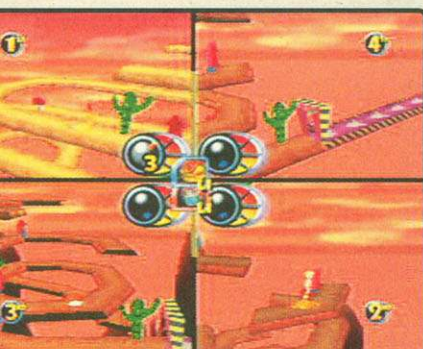
Mit dem Förderband kommt Ihr so richtig auf Touren.



Aber hallo, auf der vereisten Bahn ist es ganz schön rutschig.

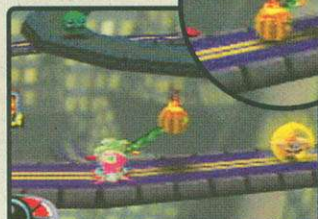


Von der Plattform aus holt Euch die Libelle nach oben.



Auch mit vier Spielern flitzen die Bälle wie wild über die Bahnen.

es zunächst ein Rennspiel – aber das ist noch lange nicht alles! Auch der Begriff Plattformspiel scheint zu passen, und dann sind da noch die gemeinen Gestalten in den Levels, die Euch das Leben schwer machen. Also ist auch ein Jump'n'Run im Spielkonzept zu finden ...

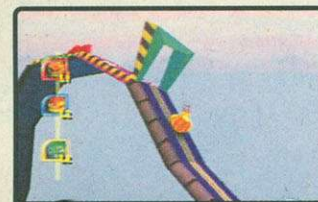


Wenn der Gegner im Weg ist, greift ihn und werft ihn einfach weg!

Sich so schnell wie möglich ins Ziel zu retten, ist der Sinn eines jeden Levels. Aber einfach nur die Geschwindigkeit immer höher zu treiben, reicht dabei nicht aus. Um den Ball sicher zu steuern, bedarf es schneller Reaktionen, einer gehörigen Portion Geschicklichkeit und Unverfrorenheit, wenn es darum geht, Gegner zu behindern.

Wie könnte es anders sein, *Reckin' Balls* kann nicht nur von ei-

nem, sondern von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Dabei stehen drei verschiedene Modi zur Wahl: Tretet gegen die Uhr an, gegeneinander oder im Combo-Modus zusammen gegen den Rest, der sich auf dem Bildschirm tummelt. Wenn nur zwei der quirligen Bälle über die Bahnen gesteuert werden, splittet sich der Bildschirm entweder horizontal oder vertikal – je nach Wunsch. Auch wenn man so etwas bislang von den *Turok*-Entwicklern bei Iguana nicht gewohnt ist, die *Reckin' Balls* sind ein witziges Spiel für alle Altersgruppen!



Hoch und runter – gerade Strecken sind hier Mangelware.



Zwei Spieler gleichzeitig – das bringt Riesenspaß!



Erster! Das Ziel ist erreicht, das Level geschafft.



Im Battle-Modus geht es darum, als einziger zu überleben.



Im Übungsmodus werden die unterschiedlichen Bewegungen erklärt.

FREAK'S SHOP

GAMEBOY

Action Replay 39,95

Aku-Ladegerät-Paket
<4 Teile> 59,95

Game Boy Pocket 99,95

Lightmaster je 19,95

Link-Kabel je 19,95

Netzteil 29,95

<GB & Pocket>

Play & Carry Tasche 9,95

4 in 1 <Cribbage, Dominoes,

Solitaire & Yacht> <a> 29,95

Aladdin 39,95

Alfred Chicken 34,95

Animaniacs 39,95

Asterix & Obelix 49,95

Battle Arena Toshinden 39,95

Bionic Battle <a> 29,95

Bionic Commando 24,95

Blaster Master Jr. <a> 24,95

Bust-A-Move 2 59,95

Casino Fun Games <a> 24,95

College Slam <a> 39,95

Daffy Duck <a> 34,95

Daruman Busters 24,95

Defender & Joust 24,95

Demon Darkness, The 24,95

Donkey Kong Land 2 <a> 49,95

Dr. Mario 29,95

Ducktales 2 49,95

Elevator Action 24,95

Fidgets, The <a> 29,95

FIFA Soccer '96 39,95

FIFA Soccer '97 <a> 49,95

Galaga & Galaxian 29,95

Gear Works <a> 19,95

Glöckner von Notre Dame 49,95

Hugo 49,95

Hugo 2 54,95

Jeopardy <a> 39,95

King of Fighters 95 <a> 49,95

King of Fighters -

Heat of Battle* 54,95

King of the Ring 29,95

Kingdom Crusade <a> 29,95

Loopz 29,95

Lucky Luke 49,95

Match Mania 24,95

M. Sammer Soccer 54,95

Mickey Mouse V 49,95

Milon's Secret Castle <a> 24,95

Molemania <a> 49,95

Monster Max <a> 39,95

Mr. Do 39,95

NBA All Star Chall. 1 24,95

NBA All Star Chall. 2 29,95

Ninja Spirit 24,95

Olympic Sports 1996 49,95

Operation C <a> 39,95

Ottifanten* 54,95

PGA Tour Golf '96 29,95

Pinball Dreams <a> 39,95

Pinball Fantasies 39,95

Pinocchio <a> 49,95

Pocket Bomberman 44,95

Prehistorik Man 29,95

Primal Rage 29,95

Qix <a> 29,95

R-Type 2 29,95

Raging Fighter <a> 39,95

Rasenmähermann 29,95

Sagaia - Darius 2 <a> 24,95

Schiffe versenken* 54,95

Sensible Soccer <a> 39,95

<Verpackungsschaden> 24,95

Space Invaders 24,95

Spirou 39,95

Star Wars 44,95

Stargate 29,95

Super Battle Tank 34,95

Super Mario Land 3 39,95

S. Return of the Jedi 39,95

T 2 - Arcade Game 24,95

T 2 - Judgment Day 29,95

Tetris plus 59,95

Tim im Sonnentempel <a> 39,95

Track & Field 44,95

True Lies 24,95

V-Rally* 54,95

Warland 2 59,95

Waterworld <a> 29,95

Wave Race 49,95

Wild Snake <a> 39,95

WWF Superstar 1 29,95

WWF Superstars 2 39,95

Xenon 2 29,95

Yoshi's Cookie <a> 24,95

Zoop 29,95

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

Sonderangebote

ACME Animation 49,95

Actraiser 2 39,95

Aero the Acrobat 2 <a> 39,95

Asterix 49,95

Big Hurt Baseball 39,95

Big Sky Trooper 49,95

Biometal <a> 49,95

Boogerman 49,95

Cuthroat Island 39,95

Donkey Kong Country 2 49,95

<mit deutscher Anleitung>

Earthworm Jim 2 49,95

FIFA Soccer <a/OV> 29,95

FIFA Soccer '96 49,95

Goal 2 <us> 49,95

Hebereke Popoon 1 39,95

Hebereke Popoon 2 39,95

Hyper Zone <jp> 29,95

Incred. Crash Dummies 29,95

Izzy's Olympic Quest 49,95

Joe & Mac 3 49,95

J.Madden Football '94 19,95

Judge Dredd 49,95

Kirby's Dream Course <a> 49,95

Kirby's Fun Pack 49,95

Kirby's Ghost Trap 49,95

Marvel Super Heroes 49,95

Mickey & Minni Circus 49,95

Mystery 49,95

Mohawk & Headphone Jack 39,95

Mr. Do 39,95

NBA - Give 'n' Go 49,95

NHL Hockey '95 <a> 39,95

PGA Tour Golf '96 49,95

Pilotwings <a> 39,95

Pitfall <jap> 39,95

Primal Rage 39,95

Prince of Persia 2 <us> 49,95

Putty Squad <a> 39,95

Puzzle Bobble 49,95

Realm 49,95

Revolution X 39,95

Rise of the Robots 39,95

S.O.S. - Sink or Swim 39,95

Sensible Soccer <a> 39,95

Shaq Fu <a> 29,95

Sonic Blastman <a> 39,95

Spirou 49,95

Star Trek Deep Space 39,95

Star Trek N.G. <ausführliche

deutsche Anleitung> 49,95

Super Dany <a> 29,95

Super Drope Zone 39,95

S. Mario All Star <a> 39,95

S. Streetfighter 2 <jap> 39,95

Super Tennis 39,95

Super Tennis <us> 29,95

Timecop 39,95

Unirally 39,95

Vortex 29,95

Weapon Lord 49,95

Wild Snake <us> 49,95

Worldmaster Golf 29,95

WWF Raw & Video 49,95

WWF Raw Video 0,99

Zero the Kamikaze <a> 39,95

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

Sonderangebote

Asterix & Obelix 59,95

Chrono Trigger <us> 129,95

Donald Maui Mallard 69,95

Donkey Kong Country 3 89,95

FIFA Soccer '97 89,95

GP 1 - Part 2 <us> 69,95

Illusion of Time 99,95

Int. Superstar Soccer 69,95

König der Löwen us 49,95

Lucky Luke 89,95

Monopoly <us> 69,95

MS Pacman 79,95

NBA Hangtime 89,95

NBA Live '97 69,95

NHL Hockey '96 69,95

Pac Man 2 69,95

Pinocchio 69,95

Robotrek <us> 69,95

Samurai Spirits <jap> 49,95

Schlumpfe, Die 64,95

Schlumpfe 2, Die 89,95

Star Trek Starfleet Ac. <a> 69,95

Super Mario World 59,95

S. Scope & 6 Spiele 89,95

Tetris & Dr. Mario <a> 49,95

Tetris Attack 59,95

Tick, The <us> 59,95

Tim in Tibet <a> 59,95

Tin Star <us/ "Scope"> 59,95

Top Gear 3000 <us> 69,95

Vegas Stakes <us> 69,95

S-NES

Zubehör

S-NES Konsole 149,95

S-NES Konsole & 169,95

S-NES Konsole & 199,95

S-NES Konsole & 29,95

S-NES Konsole & 29,95

Adapter für Netzstecker 1,99

Antennenkabel 19,95

Antennenkabel 4,95

Antennen-Umschalter 2,95

Joyboard Arcade Pro 39,95

Joyboard 24,95

Joyboard mit Card 39,95

Joyboardverlängerung 19,95

Netzteil 19,95

Reinigungsset 4,95

RGB / AV Kabel Cinch 19,95

RGB / Scart Kabel PAL 19,95

Spielberater "diverse" ab 4,95

S. Scope & 6 Spiele 89,95

NINTENDO.64



Zubehör

Action Replay/Gamebuster 99,95

Adapter 220-110 29,95

Adapter NTSC/PAL 49,95

Antennenkabel 39,95



Joyboard 79,95

Joypad blau 39,95

Joypad grau 39,95

Joypad grün 39,95

Joypad rot 39,95

Joypad schwarz 39,95

Joypad transparent 49,95

Joypad SV 300 49,95

Joypad SV 303 49,95

Joypadverlängerung 14,95

Lenkpad V3 129,95

Lenkpad & Fußpedal & 129,95

Rumble Pak 129,95

Memory Card 1MB 29,95

Memory Card 4MB 79,95

Rumble Pak 24,95

Rumble Pack 29,95

<Betrieb ohne Batterie>

Rumble Pak & Memo 49,95

S-VHS Kabel 29,95

Ultraacer64 69,95

Vortex 99,95

Frankreich '98 124,95

Yoshies Story 84,95

Yuke Yuke <jap> 139,95

Yoshi's Cookie <a> 24,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

Zoop 29,95

NINTENDO.64



N64



Schaut Euch Tokio 'mal verkehrt herum an ...

Kein Snowboard, kein Surfbrett – ein Airboard! Damit geht es ab durch die Tokioter Innenstadt, durch unterirdische Höhlen oder durch ein Riesenhaus. Ein Spaß für alle, denen surfen auf dem Wasser oder im Schnee zu langweilig ist: Humans *Airboarder 64*!

Na endlich: ein Brett, mit dem man auch auf der Straße und auf dem Wasser prima surfen und dabei allerhand Kunstsprünge vollführen kann! Eine Mischung aus Surfbrett und Skateboard – das ist Humans neues Airboard!

Wählt einen von vier Charakteren und ein Airboard, sucht Euch einen Kurs und einen Modus aus – und dann geht die Post ab! Wer auf dem

vorkommt, einen Urwald mit Höhlensystem und einen Inselkurs mit Brücken (wie in der Tokyo Bay).



Wer nichts wagt, kann keine guten Sprünge zeigen.

Reine Nervensache

Was ist das Wichtigste für einen echten Boardprofi? Na klar, möglichst viel aus dem Brett herauszuholen! Wer die meisten und gewagtesten Kunststücke zeigt, bekommt auch die meisten Punkte! Für alle Profis gibt es dasselbe auch noch einmal gegen die Uhr! Und wer sich



Münzen zu sammeln kann große Schwierigkeiten machen.

lieber auf Entdeckungsreise durch die verschiedenen Kurse begibt, der kann dabei noch eine vorgegebene Zahl von Münzen einsammeln – das ist gar nicht so leicht, wie es klingt!

Airboarder 64

Human Entertainment meldet sich mit *Airboarder 64* überraschend zurück.



Ob zu Lande oder zu Wasser – das Airboard läuft wie geschmiert.



Sucht Euch einen der Kurse aus.

Alles Käse, oder was?

Airboarden, airboarden, airboarden – das Brett ist der Held dieses Spiels. Durch den dunklen Urwald mit den Höhlen zu flitzen ist wirklich Spaßig. Der Freizeitpark bietet sich geradezu an, einmal auf einem Treppengeländer zu balancieren, mit dem Airboard auf die Schaukel zu springen oder die riesige Halfpipe auszuprobieren.



Und sogar im Springbrunnen macht das Airboard Spaß!



Eine gigantische Halfpipe lädt zu tollen Tricks ein.

Besonders witzig ist es in dem Riesenhaus. Wer den falschen Fahrer erwischt, kann hier kaum Tricks ausprobieren, denn mit zu vielen Kilos auf den Rippen sind Luftsprünge schwierig. Aber mit einem sportlichen Airboarder könnt Ihr jedes Zimmer erkunden: Käsestücke

für das N64 folgen – jetzt kommt mit *Airboarder 64* die Überraschung. Für Leute, die sich gerne auf ein Brett stellen und vieles ausprobieren, könnte *Airboarder 64* ein interessantes Spiel werden.

nis



Mehrere Tricks hintereinander geben viele Punkte.



Das Käsestück als Rampe zum Mauselloch!

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,-	Star Wars	dt	129,-
Blast Corps	dt	99,-	Lamborghini	dt	125,-	Super Mario	dt	89,-
Bomber Man	dt	95,-	Lylat Wars	dt	129,-	Top Gear Rally	dt	129,-
Chameleon Twist	dt	129,-	Mace-The Dark	dt	129,-	Yoshi's Story	dt	99,-
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,-			

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,-

Ene Mene Muuh - hier kommt

Za Zoo!



6 quietschvergnügte,
 knallbunte Tierchen
 bringen jetzt so richtig
 Leben in die Bude! Jedes will seinen
 eigenen Namen und das tun, was Spaß macht
 - spielen, fressen, schlafen -
 und eine ganze Menge mehr ...

TIGER TOYS GMBH
 DEUTSCHLAND
 Kompetenz in Spiel und Elektronik

Wir schreiben das 32. Jahrhundert. Der Weltraumfahrer Starshot soll neue Attraktionen für den *Space Circus* finden. Und dazu braucht er Eure Hilfe. Aus dem Hause Infogrames kommt dieses Action-Jump'n'Run, das viel Spaß erwarten läßt.

Für die Programmierer von Infogrames ist *Space Circus* sogar der erste Titel eines neuen Genres: Toon-Fiction-Spiel nennen sie es. Voller Stolz werden erste Bilder präsentiert. Und darf man dem ersten Eindruck glauben, erwartet

Sternenkrieg im



uns noch dieses Jahr ein möglicher Überraschungs-Hit für das N64.

Was für ein Zirkus!

Space Circus erzählt die Abenteuer eines Weltraum-Zirkus im 32. Jahrhundert. Seine Truppe ist ein zusammengewürfelter Haufen unterschiedlicher Charaktere. Held des Moduls ist Starshot, der mit Sternen jonglieren kann. Ihm zur Seite stehen das Roboter-Pärchen Willfall und Willfly, sowie Captain Nobrakes, der schlechteste Pilot des Universums. Die Geschichte findet ihren Anfang darin, daß der Zirkus eines Tages seine Zelte auf der Erde aufschlägt. Starshot erhält den Auftrag, die Popularität der Truppe steigern.

Eure Aufgabe ist es, den Sternen-Zirkus mit neuen Sensationen attraktiver zu gestalten.

Für den Strandbad-Besuch braucht Ihr eine Eintrittskarte.



Starshot lernt einige seltsame Lebewesen kennen.

ten. Aber da draußen – in der Weite des Weltalls – sind jede Menge Hindernisse zu überwinden und es gibt Konkurrenten, die Euch stoppen wollen. Rund 14 Gegner von sieben verschiedenen Planeten muß sich Starshot vom Leib halten: Auf Killer-Expo trifft er auf einen mechanischen Fuß-Soldaten, der mit Bomben wirft. Ein riesiger Hai treibt auf Tensuns sein Unwesen. Er frißt alles, was ihm vor die Zähne kommt, und sogar das Meer kann er austrinken! Und der Super-Schwamm vom Planeten Technomum ist der erste seiner Art, der laufen und fliegen kann. Ihr seht schon, Flöhe hüten ist leichter, als mit diesen Tieren umzugehen ...

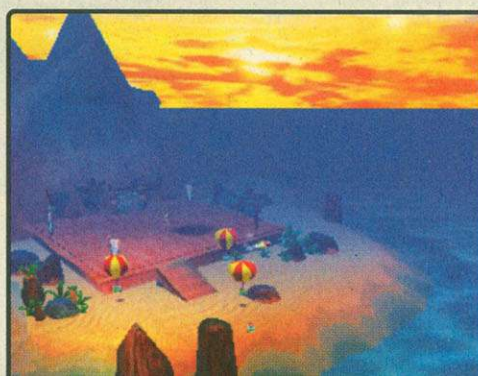
Jongliert mit Starshot durch das All

Starshot ist ein kleiner Alleskönner: Er springt, schwimmt, rennt, und – ganz wichtig – schleudert Sterne. Auf seiner Reise durch die Unendlichkeit fliegt er durch liebevoll in Echtzeit animierte 3-D-Welten. Da-

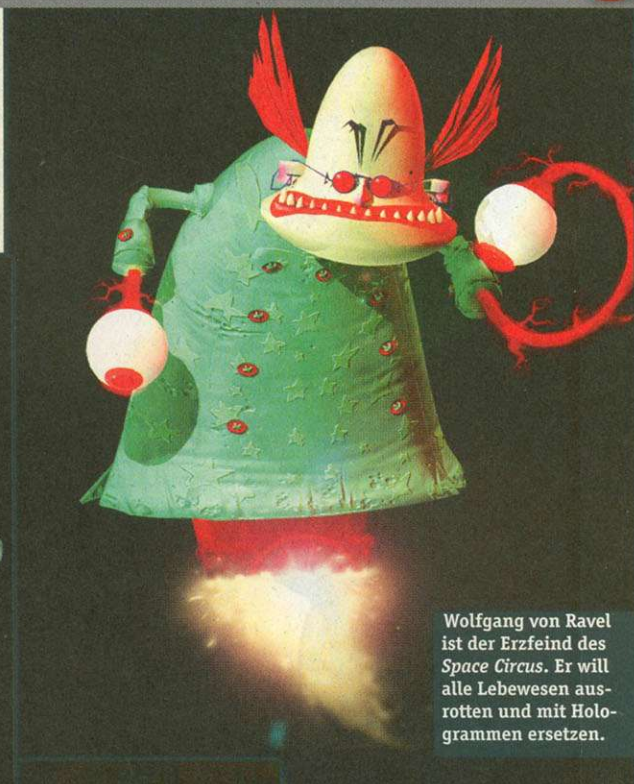


bei gilt es, die verschiedenen Planeten zu erforschen. Jeder hat eigene Geheimnisse: Tensuns zum Beispiel ist eigentlich der optimale Planet, um einen traumhaften Sommerurlaub zu verbringen. Gäbe es hier nicht den Hai ... Der Planet Killer-Expo macht seinem Namen alle Ehre: Jeder, der sich irgendwie bewaffnen will, kauft hier ein. Und

unsere gute alte Erde ist im 32. Jahrhundert auch nicht mehr das, was sie war: Nach einer Invasion von octopusartigen Mars-Menschen (... gibt es sie etwa



Zirkuszelt



Wolfgang von Ravel ist der Erzfeind des Space Circus. Er will alle Lebewesen ausrotten und mit Hologrammen ersetzen.



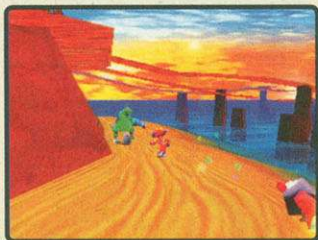
doch?) steht hier kein Stein mehr auf dem anderen.

Technische Höhepunkte im Programm

Grafisch ist das Spiel beeindruckend. Die Animation der vielen Charaktere ist hervorragend, die Welten sind leuchtend hell und farbenfroh. Mit Stolz weist Infogrames auf die neue „I3D-Engine“ hin: Dieses neue Grundprogramm kann rund zehn Charaktere und mehrere

10.000 Polygone gleichzeitig berechnen. Sie erlaubt erstaunliche Effekte, wie Explosionen, Wasserspiegelungen und fließende Lava.

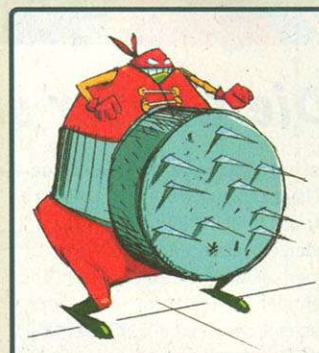
Bei der Wahl der Perspektive sind dem Spieler alle Möglichkeiten offen. Die Kamera kann vielseitig eingestellt werden, der Blickwinkel paßt sich den Anforderungen der jeweiligen Situation entsprechend Euren Wünschen an. Der Blick auf die komplette Welt soll genauso möglich sein, wie die Third-Person-Perspek-



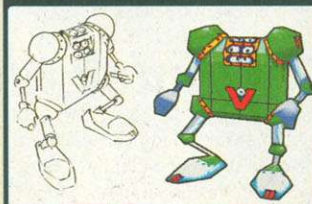
tive über die Schulter (Super Mario 64 läßt grüßen!). Der Wechsel erfolgt in Sekundenschnelle – ohne Qualitätsverlust. Eine besondere KI-Routine (Künstliche Intelligenz) soll die Gegner zu geradezu ausgeflippten Aktionen befähigen. Und mit dem Q-Sound 3-D-System soll auch Euren Ohren einiges geboten werden.

Zum Jahresende wird Space Circus in Deutschland erhältlich sein. Wir warten gespannt!

jr



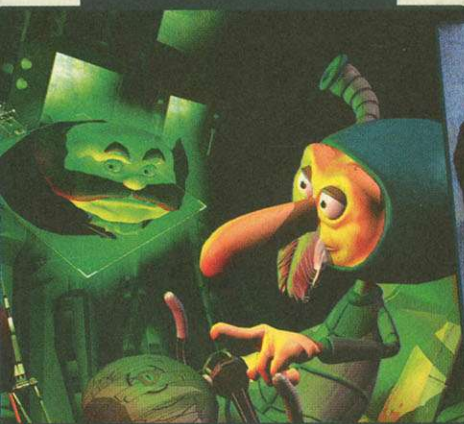
Rißzeichnungen von Freunden und Gegnern.



Seit drei Jahren an Space Circus beschäftigt: das Team!



Ein RAF-Pilot aus dem zweiten Weltkrieg steuert den Zirkus!





Mystical Ninja starring Goemon ist ein herrlich abgedrehtes, japanisches Abenteuer. Meerjungfrauen, Drachen, Ufos, berggroße Kampfroboter und mythische Figuren geben sich ein Stelldichein. Konami ist damit ein Meisterwerk gelungen, das wir uns im zweiten Teil der Game Guide genau ansehen.

Die Götter sind spendabel ...

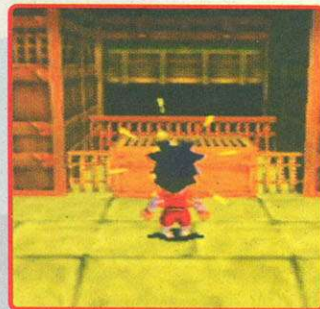
Nach dem Kampf auf dem Drachen bekam Yae ihre Flöte. Jetzt könnt Ihr das flügellose Schuppentier jederzeit rufen, um schnell an einen anderen Ort zu wechseln. Ihr befindet Euch jetzt in einer Stadt. Besteigt den Tempelberg: Steine und Gegner schalten Yae und Ebisumaru am schnellsten aus. Oben angekommen, muß Goemon spenden (Münzen wählen).



Mit dem Hammer sind die Steine leicht geknackt, während ...



... und auch die Köpfe sollten Euch keine Schwierigkeiten machen.



Japanische Götter hören zu, wenn Ihr zu ihrem Wohl gespendet habt.

Erkundet die Umgebung

Geht in die Stadt zurück, spricht mit den Leuten und erkundet dann, was hinter den anderen Ausgängen liegt. Geht zur heißen Quelle (jap. *onsen*) und spricht mit den Leuten im Haus daneben. Kehrt jetzt zu Ushikawa zurück (Zazen Town).



Genau in der Mitte des Sees ist ein Fels mit einer Glückskatze!



Ein Loch, aber Ihr seid zu groß. Da muß es doch einen Weg geben ...

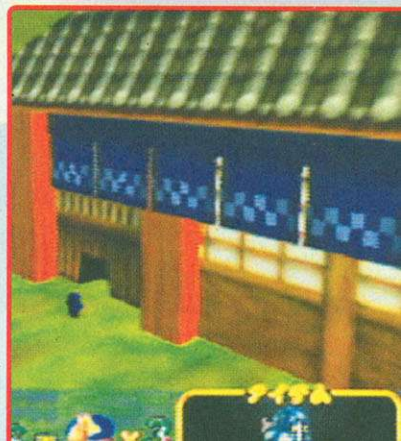


Ushikawa ist jetzt eine Zwergin. Wenn sie wegläuft, hinterher!

Ebisumaru wird nützlich

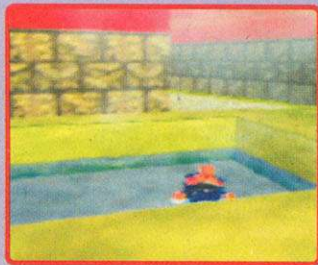
Vor dem Tempel in Zazen Town wartet Ushikawa. Sprecht mit ihr und übersteht das folgende Zwischenspiel: Ihr müßt dazu einfach ungesehen die weiß-roten Bälle einsammeln, während Ihr nicht von dem Männchen entdeckt werden solltet.

Wenn Ihr fertig seid, kann sich Ebisumaru in einen Zwerg verwandeln. Laßt noch zu dem kleinen Dorfteich, bevor Ihr die Stadt verlaßt. Schlagt mehrfach gegen die Pumpe, dann taucht eine Katze auf. Schickt jetzt Ebisumaru auf Entdeckungsreise: Als Zwerg kann der nämlich unter Heuballen etc. nach Katzen suchen.



Heiße Quelle

Mit der „Drachenfluglinie“ geht es zurück zum öffentlichen Bad auf dem Berg. Als Zwerg paßt Ebisumaru durch die kleine Tür. In so einem *onsen* sind Japaner gerne. Auch Ebisumaru und die anderen stehen darauf, im heißen Wasser zu entspannen. Die Erholung tut gut, und die gesamten Lebenspunkte füllen sich kostenlos auf.



Vorzimmer

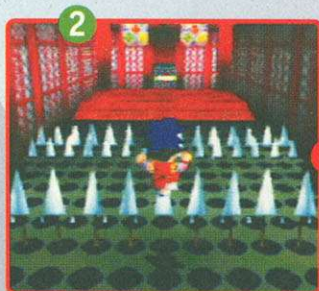


Zwei Geister sind hier, die Euch verletzen können. Doch um sie zu besiegen, müßt Ihr erst die ...



... beiden Fackeln anzünden. Dann erhalten die Geister eine feste Gestalt, und Ihr könnt zuschlagen.

- | | | |
|-----------------------|----------------------|------------------|
| A Aufzug | 2 Spikes | 6 Fähre |
| B Aufzug | 3 Glückskatze | 7 Teich |
| C Zum 2. Stock | 4 Saatgut | 8 Greifer |
| 1 Geister | 5 Köpfe | 9 Eingang |



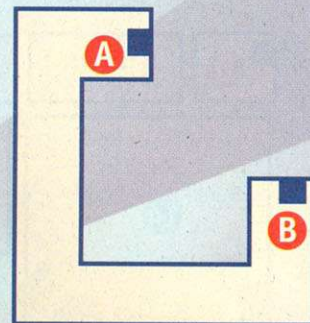
Im ersten Raum könnt Ihr nichts tun. Springt im zweiten über die Stacheln und holt die hier versteckte Katze!



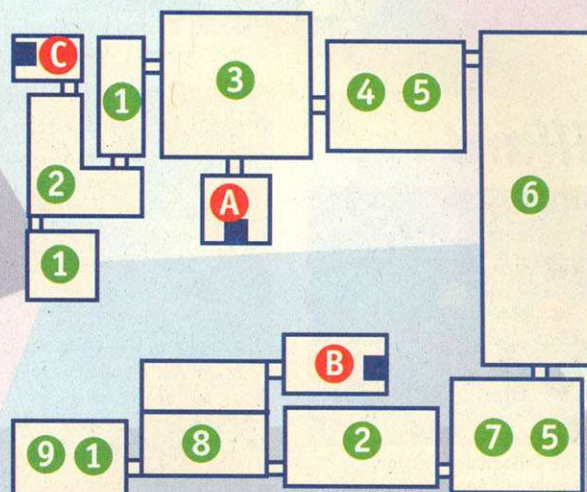
Besiegt alle Gegner möglichst aus der Ferne, nehmt den Samen und pflanzt ihn auf dem Podest.

Geister und Feuer

Hinter dem kleinen Tor trifft Ihr auf neue Gegner, die Feuer spucken. Benutzt Ebisumarus Fähigkeit, um durch das rote Tor zu kommen, und zieht Euch dann mit Goemons Peitsche über die Abgründe. (Gleich rechts vom Eingang ist eine Glückskatze versteckt!) Laft nach oben und speichert an der Tür ab, bevor Ihr das Innere betretet. Macht Licht im Vorraum (Kasten) und sucht nach dem Gang, der zum Stromgenerator führt.



1. Stock



Nehmt den Aufzug nach unten und springt über diese Bretter.



Nach einem zweiten Aufzug seid Ihr bei dem Stromgenerator. Schaltet ihn an, holt Katze und Schlüssel und springt über die Glaswand in den ersten Raum zurück.

Das Greifer-Spiel

Eure Aufgabe im ersten Raum ist es, die Kamera mit dem Greifer zu fassen und auf das Förderband zu legen. Bedient erst den linken, dann den rechten Knopf. Wenn Ihr an der richtigen Stelle seid, springt Ihr einfach von der Kontrollanlage herunter. Die Kamera wird Euch dann überbracht.

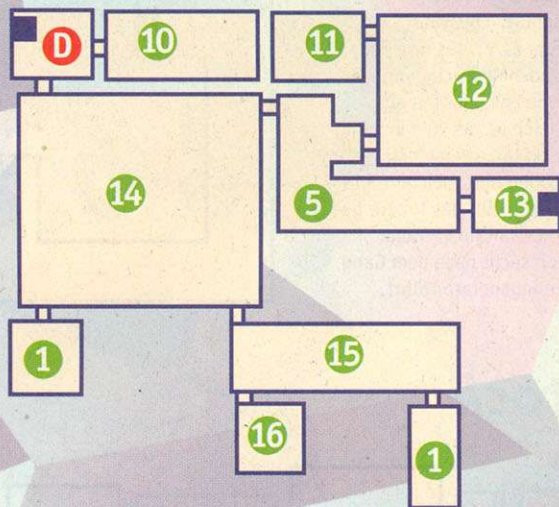


Und jetzt lächeln

Jetzt könnt Ihr den Geistern an den Kragen gehen. Ebisumaru lädt die Kamera auf und schießt ein Foto. Der Blitz läßt die Geister sterblich werden, was Ihr mit dem Hammer sofort ausnutzt. Sammelt unterwegs alle Extras ein und begeben Euch durch den Geheimgang ins zweite Stockwerk.



Der Zweite Stock



- D** Start
- 1** Geister
- 5** Köpfe
- 10** Kreisel
- 11** Schlüssel
- 12** Billard
- 13** Zum End-Boss
- 14** Gefährliches Wasser
- 15** Hüpfseile
- 16** Schatz

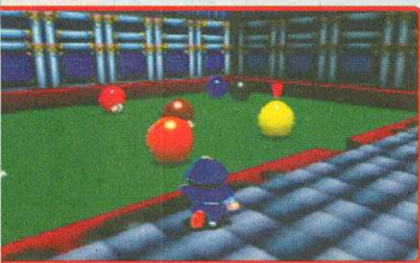


Springt von Plattform zu Plattform, berechnet dabei die Drehbewegung!



Wenn Ihr in das Wasser fällt, verliert Ihr Lebensenergie.

Billard



Locht die Bälle in der richtigen Reihenfolge ein, um den Schlüssel zu bekommen.

Der Boss

Tretet dem Boss mit Ebisumaru entgegen. Macht ein Foto, damit der Endgegner durchsichtig wird. Jetzt müßt Ihr sein Herz treffen. Dazu eignet sich Goemon mit der Kettenpeitsche, der aus der Ferne zuschlagen kann. Weicht den Feuerbällen aus und beendet den Kampf.



Auf Erkundungstour

Begeht Euch zurück nach Zazen, wo ein neuer Weg frei geworden ist. In Chugoku stellt Ihr Euch den zahlreichen Gegnern und sammelt Gegenstände. (Die beiden geschlossenen Tore sind noch nicht zu öffnen.) Erkundet den See (Fotos) und begeht Euch in die Wüste, wo ein Teich ist.



In Chugoku sind einige Türen nicht zu öffnen. Dafür braucht Ihr Sasuke.



Ebisumaru erreicht als Wicht Stellen, an die seine Freunde nicht kommen.



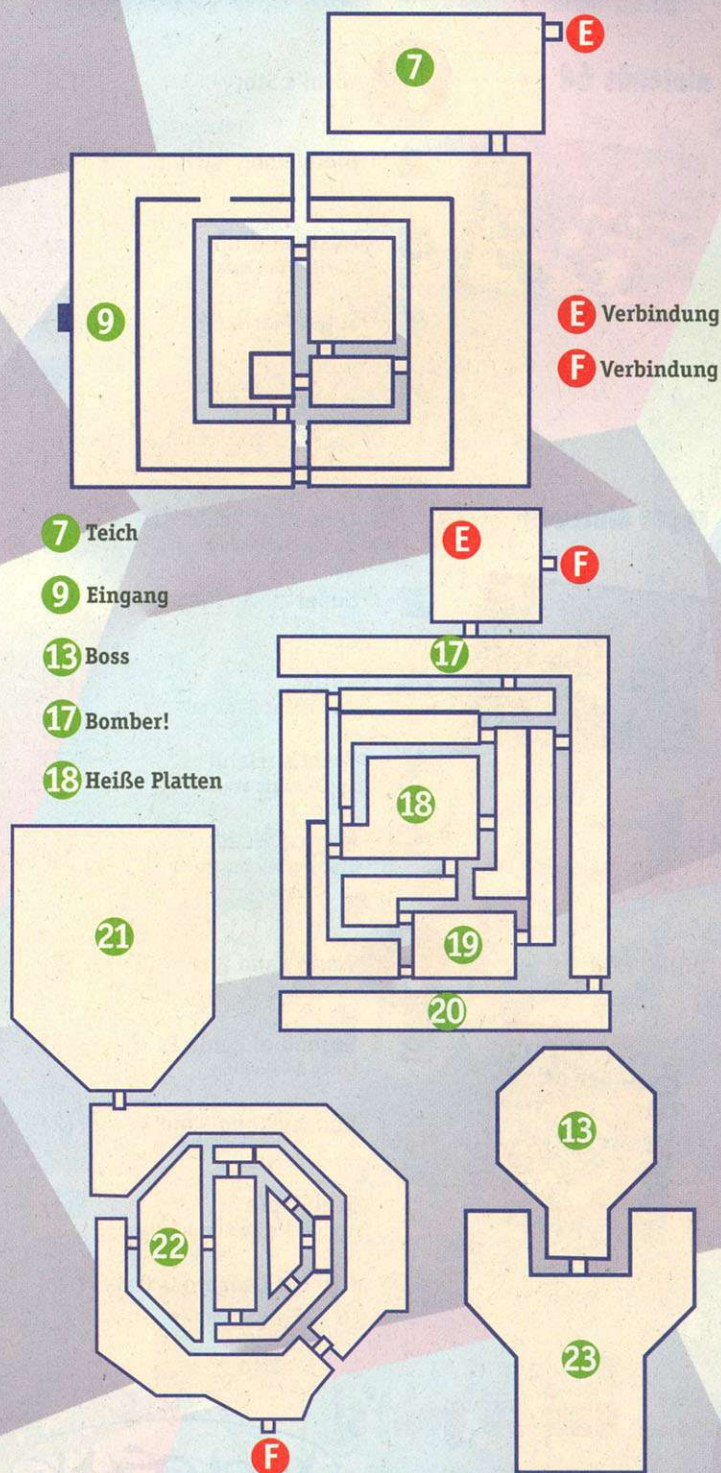
Schaut an den unmöglichsten Stellen nach Katzen (hier auf einem Tor).

Ihr braucht Hilfe

Im Teich findet Ihr eine Batterie und eine Glückskatze. Mit dem kleinen Stromspender könnt Ihr Sasuke wieder zum Leben erwecken! Verlaßt die sandige Gegend und besteigt den hohen Berg. Oben angekommen betretet Ihr das Haus, auf dessen anderer Seite ein großer See ist. Klettert auf den Baum in der Mitte (es gibt Plattformen) und macht mit Ebisumaru ein Foto. Und schon ist der Ninja einsatzbereit! Jetzt erkundet Ihr das grüne Tal mit den schwebenden Gegnern und laßt den Ninja das Tor in der Höhle weg-bomben. (Das funktioniert übrigens auch mit den beiden Toren in Chugoku.) Speichert und betretet das Schloß.



Momoyama-Schloß



Endboss

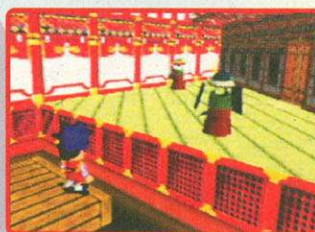
Der Geist ist leicht zu besiegen. Er wirft jede Menge Teller nach Euch: Wenn ein roter dabei ist, müßt Ihr den einfach zurückschlagen. Lauft einfach in einer Richtung um sie herum, um den Projektilen zu entgehen. Das nächste Mal begleiten wir Goemon & Co. auf der Suche nach der Stadt im Schnee und dem U-Boot.



Wer sich im ersten Stock nicht von den Lampions plättchen läßt, erreicht schnell den Eingang zum zweiten Stockwerk (B).



Für die glühenden Platten muß Sasaki seinen Eiszauber beherrschen. Der ist irgendwo im Schloß versteckt!



Die Samurai-Rüstungen greifen erst an, wenn Ihr in ihre Nähe kommt. Besiegt sie aus der Ferne.



Nutzt die traditionellen Koi-Fahnen*, um den oberen Bereich des Raumes zu erreichen.

19 Trommel

22 Treppe

20 Goodie

23 Vorraum

21 Fahnenmast

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Konami Osaka
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel
Genre: Adventure/RPG



Sound

Die Gesangseinlagen sind überscharf. Könnten aus der japanischen Hitparade stammen.

Grafik

Der **Super Mario**-Stil ist unverkennbar, die Kameraführung ist aber nicht ganz so ausgereift wie beim Original. Dafür wurden jede Menge Gags eingebaut, riesige Endgegner und gnadenlos große Level.

Spielbarkeit

Leidet manchmal unter der Kameraführung. Ansonsten erlernt man den Umgang mit den Waffen und Gegenständen in kürzester Zeit und fühlt sich – besonders wenn **Mario 64** schon durchgezockt ist – schnell zuhause.

Fazit

Die Übersetzer der englischsprachigen Version für Europa haben bessere Arbeit geleistet, als man das bei dem Thema erwartet hätte. Hier wurde meist im Geiste der japanischen Geschichte gearbeitet, und das trägt schon ein Stück zum Verständnis dieser vollkommen fremden Kultur bei. Spielerisch wird bei **Mystical Ninja starring Goemon** ein schönes Abenteuer geboten, das sympathische Figuren und viele nicht zu schwere Rätsel hat. Hoffentlich kommt noch mehr dieser Art nach Deutschland.

* Koi-Fahnen: Sie werden beim Fest der Jungen gehißt (oder verschenkt) und sollen die Fähigkeit symbolisieren, „gegen den Strom“ zu schwimmen. Koi sind Pracht-Karpfen.

LESERCHARTS

nintendo 64



- 1 Diddy Kong Racing (1)
- 2 Yoshi's Story (-)
- 3 Mario Kart 64 (3)
- 4 FIFA '98 (-)
- 5 Extreme G (-)

super nintendo



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

game boy



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

VERKAUFSCHARTS

nintendo 64



- 1 Yoshi's Story (3)
- 2 Diddy Kong Racing (1)
- 3 Mystical Ninja
starring Goemon (-)
- 4 Super Mario 64 (2)
- 5 Mario Kart 64 (-)

super nintendo



- 1 Legend of Zelda III
A Link to the Past (1)
- 2 Super Mario Kart (-)
- 3 Lufia
Rise of the Sinistrals (2)
- 4 Yoshi's Island
Super Mario World 2 (3)
- 5 Magical Quest
Starring Mickey Mouse (-)

game boy



- 1 Wario Land 2 (1)
- 2 Legend of Zelda IV
Link's Awakening (3)
- 3 Donkey Kong Land 3 (2)
- 4 Schlümpfe 3
Schlümpfe im Alptraumland (-)
- 5 Mickeys Dangerous Chase (-)

REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme



- 1 Banjo-Kazooie (N64)
- 2 Mystical Ninja
starring Goemon (N64)
- 3 Forsaken 64 (N64)
- 4 Frankreich '98 (N64)
- 5 NBA Courtside
Kobe Bryant in ... (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.



DM 99,95*

91 %



WWW.KONAMI.COM



1974 FIFA TM



FRANKREICH 98 DIE FUßBALL-WM

Echte WM-Atmosphäre gibt's nicht nur im Stadion, sondern auch mit **Frankreich '98 – Die Fußball-WM**. Fan-Gesänge, spektakuläre Spielszenen, begeisterter Jubel, in diesem Spiel ist alles drin! Und wer Weltmeister wird, liegt ganz allein an Euch!

VORBEREITUNG

Keine Weltmeisterschaft ohne große Organisation: Die Mannschaft muß zusammengestellt und die richtige Taktik gewählt werden. Ob die Spieler harmonisieren oder vielleicht doch taktische Umstellungen erforderlich sind, könnt Ihr bei Frankreich '98 in Freundschaftsspielen testen. Anhand von Fähigkeitsleveln der Spieler sollte es Euch dann gelingen, das beste Team mit nach Frankreich zu nehmen.



Die spannende Frage, wer mit zur WM darf – Ihr müßt sie beantworten und Euer Team zusammenstellen. Mit Frankreich '98 ist das alles kein Problem!



Und wer Lust hat, der kann auch Andy Köpke stürmen lassen und Matthias Sammer ins Tor stellen. Dann müßt Ihr nur noch entscheiden, in welcher Formation Euer Team spielen soll.



Vor einer Weltmeisterschaft sind noch einige Dinge zu erledigen: Wenn Ihr wollt, dann könnt Ihr Eure Spieler auch noch zum Friseur schicken!



Um Euch richtig auf das große Ereignis vorzubereiten, macht noch ein paar Freundschaftsspiele! Wer die erfolgreich hinter sich bringt, der hat gute Chancen auf den Titelgewinn.

TRAINING

Selbst der beste Spieler kann ohne Training keine hervorragenden Leistungen bringen. Und die sind nun einmal nötig, um Weltmeister zu werden! Übt mit Euren Spielern intensiv die wichtigsten Spielzüge und natürlich die Standardsituationen. Wer die draufhat, der muß auf den Torerfolg nicht lange warten. Wenn dann alle Mannschaftsteile ihre Aufgaben perfekt

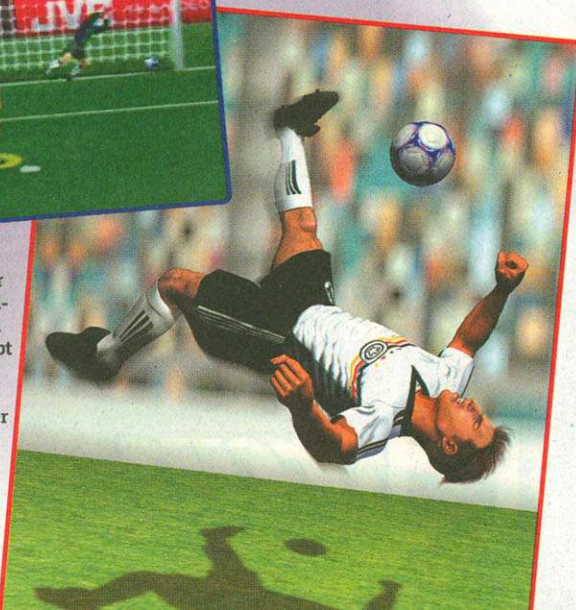
beherrschen, ist es Zeit für den ersten Anpfiff der WM!



Auf Anhieb werden Euch solche Sprünge nicht gelingen, aber mit ein wenig Training klappt das bald wie bei den Profis!



Ecken, Freistöße oder Elfmeter – vor allem die Standardsituationen sollten immer wieder geübt werden, um Erfolg zu bringen. Aber auch Fallrückzieher sind nicht ohne ...



WELTMEISTERSCHAFT.....

Die Atmosphäre im Stadium ist berausend, fast als wäre man live dabei! Die Spielpaarungen können entweder zufällig gewählt werden, oder wirklich den WM-

Paarungen entsprechen. Bietet den Fans packende Szenen, dann werden sie Euch mit ihren Gesängen belohnen und der Kommentator wird sich fast überschlagen.



Kopfball, Heber oder Abstauber – Frankreich '98 hat für jede Situation den richtigen Kick. Und das alles spektakulär wie selten.



Packende Zweikämpfe machen die Spiele spannend. Aber Vorsicht: Wer zu brutal foul't, fliegt vom Platz!



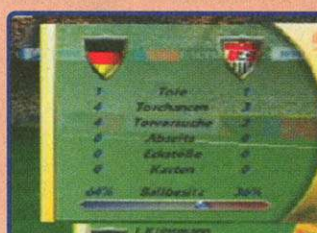
Schluß mit langweiligen Halbzeitpausen: Wie im Fernsehen gibt's die knifflige Quizfrage. Auflösung folgt nach Spielende!



Torraumszenen gibt's zum Mitfiebern aus verschiedenen Kamerapositionen hinter dem Tor, an der Seitenlinie, in der Totalen und und und. Da bleibt einfach nichts mehr ungesehen!



Wer den Konter schnell genug einleitet, der hat dank der guten Steuerung von Frankreich '98 gute Chancen auf den Torerfolg – und der Gegner hat das Nachsehen!



Nach jedem Spiel wird der beste Spieler gewählt. Die Statistik gibt Auskunft über den Verlauf des Matches.

DIE ENTSCHEIDUNG.....



Jubelszenen – eine schöner als die andere, nicht nur nach einem gewonnenen Finale.

Was gibt es spannenderes als ein WM-Finale mit Elfmeterschießen? Danach ist nur noch Feiern angesagt! Und wer dann noch nicht genug vom Kick auf dem grünen Rasen hat, der kann als Bonus legendäre Spiele nachspielen – ganz stilecht mit braunem Lederball und alten Trikots!



Es ist geschafft, die Mühen haben sich ausgezahlt, der Lohn ist die Weltmeisterschaft nach vielen packenden Spielen.



Wer es geschafft hat, Weltmeister zu werden, der bekommt als Bonus legendäre Spiele vergangener Weltmeisterschaften zum Nachspielen!

GAME BOY!

Auch auf dem Game Boy könnt Ihr um die Weltmeisterschaft spielen. *World Cup '98* ist offiziell von der FIFA lizenziert und bietet alle 32 Mannschaften des Turniers an. Ein spielbares Fußballspiel wie viele andere auch, ohne besondere Glanzpunkte oder bemerkenswerte Extras. Da die Figuren ziemlich schwer zu steuern sind, sollten sich vor allem begeisterte Fußballer und ausgebuffte Game Boy-Profis an *World Cup '98* versuchen.



Ohne Statistiken würde dem Fußball etwas fehlen.



Harter Einsatz beim Kampf um die Herrschaft im Mittelfeld.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller-Pak-kompatibel, dt. Bildtexte
Genre: Sport



Sound

Die Stadion-Atmosphäre kommt gut rüber, vor allem wegen der unterschiedlichen Fan-Gesänge. Auch der Kommentator fiebert hörbar mit. Allerdings leider auf englisch, außerdem wiederholen sich die Kommentare recht schnell.

Grafik

Die gute Grafik sorgt dafür, daß die Spielszenen und verschiedenen Kamerapositionen beim Zuschauen wirklich Spaß machen. Im Klassik-Modus sind bekannte Elemente aus der Vergangenheit, etwa der braune Ball, gut nachempfunden.

Spielbarkeit

Das Spiel ist gut zu steuern, es stehen die verschiedensten Möglichkeiten von Schüssen und Kopfbällen zur Verfügung. Allerdings dauert es eine Weile, bis man sich alle Tastenkombinationen behalten kann ...

Fazit

Frankreich '98 – Die Fußball-WM ist ein äußerst gelungenes Spiel, das sich nicht zuletzt durch die atemberaubenden Spielszenen von der Masse der Fußballspiele deutlich abhebt. Eine witzige Idee ist auch der Klassik-Modus, der wirklich Spaß macht!

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! Ohne einen Pfennig Zuzahlung! Wer da noch wartet, ist selber schuld!

Nur für Abonnenten:

NEU!

FUN VISION-NEWSLETTER

Der monatliche Info-Service mit den aktuellsten Nintendo-Nachrichten. Ohne Zusatzkosten!

Achtung: Eine Garantie für ein bestimmtes Modell kann nicht gegeben werden. Die Auswahl entscheidet der Zufall! Das ZAZOO wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist. Unbedingt Rechnung abwarten! Lieferung solange Vorrat reicht.



NEU MOTIVE!

NINTENDO FUN VISION-SPEZIAL-ABO

JA! Ich abonniere die Nintendo Fun Vision für mindestens 12 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 70,- bzw. Auslandspreis von DM 90,- und bekomme dafür einen ZAZOO ohne Zuzahlung.

Das Abonnement gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 6 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 35,- bzw. Auslandspreis von DM 45,-, wenn es nicht mindestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für die ersten 12 Ausgaben (Inland DM 70,- inkl. MwSt., Ausland DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 39



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:

**(0 69)
500 80 11**

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

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

AeroGauge

Versteckte Fahrzeuge

Um mit einem der vier versteckten Fahrzeuge zu fahren, müßt Ihr ein Rennen exakt mit 64/100-Sekunden beenden. Ihr braucht Glück, bis Euch das gelingt. Wiederholt die Vorgehensweise beliebig oft, um an andere versteckte Fahrzeuge zu gelangen. (Aber es geht auch einfacher ...)

Extra-Strecken und Fahrzeuge

Um diesen Trick auszuführen, benötigt Ihr zwei Controller und sehr schnelle Finger. Benutzt Controller 2: Im Hauptbildschirm drückt Ihr die ↑-Taste und haltet sie gedrückt. Drückt gleichzeitig (ebenfalls am zweiten Controller) die R-, L-, Z-, und die C↓-Taste. Laßt alle Tasten gleichzeitig los. Als nächstes drückt Ihr Start auf dem ersten Controller. Nun müßten sich alle Extra-Strecken und -Fahrzeuge zeigen. (Das ist doch wirklich einfacher, oder?)

Turbo-Start

Haltet den A- und den B-Knopf gedrückt, während Ihr an der Start-Linie wartet. Ihr hört nun das Kommando „Set, Ready, Go!“. Laßt den B-Knopf los, sobald der Sprecher „Ready“ gesagt hat. Jetzt entfernt Ihr Euch mit Höchstgeschwindigkeit von der Startlinie.

Turbo während des Rennens

Um den Turbo während des Rennens zu aktivieren, müßt Ihr ein wenig trickreicher vorgehen. Es kommt auf das genaue Timing an: Drückt den A-Knopf zum Beschleunigen. Betätigt anschließend die Z-Taste, um eine harte Links- oder Rechtsdrehung auszuführen. Laßt dann beide Knöpfe los. Drückt gleich anschließend wieder den A-Knopf – entweder einmal oder mehrmals. Eure Geschwindigkeit und die Temperatur Eures Fahrzeugs steigen an. Ihr müßt diese Tastenkombination sehr schnell ausführen, damit sie auch gelingt. Benutzt den Turbo so oft wie möglich, ohne dabei allerdings das Fahrzeug zu überhitzen. Dieser Trick kann vor allem in Kurven sehr nützlich sein.

NHL Breakaway '98

Zufallstreffer

Ihr wißt nicht, mit welchem Team Ihr antreten sollt? Da können wir helfen: Drückt einfach in der Team-Auswahl L, R oder R, L. Jetzt sucht das Nintendo Euer Team aus.

Extra-Teams

Natürlich gibt es auch in diesem Spiel versteckte Teams. Drückt im Hauptmenü C←, R, R, L, L und C→, um die Extra-Teams freizuschalten.

Bonus-Punkte gefällig?

Braucht Ihr mehr Punkte im Saison-Modus? Drückt im Hauptsaison-Menü C←, C←, C→, C→, C←, C←, C→, C→ und R. Jetzt werden Euch 100 Bonus-Punkte gutgeschrieben. Den Trick könnt Ihr übrigens unbegrenzt oft wiederholen.

NFL Quarterback Club

Codes für das Cheat-Menü

Gebt folgende Codes im Cheat-Menü ein:

GLYTHMD	Große dicke Spieler & Sprecher
RNLSWZNGR	Langsame Running Backs
SMLMDGT	Kleine Spieler & piepsiger Sprecher
BBMNTBL	Kleine dünne Spieler
JPNMWR	Platte Spieler
WLTRPYTN	Super Running Backs
DWNRV	Unendlich viele Downs
MCHLJNSN	Schnellere Spieler
GTNHNS	Gegnerische Offence verliert den Ball wie verrückt
SPRSLYD	Glatte Spielfläche
STYCKYHNS	Keine fallenden Bälle
BRDWYNMTH	Super Quarterbacks
CRLWYS	Hechtet nach vorne wie Carl Lewis
BGBFYFF	Spieler sind stärker und schneller
SPRTBMD	Spieler rennen immer Turbo
STNTXTM	Zwei versteckte Teams: Iguana und Acclaim
LWYSTPSS	Defense-Spieler schlagen immer den Ball weg
LDSTRTRK	Ball gelangt immer zum Wide Receiver
LLDFSC	Alle Eigenschaften der Defense sind auf Null
YNSTYNS	Teams sind sehr diszipliniert und aufmerksam
BGSPRDV	Big Super Dive
YLCTRCFB	Electric Football

Kobe Bryant in NBA Courtside

Abhängen

Haltet nach einem Dunk die B-Taste. Jetzt hängt Ihr am Korb fest. Bleibt aber nicht zu lange dort, sonst begeht Ihr ein technisches Foul.

Drei Spezial-Teams

Haltet die L-Taste und schaltet Euer Nintendo ein. Laßt die L-Taste erst los, wenn Ihr die Vorsaison ausgewählt habt. Jetzt könnt Ihr unter der Spezial-Division drei neue Teams anwählen.

Robotron 64 (US)

Paßwörter

Mit diesen Paßwörtern startet Ihr mit 32.767.000 Punkten und verfügt über 126 Leben:

	Einfach	Normal	Schwer
1. Level	TFITDQSKBB	THTTNQSKBB	TKTTDRSKBB
50. Level	TMTDQSKFF	TPTTNQSKFF	TRTTDRSKFF
100. Level	TFITDQSKLJ	THTTNQSKLJ	TKTTDRSKLJ
150. Level	TPITDQSKQM	TRTTNQSKQM	TTTTDRSKQM
200. Level	THTTDQSKCR	TKTTNQSKCR	TMTTDRSKCR

AeroFighters Assault

Allgemeine Tips

1. Nutzt die verschiedenen Trainingsmodi, um Euch mit der Steuerung der Flieger vertraut zu machen. Trainiert so lange, bis alle Manöver in Fleisch und Blut übergegangen sind.
2. Schaltet zuerst die Fliegerstaffel des Gegners aus, bevor Ihr etwas anderes unternimmt.
3. Setzt Eure Spezialwaffen nur gegen die Endgegner ein!
4. Schreckt im Notfall nicht vor Crashes zurück, denn dadurch könnt Ihr Euren Flieger nicht beschädigen. Das einzige, was schädlich ist, sind die Waffen Eurer Gegner.

Tips für Zweikämpfe

1. Achtet immer auf die Bildschirm-Anzeigen. Sie zeigen Euch alles, was für Euch wichtig ist.
2. Sollte ein Gegner in der Nähe sein, erscheint auf dem Bildschirm eine grüne Linie. Folgt ihr, um den Gegner ins Visier zu nehmen.
3. Sollte eine rote Linie zu sehen sein, werdet Ihr gerade von einem Gegner ins Visier genommen. Gebt Gas und versucht, ihn durch Ausweichmanöver abzuschütteln.
4. Wer hinter seinem Gegner ist, geht vom Gas und versucht, hinter ihm zu bleiben.

So erledigt Ihr die End-Gegner

Tokyo – Super Walker X

Hier müßt Ihr zeigen, daß Ihr in der Lage seid, eine Stadt zu verteidigen. Die Aufgabe ist es, das Regierungsgebäude gegen den Super Walker X (eine riesige mechanische Spinne) zu verteidigen. Ihr habt ein Zeitlimit von 900 Sekunden.

1. Schaltet zunächst die Begleitflieger aus.
2. Knöpft Euch als nächstes die Hubschrauber vor, die den Super Walker X begleiten.
3. Greift den Super Walker X mit Sturzflügen von oben an. Schießt dabei ständig mit dem Bord-MG, feuert Raketen ab und setzt die Spezialwaffen ein. Bleibt aber dabei mindestens 600 Fuß über dem Super Walker X, um einigen seiner zahlreichen Waffen zu entgehen.
4. Die Anzeige in der rechten oberen Bildschirmecke geht bei jedem Schaden von Super Walker X nach unten.

Alternative, um den Super Walker X zu besiegen: Laßt einfach die Zeit auslaufen, wenn er zu stark für Euch ist. Wenn die Zeit abgelaufen ist, verteidigt sich das Regierungsgebäude selbst.

Pazifischer Ozean – Leviathan

Versenkt in den Weiten des Pazifiks den Leviathan, ein gigantisches Kampf-U-Boot. Hier gibt es kein Zeitlimit.

1. Schaltet zunächst die Begleitflieger aus.
2. Greift den Leviathan mit Sturzflügen von oben an. Schießt dabei ständig mit dem Bord-MG, feuert Raketen ab und setzt die Spezialwaffen ein. Bleibt aber dabei mindestens 400 Fuß über dem Leviathan.
3. Nach der Hälfte Eures Angriffs geht der Leviathan auf Tauchstation. Wenn er wieder auftaucht, müßt Ihr Euch mit ein paar Hubschraubern rumschlagen. Schießt sie ab und widmet Euch wieder mit Sturzflügen dem Hauptziel, bis es untergegangen ist.

Bonus Stage: Luftlandung

Solltet Ihr in den ersten beiden Leveln mehr als 1.700.000 Punkte erzielt haben, könnt Ihr Euch über dieses Bonus-Level freuen. Eure Aufgabe ist es, auf dem Flugzeugträger Goliath zu landen. Ihr habt dabei ein Zeitlimit von 300 Sekunden, allerdings auch keine Gegner, die dabei stören.

(Zu 1.700.000 Punkten kommt, wer bei den ersten beiden Level die Flugzeuge und die Helikopter so schnell wie möglich abgeschossen hat. Auch die Endgegner solltet Ihr so schnell wie möglich erledigt haben. Beim Leviathan ist es besonders wichtig, daß Ihr nicht nur schnell seid, sondern auch Eure Begleitflieger wieder heil nach Hause kommen.)

Diese Mission ist relativ einfach. Der Goliath hat eine Öffnung, durch die Ihr fliegen müßt, um auf ihm zu landen. Diese ist nur sehr schwer zu erkennen, aber ein grüner Leitstrahl führt Euch dort hin. Sobald Ihr die Öffnung ansteuert, bremsst Ihr mit der C↵-Taste.

Luftschlacht – Spriggan

Ihr seid irgendwo in der Luft. Über Euch ist der blaue Himmel, unter Euch eine dicke Wolkendecke. Eure Aufgabe ist es, den riesigen Stealth-Bomber Spriggan abzuschießen, bevor er New York auslöscht. Ihr habt 600 Sekunden Zeit.

1. Schaltet zunächst die Begleitflieger aus.
2. Kümmert Euch dann um die Stealth Bomber, die sich unmittelbar hinter dem Spriggan befinden.
3. Fliegt dann unmittelbar hinter den Spriggan. Schießt direkt zwischen die beiden Triebwerke und nutzt auch Eure Spezialwaffen.

Monument Valley – Bazeel

In der traumhaft schönen Umgebung des Monument Valley müßt Ihr Bazeel aufspüren und in Schrott verwandeln. Für diesen riesigen futuristischen Panzer habt Ihr 600 Sekunden Zeit.

1. Schaltet zunächst die Begleitflieger aus.
 2. Bekämpft dann die kleinen Panzer, die um den Bazeel herumfahren. Um den Riesenpanzer zu besiegen, habt Ihr jetzt zwei Möglichkeiten:
 - 3a. Greift den Bazeel mit Sturzflügen von oben an. Schießt dabei ständig mit dem Bord-MG, feuert Raketen ab und setzt die Spezialwaffen ein. Bleibt aber dabei mindestens 600 Fuß über dem Bazeel, um einigen seiner Waffen zu entgehen.
 - 3b. Fliegt ganz knapp über dem Boden und greift den Bazeel immer wieder von hinten an. Denn dort ist seine Panzerung etwas schwächer.
- Solltet Ihr den Bazeel und den Spriggan innerhalb von 1.400 Sekunden zerstört haben, winkt Euch das nächste Bonuslevel: die Verteidigung des Space Shuttles.

Bonus-Level: Space Shuttle

Eure Aufgabe ist es, das Space Shuttle mitten in der Wüste vor den Angriffen der gegnerischen Panzer und Helikopter zu schützen. Ihr seid dabei auf Euch allein gestellt, denn es kommt keine Hilfe von Flügelmännern. Ihr müßt das Shuttle 300 Sekunden verteidigen.

Je schneller Ihr die Gegner abschießt, desto mehr Punkte gibt es im Bonus-Level. Die Anzeige links oben zeigt Euch an, wie stark das Shuttle beschädigt ist.

Solltet Ihr beide Bonus-Level geschafft haben, müßt Ihr als nächstes die Festung der PHUTTA MORGANA sprengen. Wenn auch das gelungen ist, kommt Ihr zu einer nächsten Bonusrunde: die Verteidigung von Goliath.

Festung

Sprengt die Festung der PHUTTA MORGANA. Sie liegt versteckt in einem Tal. Findet und zerstört sie, bevor die Festung ihre Superwaffe nach 900 Sekunden aktiviert.

1. Schaltet zunächst die Begleitflieger aus.
2. Macht anschließend so schnell wie möglich die vier Generatoren unbrauchbar, die das Kraftfeld aufrechterhalten. Dann können Eure Flügelmänner die Ziele im Haupttal angreifen. Die Generatoren befinden sich in den Ecken des Missions-Gebietes.
3. Kümmert Euch nun um die Verteidigungsanlagen im Tal. Konzentriert Euch aber nicht zu sehr auf die Verteidigungseinrichtungen rund um das Hauptgebäude. Denn wenn zu viele dieser Verteidigungsanlagen gesprengt sind, aktiviert sich die Superwaffe der Festung bereits vorzeitig.
4. Greift die Festung nun mit allen Waffensystemen an. Benutzt die Spezialwaffen, bis die Festung in Schutt und Asche liegt.

Bonus-Level: Verteidigung des Goliath

Der Goliath wird gerade im Ozean aufgetankt. Eure Aufgabe ist es, ihn dabei vor den sieben Hubschrauber-Angriffswellen zu schützen. Es gibt 300 Sekunden Zeit, um alle vom Himmel zu holen. In diesem Level könnt Ihr sehr viel Erfolg haben, wenn Ihr zuvor im Trainings-Modus geübt habt. Wenn Ihr in diesem Level erfolgreich wart, könnt Ihr später – nachdem das LAR ausgeschaltet wurde – an einer weiteren Bonusrunde teilnehmen.

Antarktischer Ozean

Nur noch vier Kampfflieger hat die PHUTTA MORGANA. Eure Aufgabe ist es, diese vier restlichen Flieger im Zweikampf über den Eisbergen der Antarktis zu abzuschießen.

1. Je öfter Ihr die Zweikämpfe im Training geübt habt, desto schneller kommt Ihr in diesem Level zum Erfolg.
2. Da in diesem Level kein Endgegner auf Euch wartet, könnt Ihr bereits bei den Fliegern Spezialwaffen einsetzen.

AeroFighters Assault (Fortsetzung)

3. Neben den vier Fliegern müßt Ihr Euch noch mit drei Aliens rumschlagen. Ihr müßt diese nicht besiegen, um das Level erfolgreich zu beenden. Es erhöht Eure Überlebenschancen, wenn Ihr zumindest ein Wesen kaltstellt.

Eishöhle – LAR

Findet und deaktiviert das riesige Auge LAR in einem Eislabirynth in der Antarktis. Ihr habt 900 Sekunden Zeit.

1. Haltet Euch immer auf der linken Seite, wenn Ihr im Höhlensystem seid.
2. Haltet Euch nicht mit den kleinen Gegnern auf. Wenn Ihr sie beim ersten Mal erledigen könnt, toll. Falls nicht, laßt sie einfach links liegen, denn sie werden später nicht stören.

3. Die empfindliche Stelle des LAR ist mit einem roten Punkt auf einer Anzeige (HUD) im Cockpit markiert. Nehmt diese Stelle mit allen Waffen unter Beschuß – auch den Spezialwaffen.

Solltet Ihr diese Level und alle Bonus-Level mit Erfolg beendet haben, dürft Ihr Euch nun über eine weitere Bonusrunde freuen: der Weltraum.

Der Weltraum – Pandora

Auf dem Mond müßt Ihr Pandora, ein fremdes Raumschiff, zerstören.

1. Schaltet zunächst die Aliens aus.
2. Anschließend knöpft Ihr Euch Pandora vor. Seine empfindliche Stelle ist mit einem roten Punkt auf einer Anzeige (HUD) in Eurem Cockpit markiert. Nehmt diese Stelle mit allen Waffen unter Beschuß.

Spezial-Manöver

Bei *AeroFighters Assault* gibt es für Eure Jets auch ein paar spezielle Flugmanöver. Wir verraten Euch hier ein paar. Übt diese im Trainingsmodus, damit Ihr dann in den Kämpfen bessere Chancen habt, gegen Eure Gegner zu bestehen.

Culbit & Cobra

Den „Culbit“ könnt Ihr am besten mit den sehr wendigen SU-35, FS-X oder X-29 ausführen. Zieht den Analog-Stick zurück und drückt die C↓-Taste. Zieht anschließend noch mal am Analog-Stick und drückt die C↑-Taste. Haltet den Analog-Stick nach unten und Ihr führt dieses Flugmanöver aus. Wenn Ihr nach dem zweiten Drücken der C-Taste den Analog-Stick loslaßt, sackt Ihr nach unten weg und verliert sehr schnell an Geschwindigkeit. Dieses Manöver ist ideal, wenn Euch ein Gegner sehr nah im Nacken sitzt. Kleiner Tip: Führt diesen Move nicht in Bodennähe aus, es könnte sonst Euer letzter gewesen sein!

Rudder Reversal

Um eine schnelle Drehung mit einem langsamen Flieger ausführen zu können, zieht die Nase 30° nach oben. Bremsst anschließend ab und drückt zweimal die C→- oder die C←-Taste. Nun macht Ihr eine scharfe Drehung zur Seite. Wenn das Manöver zu Ende ist, fangt Euren Jet wieder ab, bevor Ihr am Boden aufschlägt.

Madden 64

Verschiedene Cheats

Geht im „Spieler erstellen“-Bildschirm folgende Spielernamen ein:

AT MADDEN	All Time-Madden-Team
SIXTIES	Team der 60er
SEVENTIES	Team der 70er
EIGHTIES	Team der 80er
HOWLIE	AFC Pro Bowl '96 - '97
TIBURON	Bestes Team
ELEC ARTS	EA-Team
LEI	1996 NFC Pro Bowl-Team
STATS MEN	Statistisch führendes Team
SAN MATEO	EA-Stadion
MAITLAND	Tiburon Spots-Complex

Total Abgespannt

Wer das Spiel nicht durchzocken will, um das Ende zu sehen, muß folgendermaßen vorgehen: Haltet R, L und Z gleichzeitig, wenn der Sprecher „EA Sports“ sagt. Schon seht Ihr den Abspann.

Snowboard Kids

Geheime Boards

Star Board

Besiegt Shinobin im „Ninja Land“. Dann könnt Ihr das Star Board im Shop unter Special-Section für schlappe 80.000 G kaufen.

Feather Board

Hierfür müßt Ihr „lediglich“ 2.500 Punkte im „Trick-Modus“ erspielen. Dann steht auch das Feather Board im Shop zur Verfügung. Es kostet lediglich 100.000 G.

Ice Board

Kauft alle normalen Boards (Alpine, Free Style, All Around), dann müßt das Ice Board in der Special-Section zu kaufen sein. Es kostet 1.000 G.

Super Speed

Mitten auf der Strecke müßt Ihr fünf Sekunden lang die A-Taste gedrückt halten. Wenn Ihr die Taste dann nach genau fünf Sekunden loslaßt, schreit Euer Charakter „Yeah“ und saust davon. Dieser Trick ist zwar ziemlich schwierig, funktioniert aber nach mehrfachem Üben.

Der coolste Cheat

Es gibt eine Tastenkombination, mit der Ihr alle Strecken, alle Boards und den versteckten Charakter Shinobin anwählen könnt. Außerdem könnt Ihr dann im Mehrspieler-Modus auch mit den gleichen Charakteren spielen. Gebt dazu im „Start“-Bildschirm folgende Tastenkombination ein: ↓(A), ↑(A), ↓(S), ↑(S), C↓, C↑, L, R, Z, ←(S), C→, ↑(A), B, →(S), C← und Start. Wenn Ihr jetzt einen Charakter „Yeah“ schreien hört, hat es funktioniert. A = auf dem Analog-Stick, S = auf dem Steuerkreuz

Schnellstart

Mit dem Schnellstart kommt Ihr unheimlich flott aus dem Starthäuschen heraus. Um einen solchen Start hinzulegen, müßt Ihr auf dem Analog-Stick ↑ halten. Wenn der Sprecher jetzt „Go“ ruft, müßt Ihr ziemlich schnell hintereinander die A-Taste drücken. Schon schießt Ihr aus dem Häuschen und setzt Euch an die Spitze der Fahrer.

Neue Moves

Hier haben wir ein paar neue Moves für Euch zusammengetragen, die nicht in der Anleitung stehen:

Nancy	Nancy Cross	Drückt ← und →.
Jam	Jam the Amazing	Haltet A und drückt ←, →, haltet dann nochmals → und laßt A los.
Shinobin	1. Move	Haltet A und drückt →, ←, →, haltet dann nochmals → und laßt A los.
	2. Move	Haltet A und drückt →, rotiert jetzt den Analog-Stick zweimal um die eigene Achse, drückt → und laßt A los.
	3. Move	Haltet A und drückt ↑, rotiert jetzt den Analog-Stick zweimal um die eigene Achse, drückt ↑ und laßt A los.
	4. Move	Haltet A und drückt ←, ↑, →, ↓, haltet jetzt ↓ und laßt A los.

Diddy Kong Racing

Wie man den ersten Wizpig bezwingt!

Frank Sommer aus Nordhorn hat einen kleinen Trick auf Lager, wie man den ersten Wizpig besiegen kann: Gebt dazu als erstes den magischen Code „ARNOLD“ ein, um größere Fahrer anwählen zu können. Die sind seiner Meinung nach schneller. Beim Start müßt Ihr den bestmöglichen Turbo hinlegen (blauer Feuerstrahl), um in den ersten beiden Runden Wizpig dicht auf den Fersen zu bleiben. Wenn Ihr dann in der zweiten und dritten Runde den dritten, vierten und fünften Beschleuniger richtig ausnutzt (Fuß vom Gas), ist das Rennen gewonnen. Er hat dann noch hinzugefügt, daß er auch mehrere Versuche benötigt hat, um Wizpig in dem Rennen zu schlagen. Also laßt Euch nicht entmutigen und probiert eifrig.

Top Gear Rally

Alle Strecken

Nina May aus Maintal hat uns einige Tricks zu diesem Rennspiel zugeschickt: Geht im Arcade-Modus in die Streckenauswahl und drückt A, ←, →, ↓, Z. Jetzt seid Ihr zwar ein paar Bilder weiter, könnt aber alle Strecken auswählen. Zurück kommt Ihr übrigens mit der B-Taste.*

Alle Fahrzeuge

Um alle Fahrzeuge (inklusive des Beach Balls) auswählen zu können, müßt Ihr in die Fahrzeugauswahl gehen. Dort drückt Ihr dann A, ←, C↓, A, → und Z. Wiederum seid Ihr einige Bilder weiter, kommt aber mit B leicht wieder zurück.*

Farbwahl

Sobald Ihr in der Auto-Auswahl seid, müßt Ihr die L-, R- und eine der C-Tasten halten. Jetzt nur noch ↑ oder ↓ drücken, und schon hat Euer Auto eine andere Farbe. Welche Farbe es hat, hängt von der C-Taste ab, die Ihr vorher gehalten habt. Denn jede Taste steht für eine andere Farbe.*

Datum & Zeit

Ihr wißt nicht mehr, wann Ihr das Spiel durchgezockt habt? Dann hat Nina den richtigen Cheat für Euch: Haltet im Titelbild einfach alle C-Tasten gedrückt und schon erscheint eine Statistik.

● Übrigens: Die Richtungstasten müßt Ihr natürlich über das Steuerkreuz eingeben und nicht über den Analog-Stick!

FIFA '98: Die WM-Qualifikation

Trickreiches Fußballspielen

Stefan Garczyk aus Bergneustadt teilte uns sein ganzes fußballerisches Können mit. Und das wollen wir Euch nicht vorenthalten:

360°-Drehung

Haltet die Z- oder R-Taste und drückt dann C←. Schon kommt Euer Gegner vor lauter Staunen nicht mehr an den Ball.

Seitliche Bewegung

Um einem Gegner seitlich ausweichen zu können, müßt Ihr die R- oder Z-Taste kurz antippen und dann A drücken.

Tolle Volleys

Sobald der Ball in der Luft ist, müßt Ihr kurz einmal B drücken, loslassen und dann B wieder gedrückt halten. Wenn der Ball Euren Spieler erreicht, laßt Ihr die Taste wieder los.

Show-Kick

Drückt zweimal C↓ und haltet dann sofort B gedrückt, wenn Ihr am Ball steht. Dann gibt's einen tollen Kick.

Kopfball

Haltet C↓ sobald der Ball in der Luft ist. Mit A könnt Ihr Euren Mannschaftskameraden anspielen oder mit der C-Taste gleich aufs Tor köpfen.

Jubilieren

Um nach einem Tor zu jubeln, braucht Ihr nur A, B und C← drücken. Schon feiert Ihr das geschossene Tor.

Mystical Ninja

Paßwörter

Das Spiel hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel, trotzdem haben wir uns über die Paßwörter von Stefan Gutsche aus Lünen gefreut:

	Kid Ying	Dr. Yang		Kid Ying	Dr. Yang
1. Level	TXZZkZ	K4HJVJ	2. Level	h8HXXX	ztPLQH
3. Level	/jK232	zt2HQQ	4. Level	7GRvov	tZK696
5. Level	XTtttW	33B8D8	6. Level	ZtnHTH	TXrZyZ
7. Level	33t8G8	RMTyY	8. Level	4Kmy7y	MRDj1j
9. Level	JP2m5m	RMdV5Y			

Yoshi's Story

Blasenzauberei

Toni Rieseler aus Thale hat einen eiersparenden Trick herausgefunden. Wenn man auf einer Blase längere Zeit umherspringt, zerplatzt diese. So könnt Ihr wirklich einige Eier sparen.

Cruis'n USA (PAL + US)

Neue Fahrzeuge & Golden Gate Park

Sebastian Graf hat wieder zugeschlagen: Er hat nicht nur neue Fahrzeuge entdeckt, sondern auch noch die versteckte Strecke durch den Golden Gate Park von San Francisco entdeckt. Um die neuen Fahrzeuge auswählen zu können, geht Ihr in die Fahrzeugauswahl und haltet dort C↑, C← und C↓ gleichzeitig gedrückt. Den Golden Gate Park findet Ihr in der Streckenauswahl, wenn Ihr dort die L-Taste, C← und C↓ gleichzeitig haltet.

Lylat Wars

Verschiedene Tricks

Wolfgang Hamann aus Holzminden hat uns einige Tricks zu dem Weltraumspiel zugeschickt:

Reparaturteam in Sector Z

Wenn Ihr in Sector Z ein beschädigtes Raumschiff habt, solltet Ihr von hinten in die Great Fox hineinfliegen. Es folgt dann ein automatischer Flug durch das Mutterschiff, bei dem der Arwing komplett repariert wird.

Panzer für Alle

Normalerweise kann man im Vierspieler-Modus nur den Arwing steuern. Wenn man allerdings mindestens eine Medaille auf Venom (schwerer Weg) erspielt hat, kann man auch im Mehrspieler-Modus den Panzer anwählen.

Auf die Füße

Im Vierspieler-Modus kann man auch zu Fuß gegeneinander antreten. Dies geht folgendermaßen: Erspielt zuerst alle Medaillen. Damit kommt Ihr in den Profi-Modus (Fox trägt jetzt, wie einst sein Vater, eine Sonnenbrille. Außerdem gibt es nun mehr Gegner in den Leveln und bei fast jeder Berührung mit einem Hindernis fallen Euch die Flügel ab.). In diesem Modus müßt Ihr dann wieder eine Medaille auf Venom erreichen und schon könnt Ihr im Mehrspieler-Modus (durch Drücken einer C-Taste) zu Fuß gegeneinander antreten.

The Lost World – Jurassic Park 2

Paßwörter

Auch diese Paßwörter stammen aus der Feder von Sebastian Graf:

2. Level: KQTV	3. Level: NPLX	4. Level: BGMD	5. Level: HRTY
6. Level: JFCD	7. Level: MRBM	8. Level: XGNT	

Turok

Paßwörter

Und wieder hat der Tiptime-Spezialist Sebastian Graf aus Meinerzhagen zugeschlagen und uns seine Paßwörter zugeschickt:

1. Level: GRZNNPCRB	2. Level: DVZNDPCTBB	3. Level: KWRNGRBTBB
4. Level: PCVYGRBTBG	5. Level: RCVYGRSTBZ	6. Level: VSQYTRSQBL
7. Level: RSQYTRSQBN		

WCW vs. NWO: World Tour

Alle versteckten Wrestler

Severin Ross aus Luzern (Schweiz) schickte uns einen Cheat, mit dem Ihr alle versteckten Wrestler aktivieren könnt, ohne das Game durchzuzocken. Geht dazu ins Options-Menü und drückt R, L, A, A, B, B, R und Z. Schon könnt Ihr alle versteckten Kämpfer in den Wrestling-Ring holen.

Diddy Kong Racing

Abkürzen bei Wizpig

Auch diese Abkürzung stammt von Christian Schulze aus Radebeul. Gleich hinter dem ersten Turbo ist in der rechten Wand ein Loch, das Euch ein ganzes Stück weiter nach vorne bringt. Fahrt einfach schräg von links nach rechts auf den Turbo-Pfeil zu und legt hinter dem Turbo eine Kurve auf zwei Rädern hin (A, B und R gleichzeitig drücken und um die Kurve fahren). Jetzt hüpfet Ihr mit etwas Glück in den Tunnel.



San Francisco Rush

Korrektur aus NFV 39 (5+6/98)

Leider hat sich in der letzten Ausgabe ein Druckfehler eingeschlichen. Den möchten wir natürlich sofort verbessern (siehe fett gedruckter Text). Um nach Alcatraz zu kommen müßt Ihr zuerst folgenden Code eingeben:

8DP5KG5L4G59P

G92WVCQYODRDQ

Wählt nun die Option „Rennserie fortsetzen“ und laßt die Spielzeit verlaufen, 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.) In der Auto-Auswahl: Haltet C← und Z gedrückt, laßt dann beide los und betätigt ←.
- 2.) Im Setup-Menü: Haltet C↑ und Z gedrückt, laßt dann beide los und betätigt ↑.
- 3.) In der Strecken-Auswahl: Haltet C→ und Z gedrückt, laßt dann beide los und betätigt →.
- 4.) In der Auto-Auswahl: Haltet C↓ und Z gedrückt, laßt dann beide los und betätigt ↓, die L- und dann R-Taste.
- 5.) Willkommen auf der härtesten Strecke dieses Spiels!

Neu: Fahrt bei Nacht und Nebel

Die folgenden beiden Cheats kommen von Marcel Steinke aus Reken: Geht im Options-Menü auf das Wort „Nebel“ und drückt alle C-Knöpfe, ← und →. Nun erscheint der neue Punkt „Nebelige Nacht“.

Neu: Minengefahr!

Um Euer Auto in eine Mine zu verwandeln, müßt Ihr zunächst in die Auto-Auswahl. Dort gebt Ihr dann C→, C→, Z, C↓, C↑, Z und C← ein.

Diddy Kong Racing

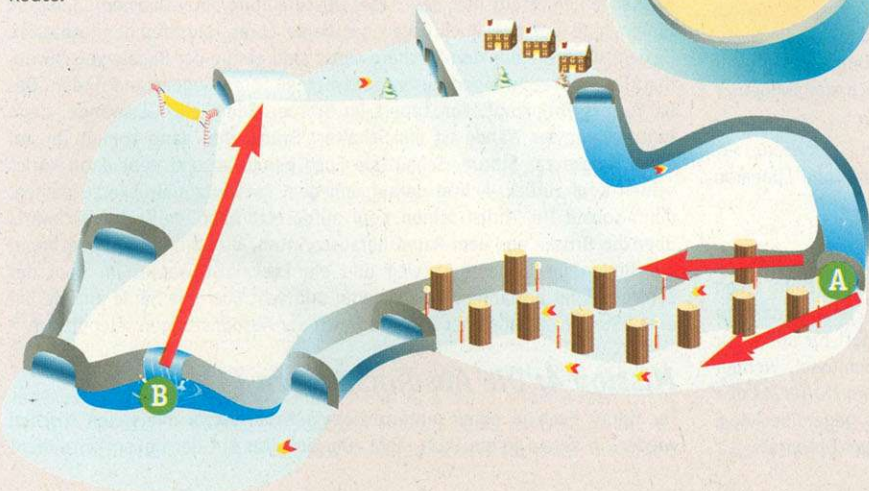
Neue Abkürzungen

Christian Schulze hat für zwei Strecken Abkürzungen gefunden, die wir Euch nicht vorenthalten wollen:

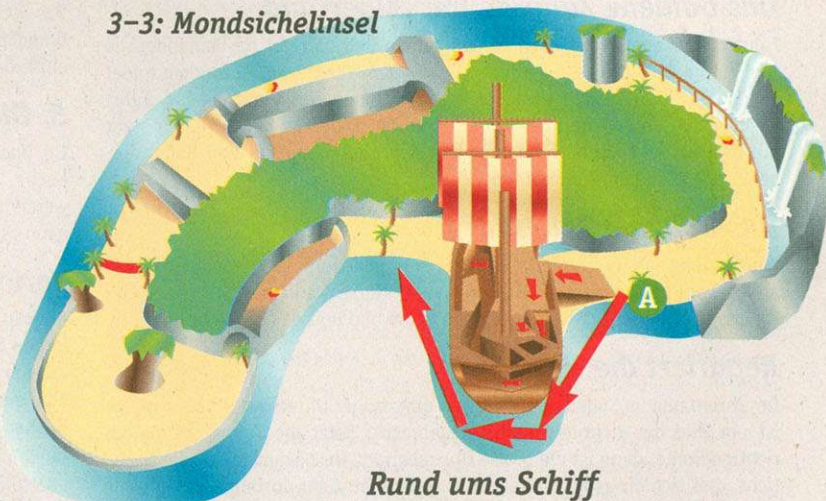
4-4: Eisstadt

Der Wasserfall

Mit dem Hoovercraft und dem Flugzeug solltet Ihr gleich nach der Höhle in Richtung Wasserfall fahren. Durch das Wasser durch und schon seid Ihr auf einer geheimen Route.



3-3: Mondsichelinsel



Rund ums Schiff

Wenn Ihr in dieser Runde ein Hoovercraft steuert, müßt Ihr nicht durch das verwinkelte Schiff fahren. Ihr steuert links an der Rampe vorbei, schlittert um das Schiff herum und fahrt über eine Sandbank wieder auf die normale Strecke zurück.

Zwei Wege

Hinter dem Eistunnel könnt Ihr nicht nur links die Hauptstrecke verlassen, sondern auch rechts. Auf beiden Seiten findet Ihr massenweise Turbos.

Hexen 64

Level 4 – Die Leidensburg

Wie das letzte hat auch dieses Level zwei Teile. Sie sind wie folgt aufgeteilt:

1. Die Uhr

Im Inneren eines der Gebäude hängt eine große Uhr an der Wand. Um diese wieder zum Ticken zu bringen, müßt Ihr im Schloß versteckte Zahnräder finden. Habt Ihr alle Teile aufgetrieben und eingebaut, läuft die Uhr wieder und damit auch ein Aufzug, der Euch in den zweiten Teil des Levels bringt.

2. Der Galgen

So habt Ihr es schon bis ins Versteck des zweiten Erzketzers geschafft. Um ihn zu besiegen, braucht Ihr noch den Schlüssel zur Tür der Äxte.

Mission 1: Der Weg in das Schloß

Um ins Schloß zu gelangen, müßt Ihr baden gehen. Habt Ihr die Monster erledigt, geht es zu dem kleinen Plateau in der Mitte des Beckens. Links und rechts davon sind Nischen mit je einem Schalter. Drückt die Schalter, und ein Zugang zum Schloß öffnet sich.

Die vier Zahnräder unterscheiden sich in den Farben. Ihr braucht: 1. ein silbernes, 2. ein goldenes, 3. ein silbernes mit Goldrand und 4. ein goldenes mit Silberrand. Macht Euch auf die Suche!

Das Silberne Zahnrad

Betretet das Schloß durch den Haupteingang und geht nach rechts. Das Silberne Zahnrad liegt in der Mitte des dunklen Raumes. Holt es und verschwindet schnell wieder!

Das Silberne Zahnrad mit Goldrand

Das zweite Zahnrad befindet sich in dem großen runden Raum gegenüber dem Fundort des Silbernen Zahnrades. (Hier steht später das Portal zum Galgen.) Der Eingang befindet sich im Süden: Holt das Zahnrad und werft dabei ein Auge auf die Masken auf den Säulen ... Den Schalter, der die Aufzüge in Gang setzt, findet Ihr an der östlichen Seite des Raumes.

Das Goldene Zahnrad mit Silberrand

Fahrt mit einem Aufzug hoch zu den Zinnen und betretet nacheinander die fünf Türme des Schlosses, in denen immer Monster lauern. Außerdem findet Ihr einige Güter in den Turmecken und je einen Totenkopfschalter. Fahrt wieder nach unten und geht in den Raum im Südosten der Burg. (Er sieht aus wie ein umgedrehtes L.) Hier hat sich eine Treppe in den Boden gesenkt, die Euch zum Zahnrad führt.

Das Goldene Zahnrad

Das Goldene Zahnrad befindet sich auf einer Plattform im runden Raum. Um an es heranzukommen, müßt Ihr an der Außenwand des Schlosses vier Knöpfe finden. Geht dann zum runden Raum und holt das letzte Zahnrad.

Repariert die Uhr

Im Uhrenraum im Süden des Schlosses gibt es vier Uhrenkästen. Über jedem ist ein Bild des richtigen Rades angebracht: Setzt die Zahnräder an die richtige Stelle, dann ist die große Uhr repariert. Ihr bekommt nun die Nachricht, daß sich etwas im runden Raum getan hat. Geht dorthin und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Der Sternenschalter teleportiert Euch zum Galgen.

Mission 2: Der vergessene Vorposten

Hier finden sich zwei unheilige Bücher: die „Liber Obscura“ und „Daemon Codex“. Ihr braucht diese beiden für die Galgen-Mission.

Liber Obscura

Ihr startet in einem kleinen dunklen Raum. Wer ihn verläßt, sieht einen Sims auf der rechten Seite, der zu einem Balkon führt. Paßt auf, daß Ihr nicht in die Schlucht fallt! Tretet durch die Tür und sorgt dort für Ruhe. Für die Tür auf der anderen Seite braucht Ihr den rostigen Schlüssel. Wendet Euch deshalb erst nach links und steigt die Treppe hinab, wo Ihr rechts den Schalter findet. Ist der gedrückt, öffnet sich ein Gang gegenüber dem Raum, in dem Ihr jetzt steht. Dort ist das gut bewachte „Liber Obscura“.

Daemon Codex

Folgt dem Gang, wenn Ihr das erste Buch gefunden habt, bis in den Hof mit der Tür für den rostigen Schlüssel. An einer Seite des Hofes ist ein Schalter, der zwei Plattformen zu ein paar Goodies in Bewegung setzt. Außerdem hat sich auf derselben Seite des Hofes ein Durchgang geöffnet. Achtet darin auf die linke Wand: In einer Nische befindet sich der rostige Schlüssel! Lauft weiter und springt über die Schlucht, um einen Porkolator zu erhalten. Drückt auch hier den Schalter und öffnet mit dem rostigen Schlüssel die Tür. Vorsicht: Hier sind zahlreiche Monster! Ihr findet vier Schalter: Sind alle gedrückt, teilt sich die Säule in der Mitte des Raumes und Ihr könnt den „Daemon Codex“ einsammeln. Jetzt öffnet sich eine Wand und Ihr findet das Portal zum verwilderten Garten, dem Geheimlevel in Level 4 (allerdings nur, wenn Ihr das Geheimlevel im zweiten Level gelöst habt).

Mission 3: Der Galgen

Wenn Ihr das erste Mal in dieses Level kommt, seht Ihr einen Schalter. Der läßt die Plattform, auf der Ihr steht, herabsinken. Dreht Euch besser um, sonst greift Euch ein Monster von hinten an! Das Galgen-Areal ist in diverse Plätze und Räume unterteilt.

1. Der Zentralraum

Im ersten Saal gibt es ein Portal, das Euch zurück ins Schloß bringt, sowie eine hohe Steinsäule.

2. Der Raum des Axt-Schlüssels

Ihr braucht den Axt-Schlüssel, um ins Versteck des Erzketzers zu gelangen. Zwar könnt Ihr den Schlüssel gleich sehen – doch um den Käfig zu öffnen und an ihn heranzukommen, müssen erst einige Puzzles gelöst werden.

3. Der Statuen-Raum

Dies ist der östliche Raum mit den dunklen Bischöfen. An einem Ende des Raumes ist eine Statue und im Boden ist ein gewaltiger Riß.

4. Das Lager des Erzketzers

Das ist der westliche Raum des Galgen-Levels. Um hinein zu kommen, braucht Ihr den Axt-Schlüssel. Innen steht ein Thron und viele Säulen, außerdem sind Lampen im Raum verteilt. Hier findet Ihr den Erzketzer!

5. Die Bücherei

Ihr findet sie im Süden des Levels. Hier gibt es Bücherregale und Studiertische. Die Tür in diesem Raum kann mit dem Kerkerschlüssel geöffnet werden. Habt Ihr alle Gegenstände aus dem vergessenen Vorposten geholt, kann es mit dem Galgen-Level losgehen.

Yoricks Totenkopf

Geht in Richtung Bücherei und dort die Treppe herunter. Die Bücherregale in den Nischen sind Geheimtüren! Widmet Euch der linken Tür. Neben einer ganzen Menge Bücherregale gibt es in der Bücherei auch zahlreiche Ettins. Sind sie besiegt, fällt Euch bei einem der hinteren Regale auf, daß dort zwei Bücher fehlen. Stellt hier das „Liber Obscura“ und den „Daemon Codex“ so hinein, daß auf den Buchrücken der Name Eures Hauptfeindes lesbar ist. Besiegt dann die dunklen Bischöfe. Jetzt sind einige der Regale verschwunden: Ihr müßt an einer dieser Stellen einen roten Gegenstand finden. Das ist Yoricks Totenkopf! Zerdeppert im Statuen-Raum alle Glaswände, denn hinter einer der Wände ist ein Schalter. Drückt ihn, dann kommt Ihr auf einer Brücke zur Statue. Schaut sie Euch genau an und gebt dann Yorick seinen Kopf zurück. Achtet darauf, mit dem Rücken zur Brücke zu stehen, denn sobald Ihr Yorick seinen Kopf aufgesetzt habt, müßt Ihr rückwärts über die Brücke aus dem Raum heraussprinten. Durch ein Erdbeben bricht der Boden im Säulenraum weg und ein Leck läßt Wasser im Pool des Zentralraumes auslaufen. Geht dorthin und seht Euch die Säule an. Sie hat einen Sternenschalter, der Euch ins Reich der Ausdünstungen teleportiert.

Mission 4: Die Ausdünstungen (1)

Ihr findet Euch in einem unterirdischem Kanalsystem mit vielen Nischen wieder, in denen je ein Ettin steht. Der Schalter auf der linken Seite dient

Hexen 64

als Türöffner. Durch das Portal kommt Ihr zurück in den Galgen-Level. Außerdem wird ein weiterer Gang geöffnet. Ihr erreicht bald einen Raum mit vergitterten Fenstern und seht an der Wand einen Ring. Zieht daran, dann kommt Ihr nach draußen, wo sich an einem der Fenster links vom Ausgang der Kerkerschlüssel befindet. Geht nun zurück in den Galgen-Level.

Das Portal zu den Kerkern

Geht wieder in die Bibliothek und nehmt diesmal den rechten Durchgang. Ihr befindet Euch in einem Raum mit Schlachtauren, einem Regal, einem hölzernen Podest mit einem Schalter und etwas, das wie ein Bett aussieht. Außerdem ist in dem Raum ein Käfig, in dem sich neben einem Monster noch ein Porkolator befindet. Besiegt alle Monster, dann öffnet sich eine Wand in der Nähe des Käfigs und Ihr könnt den Porkolator holen. Stellt Euch im ersten Raum vor das Bücherregal in der Ecke und aktiviert es.

Ihr werdet nach unten gefahren in einen kurzen Gang mit einem Fenster und einigen Monstern. Durch das Fenster seht Ihr einige dunkle Bischöfe, die aber von hier aus nicht erreichbar sind. Geht zurück in den ersten Raum auf die hölzerne Plattform und stellt Euch vor den Schalter. Drückt ihn und dreht Euch vorsichtig um. Der Rest der Plattform ist verschwunden, und Ihr müßt nun mit einem weiten Satz zurück in den Raum springen. Geht nun durch die Kerkertür und dann durch eine „geöffnete“ Wand an der rechten Seite. Ihr habt sie mit dem zuletzt gedrückten Knopf geöffnet. Neben dem dunklen Bischof ist ein Schalter. Drückt diesen, dann wird im Raum mit den Fässern eine Treppe aktiviert. Steigt die Stufen hinab. Unten geht Ihr nach rechts – vorsicht, links ist ein Abgrund – und findet das Portal zum Kerker.

Mission 5: Der Kerker

Ausgangspunkt ist ein kleiner Raum mit einem Portal, das ins Galgen-Level führt. Geht durch den Ausgang, dann kommt Ihr über eine Treppe in einen Raum mit einem Lavabecken. Westlich davon gibt es noch weitere Stufen, die in eine Folterkammer führen. Durchsucht diesen Saal der Qualen nach einem Schalter in Maskenform. Der öffnet die Barriere gegenüber dem Eingang zu diesem Level. Davor ist eine Säule mit einem Schalter. Drückt Ihr ihn, so öffnet sich jeweils eine der sieben Zellen, in denen Schlachtauren versteckt sind. Erledigt alle diese Monster, bis alle Zellen offen sind. Geht dann in den zentralen Raum, der von den Kerkern eingekreist ist. An der Säule ist ein Schalter, mit dem Ihr zwei Zugänge im Westen des Lava raumes öffnet. So kommt Ihr auf die Wege, die über der dunklen Folterkammer entlangführen. Nehmt den südlichen Weg und sucht den entferntesten Raum auf, wo ein Porkolator liegt. Wenn Ihr weiter die Gänge durchforstet, erreicht Ihr bald einen Raum mit zwei bewohnten Käfigen und einem Schalter. Drückt den Schalter, so leuchten seine Augen blau und eine Tür öffnet sich. Nochmaliges Drücken schließt diese Tür und öffnet die andere. Die Augen des Schalters leuchten wieder blau. Drückt Ihr den Schalter zum dritten Mal, so funkeln die Augen rot und beide Türen sind geschlossen.

Geht wieder zurück in den Gang bis zu einem Raum mit vielen kleinen Folterzellen und Munition. Durchsucht weiter die Gänge, bis Ihr in einen Raum mit vielen Gehängten kommt. Geht an dessen Rückwand und aktiviert sie. Eine Geheimtür öffnet den Weg in den Raum mit der Rüstung, den Ihr wahrscheinlich schon durch ein Fenster auf dem Gang gesehen habt. Ist der Schalter hier gedrückt, so öffnet sich der Durchgang zum Flur. Geht nach Osten und folgt der nördlichen Passage. In der nächsten Nische findet Ihr einen Durchgang mit einem anderen Wandmuster. Folgt ihm zu einem Raum mit Chaos-Schlangen und Räumen mit geöffneten Gittern. In einem davon befindet sich ein Schalter, der gedrückt sein muß. Geht nun zurück zu dem Gang: Auf der linken Seite hat sich dort ein neuer Weg geöffnet. Geht Ihr diesen Gang entlang, kommt Ihr in einen Raum mit einem Schlachtauren, in dem Abwasser fließt. Folgt diesem Strom nach links, bis Ihr abstürzt. So erreicht Ihr in einen neuen Teil der Ausdünstungen.

Die Ausdünstungen (2)

Unten angekommen haben sich einige neue Gänge geöffnet, die alle erkundet werden wollen. Springt in die Abwässer und wadet stromabwärts, bis Ihr in einen Raum mit Ettins kommt. Hier geht es zum einen nach rechts, wo Ihr in den ersten Teil der Ausdünstungen kommt. Lauft lieber geradeaus, dort wartet Neuland. Ihr erreicht schließlich einen hohen Raum, wo das Abwasser abfließt. Betätigt das Handrad und schließt so die Abflußmöglichkeiten für das Abwasser – Ihr werdet nach oben getragen.

Hier ist eine mystische Urne und ein zweites Handrad. Dreht daran und springt schnell wieder ins Wasser. Geht jetzt zum Raum mit dem Portal; gegenüber hat sich ein Gang geöffnet. Durchsucht den Süden des Abwassers, wo Ihr einen Raum mit einer hohen Decke findet. An einer Stelle erreicht Ihr eine Erhöhung mit Drachenhaut als Beute. Der rostige Ring in der Wand öffnet den Weg nach draußen. Hier ist ein Platz wie der, an dem Ihr den Kerker-Schlüssel gefunden habt. Geht nach rechts und findet einen Eingang mit einem Porkolator. Jetzt ist es an der Zeit, zum Portal zurückzukehren.

Folgt dem Weg, den Ihr beim ersten Besuch in den Ausdünstungen genommen habt. Auf der linken Seite ist ein Raum mit vier Abwasser-Reservoirs und zwei Handrädern an der Wand. Die ermöglichen es Euch, das Wasser aus den Sammelbehältern zu lassen. Springt in das Reservoir im Nordwesten. Hier findet Ihr ein Portal in einen neuen Bereich der Leidensburg. Öffnet die Tür und geht zurück in das Portal zu den Ausdünstungen. Ihr erreicht einen engen Raum und müßt die Wände nach einem Ausgang abtasten. Paßt auf die Fallgruben auf! Ihr seid jetzt wieder im Reservoir-Raum. Springt diesmal in den südwestlichen Behälter. Tastet auch hier die Wände ab, dann findet Ihr einen Durchgang. Dahinter gibt es eine Tür und dann ein Portal in den verlassenen Vorposten. Dort wartet auch eine braune Chaos-Schlange und ein Aufzug in Form einer braunen Säule. Tretet durch das Portal.

Der Verlassene Vorposten

Geht auf den Durchgang zu, der links und rechts eine Fackel hat. Die Fackeln leuchten auf und Ihr bekommt die Nachricht, daß sich etwas im Galgen-Level geöffnet hat. Kehrt dorthin zurück.

Mission 6: Das Lager des Erzketzers

Geht zum Raum des Axt-Schlüssels im Norden des Galgen-Levels. Links seht Ihr fünf Säulen mit Flechtes darauf. Die solltet Ihr besser nicht aufsammeln ... In der Mitte der fünf Säulen befindet sich ein Raum, der sich öffnet, wenn man von Süden an ihn herantritt. Rechts ist ein Käfig mit einer Öffnung in der Decke und ein paar Monstern im Inneren. Habt Ihr alle Rätsel erfolgreich gelöst, so findet Ihr an der südöstlichen Ecke des Käfigs eine Öffnung. Lauft hindurch, und eine Säule in der Mitte des Käfigs senkt sich. Ihr habt den Axt-Schlüssel gefunden! Geht zum Lager des Erzketzers und öffnet die Tür. Besiegt die beiden Schlachtauren und holt Euch das Extra: Es erscheinen zahlreiche Afrits und danach eine Chaos-Schlange. Habt Ihr alle besiegt, ist Showtime für ein paar dunkle Bischöfe. Erst wenn der letzte von ihnen besiegt ist, kommt hinter dem Thron der Erzketzer zum Vorschein. Er schwebt über einem Stern aus Lava. Ist er erledigt, erscheint das Portal zum letzten Level (Nummer 5).

Bonus-Level: Der verwilderte Garten

Ihr seht Euch in diesem Garten einem viereckigem Gebilde aus Wegen gegenüber. Auf den äußeren Wegen tauchen ab und zu Schalter auf und verschwinden wieder. Es sind insgesamt acht Stück, die Ihr drücken müßt. Dann erscheint in der Mitte des Quadrates ein neunter Schalter. Habt Ihr auch ihn gedrückt, setzen sich die Aufzüge in diesem Level in Bewegung. Doch hütet Euch vor den Gärtnern, die Euch nach Drücken des neunten Schalters nach dem Leben trachten! Sowohl im Norden als auch im Süden befinden sich eine Treppe und ein Aufzug. Sie alle führen zu ein und derselben Stelle. Bei dem Aufzug ist es zwar genauso, doch seid Ihr etwas zu dick, um in die Mitte des Raumes zu kommen. Nehmt Ihr allerdings die Mühe auf Euch, den Raum von beiden Seiten zu begutachten, so senkt sich eine Wand und Ihr erhaltet als Bonus einen Krater der Macht. Ihr findet in diesem Zusatz-Level auch einige Waffen und Waffenteile, doch solltet Ihr sie längst alle besitzen. Über eine der Treppen kommt Ihr zu einem Raum, der auf einer Seite zwei Durchgänge hat. Hier fließt grüner Schleim, der nach und nach den Raum füllt. Um den Schleim wieder zurückfließen zu lassen, müßt Ihr einen Schalter am anderen Ende des Raumes drücken.

AeroFighters Assault

Spanky

Wenn Ihr alle drei Bonus-Level findet und die einzelnen Missionen erfüllt, wird ein neuer Pilot – Spanky – freigeschaltet.

● Avenging Spirit

Schweres Spiel

Wenn Ihr diesen Code einsetzt, werden die Gegner schwerer zu besiegen sein. Außerdem verursachen sie bei Euch mehr Schaden. Drückt also, sobald das Titelbild erscheint, ↑ + A + B. Habt Ihr alles richtig gemacht, hört Ihr einen Ton.

● Faceball 2000

Levelauswahl und mehr

Startet im ersten Level und findet den Ausgang. Jetzt müßt Ihr diesen fünf Mal abschießen und danach den Level erneut erkunden. Ihr findet einige Extra-Leben und Speed Power-Ups. Außerdem sind noch fünf neue Ausgänge aufgetaucht, die in unterschiedliche Level führen.

● QIX

Kleiner Tip am Rande:

Macht etwa in der Mitte des Spielfeldes mit der schnellen Linie eine Kolonne aus langen, schmalen Kästchen. Arbeitet Euch auf diese Weise in Richtung der anderen Spielfeldseite und erobert so die Hälfte des Bildschirms.

● Q*Bert

Animiert

Ihr bekommt eine nette Animation zu sehen, wenn folgende Tasten gedrückt werden: →, ↑, B, A, ↓, ↑, B, ↓ und B.

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

Die Fun Vision-Hotline



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

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

0 69 / 500 80 70

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

● Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Frank Sommer aus Nordhorn, Marcel Steinke aus Reken, Nina May aus Maintal, Sebastian Graf aus Meinerzhagen, Severin Ross aus Luzern (Schweiz), Stefan Garzyk aus Bergneustadt, Stefan Gutsche aus Lünen, Toni Rieseler Thale und Wolfgang Hamann aus Holzmünden. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Christian Schulz aus Radebeul. Herzlichen Glückwunsch!

● Alle Eure Fragen

- Dominik Nuszpl aus Krummesse sucht Tastenkombinationen für das Game Boy-Spiel Kirby's Dreamland. Kann ihm jemand helfen?

● Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip • Ask-A-Tip

Tips herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich halt. Denn jeder Tip, der in der NFV veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Und für den Bombentip der Ausgabe lassen wir sogar ein 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.



Hotlines

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

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

Electronic Arts (Technische Hotline)
0 24 08 / 94 05 55 (Werktags von 9.30–17.30 Uhr)

GT Interactive-Hotline
0 40 / 27 85 53 06 (Werktags von 15–18 Uhr)

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

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

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

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!!!





Das Warten hat sich gelohnt: *Forsaken* ist endlich da! Mit 22 Runden hat die N64-Version deutlich mehr Level zu bieten als auf der Playstation und dazu das große Plus eines Vier-Spieler-Modus. Selten war ein Ballerspiel so spannend und dabei grafisch so gut!



ES GIBT NUR EINE RETTUNG

Das Jahr 2113 brachte der Erde einen großen Knall: Jetzt existiert dort kein menschliches Leben mehr. Nur noch die Gebäude zeugen davon, daß auf dem blauen Planeten einmal reges Treiben herrschte. Die einzigen, die sich zur Zeit auf der Erde aufhalten, sind Roboter. Sie kontrollieren alles und schießen auf jeden, der sich traut, bei ihnen aufzutauchen. Ihr könnt Euch unter acht Charakteren einen aussuchen und gehört dann zu diesen Unerschrockenen! Eure Aufgabe ist es, die Erde von den dort herrschenden Maschinen zu befreien. Dazu bekommt Ihr ein Bike zur Verfügung gestellt, ausgerüstet nur mit dem Nötigsten. In einzelnen Missionen auf 22 Leveln mit 5 Schwierigkeitsstufen müßt Ihr versuchen, Eurem Ziel näher zu kommen. Ihr seid die letzte Rettung für den guten alten Planeten Erde ...



FINDE UND ZERSTÖRE SIE DEN KRAUSSCHIFF-PROTOTYP DREHRAUCHT.



Die 3rd-Person-Ansicht zeigt Euch beim Spielen aus der Verfolger-Perspektive. Ihr seid durchsichtig.



Jedes Level hält eine andere Aufgabe für Euch bereit.



Manchmal müßt Ihr nicht nur Euch selbst vor den Maschinen schützen!

GEGNER, WO IHR HINSCHAUT

Forsaken ist nichts für schwache Nerven. Ständig tauchen neue Gegner auf: Insgesamt sind es 17 – die Zwischen- und Endgegner noch nicht mitgezählt. Aber wer zu den sechs Zwischengegnern oder sogar den vier Endbossen vordringen will, der muß erst einmal die anderen besiegen. Und das ist gar nicht so einfach, denn die Gegner in *Forsaken* sind wirklich intelligent. Meistens reicht es nicht aus, ihnen aus der Sichtlinie zu gehen. Viele nehmen die Verfolgung durch die Tunnel auf, andere gehen in den Sturzflug, kurz bevor sie explodieren, und reißen Euch mit ins Nirwana. Einem Kampf auszuweichen ist also sinnlos! Paßt bei Euren Flügen durch das verwirrende Tunnelsystem gut auf, oft tauchen die Gegner völlig überraschend auf.



Bei Gegnern, die von oben angreifen, müßt Ihr schnell reagieren – sie sind fix.



Die Drohnen lieben Kamikaze-Aktionen kurz vor der Explosion.



Manche Gegner sind so hartnäckig, wie sie aussehen!



Dampfrahmen müßt Ihr knacken wie einen Tresor.



Auch fest montierte Geschütze machen Euch das Leben schwer.

BOMBENLEGEN IST GEFÄHRLICH

Nicht in jedem Level geht es einfach nur darum, die Gegner abzuschießen. Einmal bekommt Ihr den Auftrag, eine Bombe zu suchen und diese dann in einem Monitorraum zu deponieren. So weit, so gut! Aber bevor sie detoniert, müßt Ihr den Ausgang wieder gefunden haben ...

Die Bombe findet Ihr in einem kleinen Tunnel. Nehmt sie auf und sucht den Kontrollraum mit den Monitoren. Vor dem Kontrollraum wird ein Mini-Boss auf Euch warten, der aus einer Luke in der Decke fällt. Nehmt ihn ins Visier und schießt solange, bis er erledigt ist. Danach öffnet sich

die Tür zum Monitorraum. Fliegt hinein, dann wird bald die Meldung erscheinen, daß die Bombe an ihrem Zielort plaziert wurde. Jetzt gilt es, den Ausgang zu erreichen, bevor die Explosion alles – also auch Euch – vernichtet. Wenn Ihr das schafft, ist der Auftrag erfüllt!



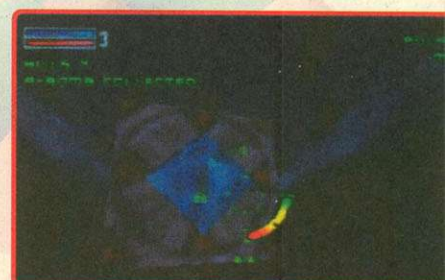
Ein Level, in dem es nicht nur darum geht, die Gegner abzuschießen ...



Da ist die Bombe, jetzt müßt Ihr sie noch am richtigen Ort ablegen.



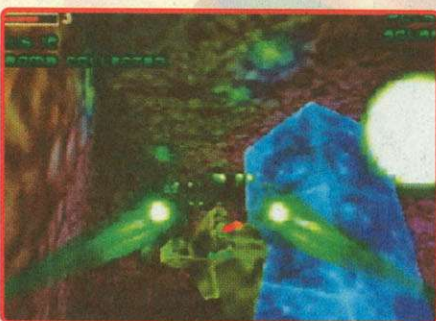
Zwei Panzer versuchen, Euch den Zugang zum Monitor zu versperren.



Ein kurzer Druck auf den Türöffner, schon ist der Weg frei.



Vorsicht bei den Schußanlagen an der Decke!



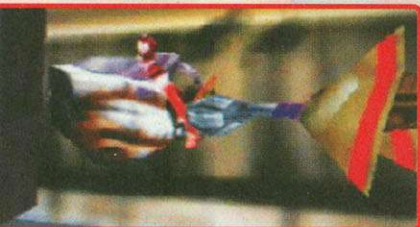
Nur noch wenige Gefechte, dann seid Ihr Eure Ladung los.



Gut zielen, dann die Bombe plazieren und nichts wie raus hier!

AUF INS GETÜMMEL UND GUT AUFGEPASST

Gut gezielt ist halb gewonnen! Was bei Action-Spielen gilt, ist auch bei *Forsaken* nicht falsch. Trotzdem ist es kein reines Ballerspiel: Gegner abschießen ist zwar in allen 22 Leveln wichtig, aber es geht auch darum, Türen zu öffnen, versteckte Gänge zu finden und Objekte zu beschützen. Das sorgt für Spannung, die Licht- und Soundeffekte erhöhen noch den Spaß.



Wählt einen von acht Charakteren, zum Beispiel Lokasenna.



Geht nicht zu nah ran, wenn ein Gegner explodiert!



Wer nicht gut aufpaßt, hat gegen die Monster schnell verloren.



Erlebt bei jeder Explosion ein beeindruckendes Feuerwerk!



VIELE GEGEN EINEN



Zwei gegen einen ist unfair? Bei *Forsaken* ist das kein Argument. Hier müßt Ihr auch schon einmal gegen mehrere Gegner gleichzeitig antreten, die Euch von allen Seiten angreifen. Dabei gilt es dann, ruhig Blut zu bewahren. Ziellooses Rumballern führt nicht zum Ziel, dabei verliert Ihr nur Munition. Nehmt die Gegner nacheinander ins Visier, so kommt Ihr zum Erfolg!



AUCH UNTER WASSER LAUERN DIE GEGNER

In einigen Leveln spielt sich ein großer Teil des Geschehens unter Wasser ab. Zum Glück ist das kein Problem für Euer Bike und Eure Lungen: Also einmal tief durchatmen und dann ab in die Unterwasserwelt, wo die Maschinengegner nicht weniger gefährlich sind als auf dem Trockenen. Die Unterwasserlevel machen vor allem wegen den grafischen Spielereien Spaß, denn bei schnellen Bewegungen seht Ihr zum Beispiel, wie viele kleine Luftbläschen aufsteigen.



Monsterjäger und Waffensammler

In *Forsaken* seid Ihr nicht nur Monsterjäger, Ihr müßt auch Waffensammler sein. Ein so großes Arsenal wie *Forsaken* hat kaum ein anderes Spiel anzubieten! An die Raketen, Bomben usw. kommt nur, wer während des Spiels die Augen offenhält. Ihr habt am Anfang nur eine einzige, schwache Waffe, könnt dann aber einiges aufsammeln, was Euren Gegnern nicht schmecken wird. Wichtig ist, Euren Schutzschild und Eure Waffenenergie immer wieder aufzuladen. Von den insgesamt 14 Waffen zeigen wir Euch hier einige der häufigsten, dazu anderes nützliches Zubehör. Daneben ist etwa der Transpulsor noch sehr interessant, denn mit seiner Energiewelle, die von Hindernissen zurückgeworfen wird, ist die Zeit des langweiligen Geradeaus-schießens vorbei. Also schaut Euch alle Waffen genau an – es lohnt sich!

Mug



Mug-Raketen solltet Ihr immer dabei haben.

Waffenenergie



Auch Waffenenergie muß von Zeit zu Zeit neu aufgeladen werden.

Schild



Damit könnt Ihr Euren Energieschild wieder aufbauen.

Suss-Gun



Ein wahres Schußfeuerwerk – die Munition dazu gibt's extra!

MFAL



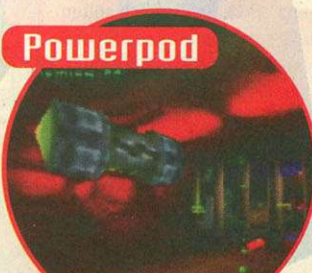
Feuer frei für mehrere Raketen auf einmal!

Solaris



Genaues Zielen ist unnötig, Solaris-Raketen finden ihr Ziel allein.

Powerpod



Power beim Schießen ist dringend nötig, deshalb unverzichtbar!

Orbital Pulsar



Im Zielvisier seht Ihr den Orbital Pulsar als kreisenden Punkt.

Titan



Eine der härtesten Waffen, die einfach alles wegpustet.

Purge



Vorsicht – stellt Euch mit dieser Mine nicht selbst eine Falle!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130 DM

Hersteller: Acclaim Studios (Iguana)

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Action-Adventure



Sound

Passend zum Spiel schallen dem Spieler coole Technoklänge entgegen. Dazu die Soundanimation der verschiedenen Waffen und die deutsche Sprachausgabe – der Sound kann sich hören lassen.

Grafik

Die grafische Umsetzung ist gelungen und hält auch in rasanten Spielszenen locker mit. Vor allem die Lichteffekte in allen Variationen lohnen genauestes Hinschauen.

Spielbarkeit

Nach kurzer Eingewöhnungsphase ist *Forsaken* gut zu steuern. Die 360-Grad-Bewegungsfreiheit macht die Orientierung anfangs allerdings etwas schwierig. Auch die Gegner sind mit ein wenig Übung gut ins Visier zu nehmen, aber Ihr müßt oft sehr nahe an sie heranfliegen – nichts für schwache Nerven!

Fazit

Beim Sound kann man nicht meckern, bei der Grafik noch viel weniger und das Spiel selbst wird – auch dank des Mehr-Spieler-Modus und der Massen an Gegnern und Waffen – so schnell nicht langweilig: *Forsaken* – was wollt Ihr mehr?

nis

4 SPIELER-MODUS

Im 4-Spieler-Modus könnt Ihr Eure besten Freunde um Euch scharen, um ein gemeinschaftliches Massengemetzel zu starten. In den acht neuen Levels sind nicht nur Monster gefährlich, sondern vor allem Eure Mit-, äh, Gegenspieler. Versucht Euch an einen von ihnen heranzuschleichen, oder sie dazu zu bringen, sich gegenseitig auszuschalten.



Im Mehr-Spieler-Modus sind nicht nur die Monster gefährlich!



In acht Levels könnt Ihr Euch auch gegenseitig unter Beschuß nehmen.

VIRTUAL CHESS 64



Schach ist seit Urzeiten eines der beliebtesten Brettspiele, egal ob man es in Japan als „Shogi“ oder in arabischen Zeltenspielt. Titus hat sich der Nintendo-Schachfreunde angenommen und ein Programm entwickelt, das einiges auf dem Kasten hat. Die PC-Variante von *Virtual Chess 64* gewann nämlich den Wettbewerb der Schachcomputer (mit 2680 ELO-Punkten; in ELO wird das Können eines Schachspielers gemessen). Und das Nintendo 64 soll diesem Erfolg nicht nachstehen.



Gewinnt das Spiel der Könige!

Bislang wurde das Nintendo 64 nur mit grafischen Spielereien ausgereizt. Jetzt bringt Titus die Konsole zum Grübeln: *Virtual Chess 64* kann gegen Schachmeister antreten und hat eine gute Chance, zu gewinnen. Neben der traditionellen 2-D-Grafik, wie man sie von alten PC-Spielen oder von Schachwettbewerben kennt, gibt es hier auch ein dreidimensionales Brett. 62 verschiedene Kurzfilme zeigen, wie die Schachfiguren sich gegenseitig niedermetzeln – da hat Titus beim Genre-Klassiker *Battle Chess* (PC) zugehört. Der Computerrechner ist stark, jedoch hat er auch einen gewissen Satz an „künstlicher Dummheit“ – praktisch als Gegenstück zu seiner

eigenen „künstlichen Intelligenz“ (KI). Schließlich sollen auch normalsterbliche Spieler eine Chance bei dem Produkt haben. Je nach eingestellter Spielstärke läßt sich das Modul allerdings Zeit, einen Zug auszusuchen. Um Anfänger sorgt sich Firmenmaskottchen Titus persönlich: Er erklärt die ersten Schritte (Wie ziehen die Figuren?), zeigt gute Eröffnungsvarianten und gibt Tipps für zukünftige Schachprofis. Sind die Lektionen durchgesehen, dürft Ihr Partien der Programmierer nachspielen oder das Schicksal von berühmten Spielen der Schachgroßmeister neu entscheiden.



Von hinten schleicht sich in der Kampf-Animation ein Meuchler an.



Titus the Fox ist Euer Schachlehrer. Er spricht Deutsch und einige weitere europäische Sprachen. In ...



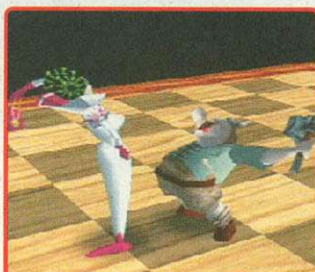
... klassischen Matches und für Anfänger gut erklärt bringt er Euch das Spiel der Könige bei.



Das N64 kann auch simultan gegen mehrere Gegner antreten. Das geschieht aber nur in 2-D.



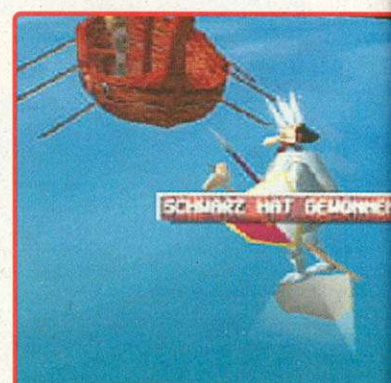
Schwarze Magie wird eingesetzt, um andere Figuren vom Platz zu jagen.



Manchmal ist auch Liebe fatal.



Ob das sinnvoll ist ... Ihr dürft das Brett in jede Richtung drehen.



Pech gehabt: „Nehmt keine Gefangenen“, das ist die Devise bei Schach!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Titus
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 4 Spieler (Simultanschach)
Kapazität: 32 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel, deutscher Text
Genre: Sport/Knobelspiel

Fazit

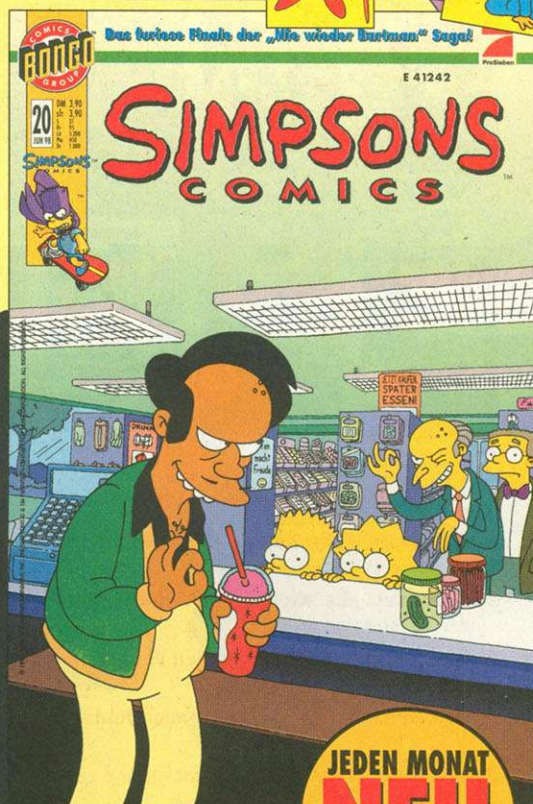
An *Virtual Chess 64* kann man sich die Zähne ausbeißen. Der Computer fällt auf keinen Trick rein, mit dem man sonst menschliche Gegner zur Verzweiflung bringt. Dabei ist das Spiel so fair, daß man verpatzte Züge zurücknehmen kann. Wie beim traditionellen *Battle Chess* sorgen die lustig animierten Kampfszenen nur Kurzfristig für Unterhaltung: Danach wechselt man gerne auf das traditionelle 2-D-Brett zurück. Das gute Lernprogramm hat auf jeden Fall mehr Geduld als mancher Lehrer. Empfehlenswert! og

DAS GROSSE FINALE DER BARTMAN-SAGA IN SIMPSONS COMICS

#20

MEGA- EXTRA!

20 COOLE SIMPSONS- STICKER!



DIE SIMPSONS

Montag bis Freitag
um 17.00 Uhr auf



ProSieben

GROENING
Museum

JEDEN MONAT
NEU
NUR DM 3,90

SIMPSONS COMICS #20 AB SOFORT IM HANDEL!



Dino
COMICS

© 1995, 1996 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX. ALL RIGHTS RESERVED.

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



Heft 2 Buboy • 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 Plot • Shadowrun • Sky Blazer • Young Merlin • Asterix (NES) • Zelda IV (GB)



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



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



Heft 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 • Milon's Secret Castle



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 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 • Heven 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.



Heft 38 Gex • Mission: Impossible • TGS • Konami Special • Knife Edge • Yoshi



Heft 39 Goemon • Otto! • Yoshi's Story • E! • Banjo and Kazooie • Forsaken

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 Verrechnungss-
check (Ausland: Eurocheck!) oder deutsche
Briefmarken in Höhe der Gesamtsumme zzgl.
DM 6,50 für Versandkosten bei. Schickt das Ganze
in einem ausreichend frankierten Umschlag* an:
Nintendo Fun Vision, „Funny Shop“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt/Main.

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

NEU!!! Index-Listen:

Der Spiele-Index

Welches Spiel ist wie in
welchem Heft zu finden?

Der Tiptime-Index

Für welchen Titel gibt es
wo einen Tip?

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

Und nicht vergessen:
Die Funny-Sammelordner!

15 DM
(für 2 Stück)

20 DM
(für 3 Stück)

Name, Vorname

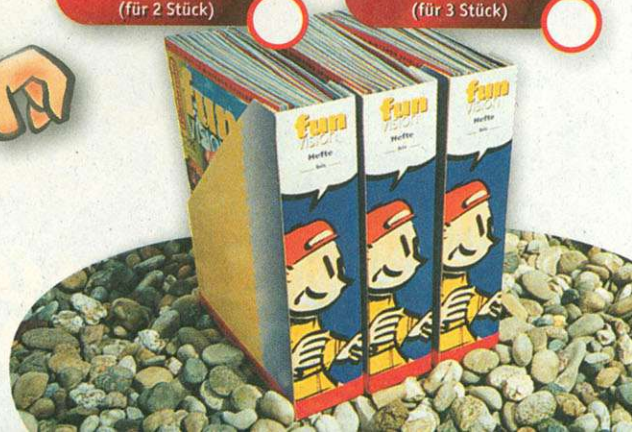
Straße, Nr.

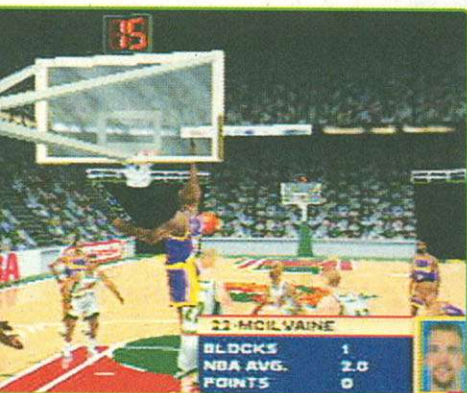
PLZ, Ort

Datum, Unterschrift



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





Geltung: Ihr sollt den Ball nicht nur so oft wie möglich im gegnerischen Korb unterbringen, sondern auch möglichst spektakulär.

Basketball pur



Bei *Kobe Bryant in NBA Courtside* sollt Ihr soviel Spaß wie möglich haben. Deswegen wurden zahlreiche Standard-Funktionen aus anderen Basketballspielen erheblich erweitert. So habt Ihr mehrere Varianten, den Ball zu einem Mitspieler zu passen. Dribbelt auf den Korb zu, laßt einen Eurer Mitspieler einen Block ausführen, so daß Ihr freien Weg zum Korb habt oder wechselt den Ball von einer Hand in die andere. Außerdem haben viele Spieler einen Special Move, den Ihr ausüben könnt.

Statistiken

	1st	2nd	3rd	4th	OT	TOT
LAC	31	22	23	24		110
UTA	20	28	37	14		109

110	PTS	109
45/62	FG	37/76
549	FG%	.457
3/18	3P	6/11
231	3P%	.545
17/22	FT	28/36

displays help menu.

Wer gewinnt die meisten Rebounds? Wer erzielt die meisten Körbe? Wer ist der Champ bei den Drei-Punkte-Würfen? Auf diese Fragen – und auch viele andere – geben die Statistiken immer die richtige Antwort. Nicht erst nach dem Spiel erhaltet Ihr die wichtigsten Informationen, sondern bereits während des Spiels und in den Pausen.

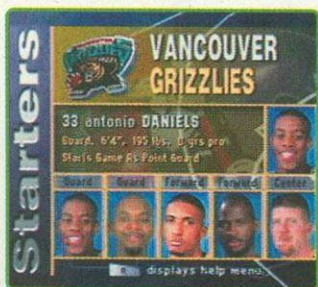
Er ist erst Anfang 20, gehört aber schon zu den absoluten Super-Stars in der NBA (US-Basketball-Liga): Kobe Bryant. Bei den Los Angeles Lakers geht er auf Korbjagd und sorgt mit spektakulären Dunks für viele Punkte auf der Anzeigentafel. Und vor allem die Dunks des Stars kommen bei *Kobe Bryant in NBA Courtside* richtig zur Geltung.



Aber nicht nur in der Offensive habt Ihr zahlreiche Möglichkeiten für tolle Aktionen. Auch in der Abwehr aktiviert Ihr mit dem analogen 3D-Joystick verschiedene Taktiken. Bewegt Euch rückwärts zu Eurem Gegenspieler, um im richtigen Moment den Wurf abzublocken. Versucht Eurem Gegenüber den Ball aus der Hand zu schlagen und einen Konter zu laufen. Wenn es besonders brenzlich wird, könnt Ihr Mitspieler sogar absichtlich foulern.

Teaminfos

Ihr wollt mehr über Euer Lieblingsteam und Euren Lieblingsstar wissen? Kein Problem, denn *Kobe Bryant in NBA Courtside* hält alle wichtigen Infos über die 30 Mannschaften der NBA und deren Spieler parat. Ändert die Formationen, wechselt Spieler aus oder strukturiert den Kader um. Ihr könnt auch die Positionen der Spieler austauschen, um so mehr Schwung in Euren Angriff zu bringen.



Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

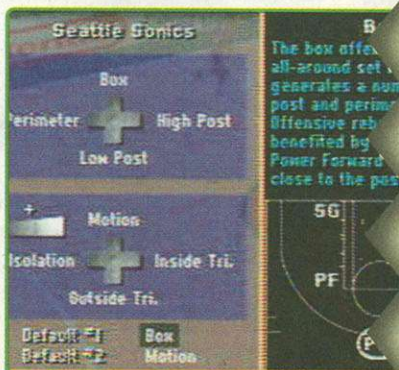


PS: Wem bekannte Spieler zu langweilig sind, der schafft sich eigen. Dazu habt Ihr eine Vielzahl an Optionen.

Die richtigen Strategien



Zeigt, daß Ihr nicht nur Spitze bei den Dunks und den Rebounds seid. Stellt unter Beweis, daß in Euch ein guter Taktiker steckt. Wählt zu Beginn des Spiels eine Standard-Taktik für die Abwehr und den Angriff aus. Während des Matches könnt Ihr diese Taktiken immer wieder verändern.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo of America/Left Field

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Sport

Fazit

Kobe Bryant in NBA Courtside ist eindeutig eines der besten Spiele für das N64.

Es ist schnell, die Grafik sauber programmiert, der Sound täuschend echt. Ein großes Plus ist die Möglichkeit, Eurer Mannschaft Spielertaktiken zuzuweisen. Während des Matches ändert Ihr die Taktik durch eine Tastenkombination auf dem Steuerpad. Ihr müßt Euch also nicht mehr durch endlose Menüs klicken. Ein weiterer Vorteil von *Kobe Bryant in NBA Courtside* ist das variantenreiche Paßspiel. Und auch die Abwehr ist sehr gut zu spielen. mh



Mit riesigen Schritten eilen ein paar ziemlich atemlose Yoshis dem Kampf mit Bowser entgegen. Im Schlepp-
tau haben sie einen ebenso atemlosen NFV-Redakteur, der unermüdlich ihre Abenteuer aufzeichnet und die Position aller versteckter Honigmelonen notiert. Viel Spaß wünschen wir beim letzten Teil von *Yoshi's Story* (N64).

LEVEL 6-1: DAS TÜFTELSCHLOSS

- **Areal 1:** Lauft nach der Schaukel-Aktion nach rechts: Vorsicht vor den beiden Klingen gleich neben der Eier-Box! Springt auf die ersten drei Stufen der Treppe, um eine Melone zu bekommen. Wendet Euch nun nach links oben: Links von der Klinge wartet ein Herz. Zurück zum Podest und schnuppern. Gleich rechts davon hängt eine Melone im Fragezeichen, genau wie auf dem nächsten Podest. Über die Zahnräder geht es flott zu der Klinge, die rechts aus der Wand herauskommt: Holt hier die Melone im ?-Ball. Lauft ganz nach links und bringt auch diesen Ball zum Platzen, bevor Ihr über das Podest nach oben steigt. Links davon könnt Ihr einen Schalter aktivieren, wenn Ihr den nächsten Ball befeuert: Eilt jetzt zum dritten Zahnrad und feuert dort auf den nächsten Schalter. Holt auf dem Weg nach rechts die Melone aus dem ?-Ball und hangelt Euch über die !-Bälle zur Vase. Die führt zum Areal 2. Wenn Ihr es nicht schafft, weiter zum Areal 3!



Wie auf 'ner Schaukel: Legt Euer Gewicht immer in die Flugrichtung.



Die Honigmelone erscheint, wenn Ihr auf die ersten drei Stufen springt.



Yoshi gibt dem Begriff „Blade Runner“ („Klingenläufer“, Kinofilm mit Harrison Ford) eine neue Dimension.



Dieser Riesenklinge könnt Ihr durch einfaches Ducken entgehen.



Zum Geheimraum kommt Ihr nur, wenn Ihr die zwei Schalter aktiviert.



Zieht Euch weiter rechts an den !-Bällen hoch und springt in die Vase.

- **Areal 2:** Befreit den Dikiwarp mit der Nummer 3, sammelt Eier und schleicht Euch dann an den schwarzen Fly Guy an, ohne von seinem Gewicht getroffen zu werden. Sobald er das Gewicht wieder aufhebt, könnt Ihr unter ihm entlanglaufen. Vor dem zweiten Guy gibt es noch eine Melone. Tankt Energie bei der Powerblume, vergeßt die beiden Melonen nicht und lauft zum ?-Ball. Schnappt die Honigmelone und im nächsten Ball das Herz. Weiter geht es bei Areal 3!



Eiersparender (gefährlicher): Stellt Euch so kurz wie möglich vor den Ort, auf den der Stachelblock fallen wird.



Freßt die schwarzen Fly Guys nur im Notfall, wenn die Eier ausgehen.



Springt genau im richtigen Moment.

Ein todes-
mutiger
Sprung ...



... wird mit einem
Herz belohnt.



● **Areal 3:** Von der ersten Rolle könnt Ihr gefahrlos herunterfallen: Holt dort die Melone. Laßt Euch weiter rechts nicht plattstampfen (Zyklus der Presse beobachten!) und fällt auch auf der dritten Rolle nach unten. Vor-sicht, sonst geht Ihr auf Talfahrt! Speichert am Dikiwarp 2, holt die Me-lone und oben das Herz. Laßt nach links zurück und holt die Melone auf dem Podest, die erst erscheint, wenn Ihr das Herz habt. Auf nach rechts: Paßt auf die zwei Stampfer auf, holt weiter unten die Melone und passiert die drei Stampfer dann, wenn sie gerade alle geschlossen waren. Nach oben geht es flott. Holt vor den vier Stampfern die Melone und wiederholt das System, das Ihr eben benutzt habt. Es geht zum Areal 4.



Lernt den Stampfer-Zyklus auswendig.

● **Areal 4:** Wenn Ihr die fünfte Klinge passiert, seht Ihr eine Melone. Wendet Euch nach links und holt mit der Eierblume die zwei Melonen. Springt jetzt in die Vase zum Areal 5.

● **Areal 5:** Sieben Melonen sind drin, wenn Ihr das Rennen übersteht. Es geht zurück zum Anfang von Areal 4.

● **Areal 4 (Fortsetzung):** Statt nach links lauft Ihr jetzt weiter nach oben. Am linken Ende des Ganges mit dem vierten Dikiwarp schnüffelt Ihr nach einer Melone, die letzte gibt es ganz oben.



Beim Rennen könnt Ihr unter den hochfliegenden Guys durchflitzen.

LEVEL 6-2: ROSTSCHLOSS

● **Areal 1:** Wendet Euch nach links und klettert (Vorsicht: Zahnräder!) bis zum ?-Ball. (Nach rechts könnt Ihr zwar lau-fen und so ins Areal 2 kommen, doch das bringt nichts.) Aktiviert den Schalter und sputet nach rechts (Laßt unterwegs die vier offensichtlichen Melonen nicht zurück!). Schafft Ihr es recht-zeitig, seht Ihr vor dem Aufsteig noch einen Schalter. Drückt ihn und holt die Honigmelone auf der Wolke. Geht nun durch die Tür zum Raum mit dem Schlüs-sel. Beschießt den Dreckbratz, sammelt den Schlüssel und ver-läßt das Areal durch die Röhre.



Die Melone bekommt nur, wer ...

... zuvor auf den Schalter
gesprungen ist.

Überlegt Euch, ob Ihr nicht lieber zum Herz fliegen wollt, anstatt den Schirm zu nehmen. (Die größere Herausforderung ist der Schirm.)



Das schwarze Monster versteckt den Schlüssel für die Tür.



Steuert den Ballon gekonnt durch die Hindernisse.

● **Areal 3:** Den dritten Shy Guy solltet Ihr mit einem Ei be-seitigen, weil die Operation „Anschleichen“ hier zu gefähr-lich ist. Vergeßt gleich rechts daneben die Melone im Ball nicht. Auf dem Weg zum vierten Areal gibt es noch zwei weitere.



Kalkuliert beim Hantieren mit den Gewichten den Wind mit ein!

● **Areal 4:** Dikiwarp nutzen! Springt von der ersten Wolke nach links oben, um das Herz zu holen. Bis zum Doglihot (Ballon-Wesen) gibt es dann keine versteckten Melonen mehr. Kurft mit dem Doglihot um die Zahnräder herum und sammelt die sieben Melonen.



Von der Wolke (rechts unten) springt Ihr zum Herz!

● **Areal 2 (oben):** Aktiviert den Dikiwarp, um im Zweifelsfall hierher zurückzukehren. Auch wenn es unsportlich ist: Wir lassen den Schirm lieber links liegen und flattern dem Herz entgegen. Auf der Plattform darunter und auf der rechts da-von gibt es je eine Melone. Ein Stück weiter unten ebenfalls, und kurz vor dem Boden solltet Ihr auf einer Wolke zwischen-landen: Holt die beiden Melonen an der Kette.

● **Areal 1 (Fortsetzung):** Benutzt den Schlüssel und auf zum Areal 3.

LEVEL 6-2: FORTSETZUNG

- **Areal 5:** Steigt auf den Eierblock und schießt auf den I-Ball. Das gibt zwei Melonen. Geht am Hund schnüffeln, holt das versteckte Herz rechts oben und kehrt dann zur Box zurück. Das Stapelspiel ist diesmal sehr schwierig.

Allein das Aufstapeln ist schon nervig, aber Ihr müßt es schaffen!



Steigt auf die Eier-Box, dann seht Ihr den schwebenden ?-Ball.

LEVEL 6-3: DAS GEISTERSCHLOSS

- **Areal 1:** Gleich nach dem ersten Sprung gibt es eine Melone. Versucht, alle Münzen im ?-Kasten zu holen, auch wenn der Geist herumschwirrt. Hüpf in die blaue Röhre und holt Euch die Melone auf dem ersten Absatz, das spart später Zeit. Laßt aber die grüne Röhre links liegen und lauft weiter nach rechts. Kurz vor dem Dikiwarp die Melone nicht vergessen.



Mit ihren Lauschern können die Geister Euch entdecken. Je mehr Ihr ...



... lauft, desto schneller hören sie Euch. Betätigt trotz der Gefahr ...



... den Schalter und erreicht so das Areal X.



Das Stapel-Spiel hat es in sich.



Durch die Röhre könnt Ihr gleich zurück, jedoch ist links eine Melone.

- **Areal 2:** Tankt Energie mit der Eierblume. Die gelbe Röhre links führt zu einem der Schlüssel, laßt die rote Röhre rechts unbeachtet. Aktiviert jetzt den ?-Block und steigt in die grüne Röhre ganz oben. Beim Stapelspiel können die drei Energieblumen helfen. Ihr fallt dann in eine Höhle, wo in der dritten Kuhle (von rechts gezählt) eine Melone wartet. Zurück zum Areal 2. Öffnet eine der beiden Türen. Die linke führt zum Areal 3, die rechte zum Areal 4. (Der zweite Schlüssel ist im Areal 6.)

- **Areal 3:** Wieder gilt es, sich unter Fly Guys durchzuschmuggeln. Lauft zu den Steinblöcken (unterwegs gibt es eine nicht versteckte Melone). Im zweiten Block gibt es eine Honigmelone, im vierten ein Herz. Weiter nach rechts, wo auf dem untersten Twister-Fließband eine Melone liegt. Die Tür führt zum Areal 5.



Im vierten Block ist ein Herz.



Langsam ist die Mutter der Porzellan-kiste, nicht nur vorsichtig.

- **Areal 4:** Wir haben unter dem Stein mit dem Hund nichts gefunden. Laft nach rechts, holt die Melone aus dem Block und geht zum Twister. An dessen rechten Ende ist einen ?-Ball mit Füllung. Weiter rechts gibt es im gelben Steinblock ein Herz, kurz vor dem Ausgang ein ?-Ball mit Melone. Laft zurück zum Areal 2!



Schaut die Geister an, dann tun sie Euch nichts.

- **Areal 5:** Am Boden gibt es eine Melone. Die Röhre führt zurück zum Areal 1.
- **Areal 2:** Die Tür oben links führt zum Areal 6, die oben rechts zum Areal 7.



Wie gemein: Der Schalter macht nur den Rückweg einfach.

- **Areal 6:** Eine schwierige Aktion: Nutzt die Block-Geister, um nach oben zu gelangen. Wenn Ihr eine ?-Box in der Luft seht, müßt Ihr die Stampfattacke benutzen. Springt dann 10 mal gegen die Box, um die Melone zu bekommen. Weiter links oben gibt es eine schwebende Frucht. Im vorletzten Stockwerk habt Ihr die Wahl: Rechts ist das Herz (gefährlich zu erreichen), links sind zwei Melonen. Im obersten Stock wartet noch eine Melone und der zweite Schlüssel.

- **Areal 7:** Unter dem dritten Stein ist eine Melone, vier weitere schweben in der Luft, gut von Mini-Geistern bewacht. Könt Ihr Euch in diesem Raum eine Herzfrucht sichern, verwandeln sich alle Geister in Früchte.



Ärgert die kleinen Geister nicht (wie auf dem Foto), sonst jagen sie Euch.

LEVEL 6-4: FEUERSCHLOSS

- **Areal 1:** Reitet den Drachen und holt die drei Melonen unter den ?-Bällen.
- **Areal 2:** Über der ersten Plattform schwebt ein ?-Ball mit Melone. Jetzt nach rechts oben, wo Ihr Eier und Lebensenergie tanken könnt: Hütet Euch überall vor kochender Lava. Links ist eine Melone hinter zwei Steinen versteckt. Klettert nun nach oben, wo links von der Röhre eine Melone und rechts davon fünf laufende Münzen in ?-Bällen hängen. Holt etwas weiter unten das Herz und ganz rechts daneben die Melone unter der Röhre. Klettert nach oben (nicht ins Loch fallen!). Wendet Euch nach rechts, wenn Ihr sechs Eier aus der Box geholt habt: Dann könnt Ihr hinter der Tür die beiden Glibbons besiegen. Danach wendet Ihr Euch nach links, holt die Honigmelone und schießt in die Richtung, die Euch der Pfeil weist. Durch die Vase kommt Ihr zum Areal 3 (oben). Wer nach rechts weiterläuft, sollte die Melone nicht vergessen, wenn es ins Areal 4 (unten) geht.

- **Areal 3:** Vom oberen Eingang aus könnt Ihr nur nach links unten, wo die blaue Röhre vom Areal 4 herkommt. Umgeht die Zahnräder und holt die Melone aus dem ?-Ball. Laft weiter bis zum Pendel, holt die Melone



Geduldsspiel: Laßt Euch von den beiden Guys nicht verbrennen.

und lauft dann oben entlang weiter. Kriecht unter dem Zahnrad durch, um so die Melone zu aktivieren. Zurück nach unten. Dort wollen Euch Shy Guys grillen, doch Ihr bleibt aus den Flammen heraus, holt die beiden offensichtlichen Melonen und befreit kurz vor dem vierten Dikiwarp noch eine versteckte Melone. Jetzt müßt Ihr uns nur noch verraten, wo der Eingang zum versteckten Herz und der Melone ist!



Duckt Euch unter dem Pendel, wenn er kommt.



In der Kammer ist der Ball gefährlich schnell.



Klimpert der Drache zweimal mit den Augen, geht die Fahrt los.



Achtung, kochende Lava!



Schießt dem Pfeil nach, dann erscheint ein Ei.



Dreimal müßt Ihr die beiden Kerle blenden, dann gibt es den Schlüssel!

- **Areal 4 (unten):** Weicht den Bällen aus und holt die drei Honigmelonen. Auf geht es nach oben, wo die Kästen zusammengebracht werden müssen. Der oberste Kasten gehört zu dem ganz unten. Der rechte muß in Richtung der Blume, dann nach rechts und wieder nach links geschoben werden. Jetzt bringt Ihr die beiden Kästen in der Mitte nahe zueinander (sie dürfen sich noch nicht berühren!). Schiebt die ?-Box von der Plattform darüber nach

rechts, so daß sich alle drei Kästen berühren. Fertig! Holt oben noch das Herz und geht zum Areal 3 (unten).

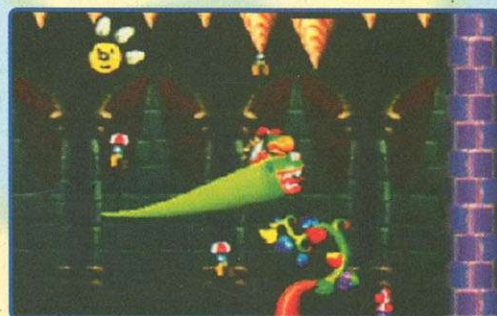


Stapelt die ?-Boxen in der richtigen Reihenfolge.

DER SHOWDOWN

Der Kampf mit Baby Bowser beendet jede der vier Stages im sechsten Level. Besiegt ihn zweimal:

1. Während er auf den Spukel Dukels fliegt, werft Ihr Eier oder Bomben nach den Spikes an der Decke oder auf Euren Gegner selbst.



Erst müßt Ihr Baby Bowser von den Spukel Dudels herunterholen.

2. Wenn seine Dukels verschwunden sind, versucht Bowser, Euch mit einer Stampf-Attacke zu plätten. Trefft ihn dreimal mit Bomben oder Eiern im Gesicht. Seid sparsam mit den Früchten am Happy-Baum, sie wachsen nur einmal nach. Und wenn Ihr gefangene Bomben zu lange im Gepäck habt, explodieren sie.



Jetzt heizt Ihr dem Dicken mit Bob-Ombs und Eiern ein.

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 Einsteiger-Modul. og

Eine Leserbrief-Seite kurz vor einer Messe zusammenzustellen, ist eine undankbare Aufgabe. Was soll man tun – Briefe reinnehmen, deren Antwort „schau im Messebericht nach“ lautet? Oder lieber einen anderen Weg finden, diese zwei Seiten interessant zu gestalten? Nun, wir haben uns für die letzte Variante entschieden – hoffentlich ist es gelungen. Viel Spaß beim Lesen wünscht Eure Fun Vision-Redaktion!



Bond will return?

Wie sieht es mit *Tomorrow Never Dies* (N64) aus? Das Spiel ist doch im „Vorgänger“ angekündigt.

Zahlreiche Leser

Laut Nintendo of America ist der Satz „James Bond will Return“ („James Bond wird zurückkehren“) in <indiziert> lediglich als Homage an die Filme gedacht. Dort steht der Satz nämlich im Abspann. Da Sony „Tomorrow Never Dies“ („Der Morgen stirbt nie“) produziert hat, wird es davon keine Version für das N64 geben.

Talentfrage

Wird es möglich sein, mit dem *Talent Maker* (für das N64DD) Spiele komplett zu verändern?

Herbert Kuhn (via Internet)

Nur die, die dafür gemacht werden. Und dann wahrscheinlich auch nicht komplett, sondern nur zu Teilen (der Held bekommt Euer Gesicht, etc.). Athenas *Dezaemon* wird Euch die Freiheit geben, ein komplett eigenes Ballerspiel zu gestalten, vielleicht kommt ja auch demnächst ein „RPG Maker“ („Rollen spiel-Macher“). Für das SNES gab es so etwas in Japan schon.

Ogre schlachten!

Ogre Battle soll doch kommen! Zeigt man es schon auf der E?

Robert Nagl (via Internet)

Unwahrscheinlich: Nintendo hat angekündigt, jetzt auch an der Tokyo Game Show (Oktober) teilnehmen zu wollen. Da *Ogre Battle* in Japan stark ist (der Vorgänger kam von Enix!), wird man sich das für diese Messe aufheben wollen. Oder für Nintendos Hausmesse

„Shoshinkai“ (alias Nintendo Space World) im November, was noch wahrscheinlicher ist.

Mehr Service

Spart Euch die Hotline und die Internet-Page und macht das Magazin wieder monatlich. Die 7-malige Erscheinungsweise bringt doch nichts. Auch wenn in der aktuellen Ausgabe zu einer Messe ein kleiner Bericht ist, muß man wieder zwei Monate auf den umfassenden Bericht warten.

Christoph Riesterer, Münstertal

Eine monatliche Fun Vision wird es vorerst einmal nicht geben, dafür haben wir einen tollen Service für Abonnenten aus dem Taufbecken. In der ersten Woche des neuen Monats bekommen Abonnenten ab sofort ein News-Update. Darin stehen die neuesten Nachrichten aus der Nintendo-Welt, zusammen mit exklusiven Interviews und ein paar Sachen, die im Heft nicht zu finden sein werden. Der erste Nachrichtenservice dieser Art hat unsere Abonnenten bereits ca. zwei Wochen vor dem neuen Heft über das Wichtigste von der Electronic Entertainment Expo informiert. Das ist neben tollen Abo-Prämien und dem günstigen Abo-Preis nun noch ein Vorteil für treue NFV-Fans.

Programmierer

Hallo NFV-Redakteure (oder -Mitarbeiter)! Ich hätte da mal ein paar Fragen:

1. Werden die Index-Listen mit jeder Ausgabe aktualisiert?
2. Kann ich den Betrag für eine Bestellung beim Funny-Shop auch in Briefmarken beilegen?
3. Gibt es jetzt eigentlich auch kleinanzeigen@funvision.com?

4. Seit Ihr eigentlich Star Trek-Fans?

5. Seid Ihr an selbstprogrammierten Spielen von mir interessiert?

Dennis Willuhn (per Internet)

1. + 2. Ja.
3. Nein, noch nicht. Benutze zwischenzeitlich einfach „leserbriefe@funvision.com“.
4. „Ja“ (Jochen und Oliver) und „Nein“ (der Rest der Redaktion).
5. Ehrlich gesagt: Nein. Wir bekommen genug Spiele zugeschickt, um damit einige Überstunden zu füllen. Wenn Dein Projekt vielversprechend genug ist, hätte vielleicht eine PC-Zeitschrift mit CD-ROM oder ein Versand von Public Domain Interesse daran. Und wenn es das genialste Programm aller Zeiten ist, solltest Du einen Termin mit einem der europäischen Spielvertriebe ausmachen, die sind mit Sicherheit heiß auf junge Talente.

Special

1. In der Fun Vision fand ich einen Report über Konami und deren neue Spiele. Werdet Ihr jetzt über verschiedene Firmen und deren Projekte schreiben?
2. Da ich eine kleine Schwester habe, kaufe ich mir fast nur Multi-Player-Module. Welches zockt Ihr denn am liebsten?

Jens Jordan, Duisburg

1. Fun Vision schreibt über viele Firmen und ihre Projekte ... Oh, Du meinst in Special-Form? Das ist sehr wahrscheinlich. Acclaim und Konami waren schon dabei, ein paar andere Hersteller haben Interesse bekundet. In diesem Heft gibt es 16 Seiten über die Electronic Entertainment Expo, aber wer weiß, was im nächsten Heft los ist ...
2. Gekrönter König in dieser Hinsicht ist *Mario Kart 64*. Das hat bislang die meisten Mittagspausen verschlungen. Wir warten jetzt un-

geduldig darauf, daß Acclaim ein Original von *Iggy's Reckin' Balls* und *Forsaken* hierläßt, ohne daß ein Pressesprecher an das gute Stück angekettet ist.

Gauntlet 64

Gauntlet war eines meiner Lieblings-Multi-Player-Spiele. Eine 64 Bit-Version davon wäre klasse.

Jason (via Internet)

Gauntlet 64 wird 3-D-Grafiken aus der Vogel-Perspektive und einen 4-Spieler-Modus bieten. Ed Logg (*Centipede* Arcade, *San Francisco Rush N64*) ist für seine Entwicklung zuständig.

Leviathan

In *AeroFighters Assault* und in *Bombberman 64* tauchen Gegner mit dem Namen Leviathan auf. Was ist das?

Martin K. (via Internet)

Ein Monster, das in fast jedem Square-RPG erscheint. Ein Wesen, von dem schon das Alte Testament spricht – ein Seeungeheuer.

Kulleraugen

Hallo, meint Ihr nicht auch, daß Nintendo etwas zuviele Spiele plant, in denen die Hauptpersonen Kulleraugen haben? Dabei lehne ich mich gar nicht gegen Mangas, aber stellt euch mal vor, Nintendo würde Link mit solchen Augen ausstatten, wie würde Euch das gefallen? Ich bin mir sicher, wenn Nintendo das noch nachträglich macht, und das nicht für Europa oder Amerika, wo solche Comics nicht so verbreitet sind, nicht rückgängig machen würde, das Spiel würde sich so gut wie überhaupt nicht verkaufen. Und so weiter kann man über Nintendos Marktstrategie klagen. Anstatt erstmal hier und in den USA ihre Marktherrschaft zu festigen, beginnen sie damit, Spiele für „only Japan“ (alle *Pocket Monsters*-Spiele) zu produzieren. Stellt Euch mal vor, die Verkaufszahlen wären hier schlecht und nicht in Japan. Was würde Nintendo dagegen tun: überhaupt nichts. Nintendo würde nicht extra für uns Spiele schaffen „only for Germany“.

Philipp Kolb (per Internet)

Die Zeiten ändern sich. Europa und Amerika sind für Nintendo viel stärkere Märkte geworden, als sie es vor ein paar Jahren noch waren.

Nintendo of Europe (in Großostheim) hat eine eigene R&D-1-Abteilung aufgebaut (Research & Development, Forschung und Entwicklung), um schneller auf die Geschehnisse hierzulande zu reagieren. Wir sind wichtig, und je mehr Spiele und Konsolen hier verkauft werden, desto wichtiger werden wir. In Bezug auf *Pokémon* (*Pocket Monsters*), würdest Du Dich wundern, wieviele Vorbestellungen NOE schon in der Tasche hat. Die Tiere werden der Hit des zweiten Halbjahres, darauf wetten wir.

Verschlossene Türen

Was bedeutet „zeigte hinter verschlossenen Türen“?

Leser, dessen Name abhanden kam

„Hinter verschlossenen Türen“ wurden die Imagineer-Spiele aus dem letzten Tokyo Game Show-Report gezeigt. In diesem Fall hieß es, daß der Hersteller nicht wollte, daß irgend ein Schreiberling auf die Idee kommt, Bilder zu schießen und sie womöglich noch in ein Heft packt. Das könnte daran liegen, daß es einfach noch zu früh ist, um etwas zu zeigen, weil gerade mit der Programmierung begonnen wurde und das Spiel aussieht wie die BASIC-Versuche eines PC-Anfängers. Oder weil es so revolutionäre Sachen enthält, die eine andere Firma kurzerhand klauen könnte. Oder weil Nintendo das Siegel noch nicht draufgepappt hat. (Wenn der Schreiberling viel Glück und Beziehungen hat, erfährt er trotzdem davon und schreibt es ins Heft.) Oder aber die rechtliche Position ist noch nicht geklärt: Wer übernimmt den Vertrieb, sind alle (z. B. FIFA-) Rechte zu bekommen? So könnte es *Robotech: Crystal Dreams* gehen, das unter Umständen nur „hinter verschlossenen Türen“ – wie letztes Jahr – gezeigt wird. Aber wie wir Euch kennen, seid Ihr schon schlauer und habt bereits den Messe-Bericht gelesen. Naja, der ist ja auch schon 18 Seiten her

Brieffreundschaften

Hi! Ich (14) bin ein riesen-großer *Sailor Moon*-Fan. Suche nette Japaner/innen (oder auch keine), die auch *Sailor Moon*-Fans sind oder verschiedene, die Mangas und Animes auch so gern mögen wie ich. Beantworte 100%ig jeden Brief. Schreibt an: Vanessa Kramar, Kanzlerstraße 218, 75 181 Pforzheim.

Autogramm

Könnt Ihr mir vielleicht die Adresse von Shigeru Miyamoto geben? Ich hätte gerne von ihm ein Autogramm!

Manfred Jakubat, Bochum

Könnt Ihr mir ein Autogramm von Shigeru Miyamoto beim nächsten Interview abzapfen? Danke!

Alessandro Ramelli, Rebstein

Miyamoto-sama ist ein vielbeschäftigter Mann, und bislang kam er wohl noch nicht auf den Gedanken, Autogramm-Karten drucken zu lassen. Leider haben wir auch keinen blassen Schimmer, wo Ihr so etwas bekommen könnt – Nintendo of Europe hat jedenfalls keine Karten vorrätig.

Ausbildungsfrage

1. Wie haltet Ihr es eigentlich mit der Rechtschreibung angesichts der Reform? Momentan scheint die Schreibweise ja ziemlich egal zu sein, weil wegen der allgemeinen Verunsicherung sowieso keiner weiß, wie "rechtgeschrieben" wird. Wie ist Eure persönliche Meinung als Teil der schreibenden Zunft dazu?

2. Im Juni '97 habe ich das Abi gemacht, momentan bin ich Zivi. Ich möchte im Oktober '99 an der Berufsakademie Ravensburg ein BWL-Studium im Bereich "Medien- und Kommunikationswirt-

schaft" beginnen. Dafür benötige ich noch einen Ausbildungsplatz. Da ich seit längerer Zeit ein semi-professionelles Motorsport-Magazin herausgebe und mir der Job eines Redakteurs sehr gefällt, wollte ich mich mal erkundigen, ob ich Chancen habe, wenn ich mich beim Pro Verlag oder Art + Work um einen solchen Ausbildungsplatz bewerbe.

Benjamin Gasser,
Elchingen (per Internet)

1. Wir halten uns solange an die „alte“ Version, bis unsere Leser eine Umstellung wünschen – oder die Sache Gesetz ist. Bis heute ist das nicht der Fall.

2. Wir haben nichts gegen Bewerbungen in dieser Hinsicht: Probiere es einfach, dann können wir weitersehen. Grundsätzlich sehen wir es aber lieber, wenn Bewerber bereits eine abgeschlossene Ausbildung (z. B. kaufmännisch) oder ein Studium vorweisen können.

Briefliche Tips

Ich habe mir das indizierte Spiel <indiziert> für das N64 gekauft. Leider komme ich nicht weiter. Trotz der Hotline der Firma – die stellen sich stur! Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen und eventuell verraten, ob es einen Cheat Code für unendlich Leben usw. gibt? Da das indiziert ist, könnt Ihr mir vielleicht schriftlich etwas auf dem Postwege mitteilen? Ich wäre Euch sehr verbunden.

Name der Redaktion bekannt.

Wenn wir so etwas einmal tun würden, hätten wir spätestens am Tag darauf Hunderte von Briefen oder Anrufen: „Aber bei dem-und-dem habt Ihr das doch auch gemacht!“. Nein, wir können aus rechtlichen Gründen keine Tips zu indizierten Produkten – egal ob am Telefon oder per Brief – geben. Dafür helfen wir aber nach bestem Wissen und Gewissen bei jedem anderen lizenzierten Nintendo-Titel.

Skater

1. Wird es ein Inline-Skates/Skateboard-Spiel für das N64 geben?
2. Als ich über die Osterferien in Japan war, habe ich dort gesehen, daß es zum N64 einen goldenen Controller statt eines grauen gibt. (Leider war er nicht einzeln erhältlich.) Wann wird das bei uns eingeführt?

Florian Mania, Griesheim

1. Etwas ähnliches hat Human Entertainment wirklich gerade fertig: *Airboarder 64*. Einen Bericht zu diesem Spiel findest Du in der aktuellen NFV. Ein deutscher Vertrieb hat auch schon Interesse an dem Spiel bekundet. Wir werden sehen.

2. Wie, Du warst in Japan und hast uns keine Postkarte geschrieben? Oliver sitzt schon seit Stunden schmollend in der Ecke. Die N64-Konsolen mit Gold-Controller waren ein Marketing-Gag von NCL (Nintendo Japan). Für Deutschland sind sie nicht geplant, dafür haben wir einen rosa Game Boy für Mädchen. (Okay, das ist jetzt vielleicht nicht der passende Trost, aber wenn Ihr fleißig Briefe an Nintendo of Europe schreibt, läßt sich da vielleicht auch etwas machen.

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbrieife
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir nehmen uns mehr Platz, Eure Briefe im Rahmen einer erweiterten Leserbriefseite zu beantworten. Alle Briefe werden berücksichtigt, auch wenn es uns leider nicht möglich ist, sie persönlich zu beantworten.

Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun Vision-Team

GEWINNER!

Und hier haben wir wieder jede Menge glückliche Gewinner!

Beim WCW vs. NWO: World Tour-Gewinnspiel aus NFV 37 haben folgende Personen ein N64-Spiel aus dem Konami-Sortiment gewonnen: Klaus Heier aus Höchst, Manuela Reez aus Erfurt, Nico Beier aus Würzburg, Wolfgang Reichert aus Bremen und Günther Frei aus Berlin. Ein *Tamagotchi* für den Game Boy bekommen: Heinz Tanne aus Travemünde, Andreas Spiecker aus Düsseldorf, John Wilczek aus Solingen, Martin Messing aus Duisburg und Oliver Marx aus Reisdorf. Die 15 NWO-Überraschungspakete aus dem gleichen Gewinnspiel haben ihren neuen Besitzer bereits erreicht. Beim *Yoshi's Story*-Wettbewerb aus Ausgabe 38

lautet die richtige Antwort natürlich: auf allen Nintendo-Systemen. Der erste Preis (ein N64, ein *Yoshi's Story*, ein Comic und ein Spieleberater) geht an: Simon Wolf, Berlin.

Je ein *Yoshi's Story* mit einem Comic und einem Spieleberater erhalten: Annemarie Haid aus Warthausen und Sven Sehmman aus Hagen.

Die Gewinner eines *Yoshi's Story*-Comics und eines Spieleberaters haben ihre Preise bereits erhalten. Das *Extreme G-N64* hat Stefanie Ullbrich aus Hameln gewonnen.

Bitte beachtet dazu auch Seite 8.

► **Verkaufe** Game Boy mit 6 Spielen, Lupe, Dialogkabel für 2 Spieler, original GB-Kopfhörer für nur 80,-. NES mit 8 Spielen, 4 Joypads, 4 Spieleadapter, Tragetasche für NES-Spiele und Putzgerät zur Reinigung von Konsole und Spielen für 100,-. Arnold Arz, Uferstraße 33, 73 054 Eisingen, Tel. 0 71 61 / 8 8 710. Nach 14 Uhr anrufen. ●

► **Verkaufe** Hexen 64, Blast Corps und Fifa 64 oder tausche zwei der vorher genannten Spiele gegen *Mystical Ninja Starring Goemon*, *Multi Racing Championship* oder gegen *Rampage World Tour*. Wer Interesse hat, meldet sich bitte bei Michael Jahl, Gerengasse 9, A-500 Krems. ●

► **Verkaufe** N64 mit 2 Controllern (200,-), sowie *Turok*, *Diddy Kong Racing*, *Star Wars*, *Extreme G*, *Lylat Wars* mit Rumble-Pack für je 80,- und *Wave Race*, *Super Mario Kart*, *Super Mario*, *Bomberman*, *Yoshi's Story* für je 60,- und noch 2 Memory Cards für je 20,-. Christian Dallmann, Elzried 4, 87 477 Sulzberg, Tel. 0 83 76 / 15 70. ●

► **Verkaufe** SNES-Spiele: *WWF Wrestlingmania* The Arcade Game, *F1 Pole Position*, *The Lost Vikings*, *International Superstar Soccer*, *Sim City 2000*, *Super Tennis*, *Power Drive*, *Super Mario World*, *Batman & Robin*, *Hulk*, *Tiny Toons*. Preise auf Anfrage. Ich tausche auch 2 SNES Spiele gegen ein N64-Game, z.B. *San Francisco Rush*, *Automobili Lamborghini*, *Multi Racing Championship*, *Cruisin' USA*, *Extreme G*, *WCW vs. NWO: World Tour*, *Snowboard Kids*. Daniel Bühler, Tel. 0 78 35 / 17 80. ●

► **Verkaufe** *F1 Pole Position 64 PAL* Version für 85,-, außerdem Game Boy Pocket (gut erhalten) für 55,-. Nikolaj Popoukin, Tel. 0 30 / 6 87 31 87. ●

► **Suche** *NHL '97* für das SNES (mit Anleitung, wenn's geht auch mit Verpackung). Bezahle gut! Dringend benötigt! Schreibt schnell an: Nils Elmenthaler, Lilienstr. 10, 65 207 Wiesbaden. ●

► **Verkaufe** Nintendo 64, 32 Spiele und jegliches Zubehör für 1390,- (Neupreis 5100,-). Kai Witt, Vavighorweg 1a, 21 509 Glinde. ●

► **Verkaufe** für den Game Boy (Pocket): *Mega Man - Dr. Wily's Rache*, *Asterix und Obelix* für je 20,-. *Duck Tales 2* mit Anleitung, *Die Schlümpfe im Alptraumland* mit Anleitung für je 22,-. Tausche auch gegen *Lufia* (SNES), *Mystic Quest* (GB), *Indiana Jones - Der letzte Kreuzzug* (GB). Tobias Theile, Große Deichstr. 9, 06 667 Weißenfels, Tel. 0 34 43 / 30 08 91. ●

► **Verkaufe** *Mario 64*, *Turok*, *Lylat Wars* je 60,-, auch *Turok* (engl.) für 100,-. Tausche auch gegen *San*

Francisco Rush, *Extreme-G*, *WCW vs. NWO*, *Wave Race*, *Mario Kart* engl. Nur mit Anleitung und Verpackung. Anrufen ab 18 Uhr. Bernhard Sinning, Tel. 0 60 62 / 6 29 20. ●

► **Verkaufe** oder **tausche** für N64 *Clayfighter 63 1/3* mit Verpackung und Anleitung in gutem Zustand. Preis VB. Kai Wittkowski, Tel. 0 24 04 / 2 62 44. ●

► **Suche** *Shadowrun* für das SNES. Marc Kayser, Wittekamp 9, 30 177 Hannover, Tel. 05 11 / 66 79 71. ●

► **Verkaufe** 2 gut erhaltene Game Boys (ohne Spiel) je 45,-, 1 Top Secret Spieleberater 15,-, einzelne SNES Cartridge Trays (Aufbewahrung) Stck. 20,-, SNES-Spiele *Hebereke's Popoon*, *Pop'n Twinbee R.B. Adv.*, *Congo's Caper*, *Sparkster*, *Theme Park*, *Street Fighter 2 Turbo*, je mit Anleitung, Verpackung, PAL, Top-Zustand. Lieferung per Nachnahme, Verrechnungsscheck oder bei eingegangener Überweisung. Infos bei René Zemke, Templiner Str. 65, 16 278 Angermünde, Fax 0 33 31 / 2 48 55. ●

► **Verkaufe** für N64 *Wave Race* für 60,-, *International Superstar Soccer 64* für 100,-. Beide mit Verpackung und Anleitung oder **tausche** gegen *Mario Kart 64* oder *Fifa '98 WM-Qualifikation* (mit Anleitung). Sascha Grams, Ramersbacherstr. 7, 53 474 Ahrweiler, Tel. 0 26 41 / 94 32 00. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Pads (100,-), *Super Mario World 2*, *Yoshi's Island*, *Tetris & Dr. Mario*, *Terranigma* (je 45,-), *Primal Rage* (40,-), *Rise of the Robots* (30,-), *Die Schlümpfe*, *Alien 3* (je 20,-), *Starwing*, *Spiderman 2* (je 10,-). Manuel Feige, Hansastr. 90, 13 088 Berlin, Scall 0 16 81 / 9 32 29 05. ●

► **Verkaufe** *Ardy Lightfoot* mit original Verpackung und Anleitung, so gut wie neu, GB-Spiele *Palamedes*, *Gargoyles Quest*. **Suche** SNES-Spiele *Mystic Quest*, *Soulblazer*, *ARP II*, bitte mit Anleitung und Verpackung. Ab 18 Uhr anrufen. Xenia May, Tel. 0 61 81 / 4 79 11. ●

► **Verkaufe** für N64 *Blast Corps* (60,-) und *Bomberman 64* (50,-), für SNES *Illusion of Time* (40,-), *Mickey Mania* (35,-), *Super Ghouls'n'Ghosts* und *Axelay* (je 30,-). Steffen Gallert, Tel. 0 70 31 / 65 58 64. ●

► **Verkaufe** für N64 *Diddy Kong Racing* inklusive Verpackung und Anleitung für 70,-. Ruft an! Dorian Hildebrandt, Tel. 0 61 51 / 31 14 90. ●

► **Verkaufe** *F1 Pole Position 64*, *International Superstar Soccer 64* für je 90,-. Ruft an! Andrej Schmidt, Tel. 0 66 31 / 7 38 27. ●

► **Verkaufe** für Super Nintendo *Harvest Moon* (80,-), *Tim in Tibet*, *Kirby's FunPak* (je 35,-), *Starwing*, *The Mask* (je 30,-), *The Magical*

Quest (US-Version, ohne Verpackung) (20,-); für Game Boy *Alien 3*, *Defender/Joust*, *Motocross Maniacs*, *Gauntlets 2*, alle mit Anleitung (je 20,-); NES mit Zubehör (70,-). Alle Preise zzgl. Porto. Daniela Hanke, Tel. 030 / 4 52 47 68 (Anrufbeantworter). ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Pads und einem Super Game Boy sowie folgende Spiele: *Zelda III*, *Sim City*, *Super Probotector*, *Terranigma*, *Secret of Mana*, *Secret of Evermore* (beide ohne Hülle), *Street Fighter II*, *Zelda IV*, *Timesis* (beide für Super Game Boy) für 250,- oder **tausche** gegen eine N64-Konsole mit oder ohne Spiel. Christian Menzel, Tel. 0 21 71 / 4 34 61. ●

► **Verkaufe** für SNES *Mario Kart*, *Super Mario World*, *Yoshi's Island*, *Starwing*, *Tetris Attack*, *Sim City*, *Secret of Mana*, *Vortex*, *Super Wrestlingmania* (WWF), *Art of Fighting*, *Super Mario All Stars*, *Donkey Kong Country I und II*. Jedes Spiel mit Anleitung und Verpackung (je 35,-); beim Kauf von 3 oder mehr Spielen gibt's gratis *Vortex* dazu. **Suche** günstige Game Boy-Spiele; für drei Spiele biete ich eine Kasette mit 36 Spielen (u.a. *Wario Land*, *WCW*, *Tetris*, *The Simpsons*, *Spiderman III*, *Turtles III* ...). Norbert Sprang, Tel. 0 61 35 / 36 88; Quix 01 65 / 3 06 24 82. ●

► **Verkaufe** N64 mit 2 Pads, ControllerPak und drei Spielen für 50,-. Josef Kuhn, Tel. 0 74 04 / 70 05. ●

► **Achtung! Suche** dringend Game Boy Pocket in silber. Bitte meldet Euch von 7 bis 22 Uhr bei Patrick Betermann, Tel. 0 16 56 / 2 70 94 92. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Controllern, 4 Spieleadaptern, ARP III und 25 Spielen wie *Donkey Kong Country 1 - 3* (für 2 Spieleberater), *Super Mario World 1 und 2* (für 2 Spieleberater), *Lufia* (mit Spieleberater) u. v. a. Preis VB! Auch einzeln zu verkaufen. Stefan Hazell, Tel. 0 21 33 / 4 23 89. ●

► **Verkaufe** SNES, 2 Controller, 1 Joypad, 1 Maus, Spieleberater und folgende Spiele: *Super Mario World*, *Super Mario Kart*, *Sim City*, *König der Löwen*, *Zelda - A link to the Past*, *Secret of Mana*, *Super Street Fighter II*, *Asterix & Obelix*, *Mario Paint* (alle Spiele mit Anleitung und Verpackung). für 420,-. Oder **tausche** gegen N64 mit *Mario Kart 64* oder *Super Mario 64* und 2 Controller. Markus Weißenmayer. Tel. 0 63 24 / 66 55. ●

► **Tausche** Spiele für das SNES: *Super Mario World*, *Super R-Type*, *Super Soccer*, *Zelda III*, *Street Fighter II*, *Super Ghouls'n Ghosts*, *F-Zero*, *Mario Paint*, *Pilotwings*, *Super Probotector*, *Top Gear*, *Super Mario Kart*, *Super Mario World 2 - Yoshi's Island*, *Top Gear 2* gegen *Top*

Gear 3000, *Stunt Race FX*, *Rock'n Roll Racing*, *Castelvania IV*, *Fifa*, *NBA*, *Harvest Moon* und/oder andere. **Suche** N64, wer verkauft es mir günstig? Schreibt an Christoph Karpowicz, uL Matkowskiego 23/7, 70305 Szczecin, Polen. ●

► **Verkaufe** für N64: *FIFA 64*, *Mario Kart* (je 55,-); für Game Boy *Out to Lunch*, *Super Mario Land 1*, *Motocross Maniacs*, *NBA '96*, *Soccer*, *F1 Race* (je 10,-). **Suche** außerdem noch *Tetrisphere* (N64, PAL); Preis auf Anfrage. Fragt nach Max Denert. Tel. 02 03 / 34 28 24. ●

► **Suche** dringend Nintendo Fun Vision-Ausgaben 1-28, gut erhalten. Zahle pro Heft 3,-. Meldet Euch bei Mike Bohne. Tel. 0 23 66 / 3 32 16, ab 20 Uhr. Falls Anrufbeantworter an, bitte Telefonnummer hinterlassen. Rufe schnellstens zurück! ●

► **Verkaufe** für N64 *International Superstar Soccer 64* (75,-), *Wayne Gretzky 3D Hockey* (65,-). Frank Nerlich, Tel. 0 76 33 / 51 98. ●

► **Verkaufe** SNES sowie 42 Spiele! Komplette Preislise gegen frankierten Rückumschlag. Anfordern bei: Mathias Schult, Beerenalweg 146, 21077 Hamburg. ●

► **Verkaufe** für SNES *Donald in Maui Mallard* (60,-), *Asterix und Obelix* (50,-), *Cool Spot* (40,-). Alles ohne Originalverpackung und ohne Anleitung, aber mit Paßwörtern, Tips und Tricks. Manuel Carlsson, Möseweg 4, 86 850 Fischach, Tel. 0 82 36 / 54 42. ●

► **Tausche** für N64 *Top Gear Rally*, *Cruisin' USA*, beide mit Anleitung und Verpackung gegen *Hexen 64*, *Intl' Superstar Soccer 64*, *San Francisco Rush* oder *Dark Rift*. Bitte auch mit Verpackung und Anleitung. Oder **verkaufe** sie beide zusammen für 160,-. Sebastian Scholz, Im Finkenhof 2, 30 989 Gehrden, Tel. 0 51 08 / 72 39. ●

► **Suche** für SNES: *Shadowrun*, *Soulblazer*, *Lufia*, *Breath of Fire*, *Super Metroid*. Albrecht Schäfer, Tel. 09 71 / 6 91 61. ●

► **Zur Information:** Diese Kleinanzeigen sind **kostenlos**. Damit sie das auch bleiben können, behält die Redaktion sich vor, arbeitsintensive* Preisangaben zu **streichen** und diese mit dem Zusatz „**Preise auf Anfrage**“ zu versehen. ●

► **Die Spielregeln:** Alle privaten Kleinanzeigen in Fun Vision sind kostenlos. Die Redaktion streicht indizierte, ausländische und Nintendo-inkompatible Produkte kommentarlos. Fun Vision vermittelt lediglich die Kontakte und ist nicht für daraus folgende Vertragsverhältnisse verantwortlich. Eine Seriositäts-Prüfung der Anzeigen ist uns unmöglich. ●

Bust-a-Move 2

Bunte Kugeln hängen an der Decke und füllen den ganzen Raum. Aber genau das sollten sie eigentlich nicht tun, denn dann ist das Spiel zu Ende! *Bust-a-Move 2 Arcade Edition* ist ein knallbuntes und vor allem irrsinnig schnelles Puzzle: Immer drei Blasen gleicher Farbe müssen sich treffen, um zu platzen. Gar nicht so einfach, vor allem weil das Spiel immer schneller wird und auch die Decke selbst dem Boden immer näher kommt. Hier ist ein gutes Auge und ein noch besseres Reaktionsvermögen gefragt. Aber bitte nicht hektisch



werden, sonst ist schon alles verloren! Zur Übung solltet Ihr am besten mit dem Standard-Puzzle-Modus anfangen. Wenn Ihr das bunte Blasen-Chaos dann im Griff habt, wagt ein Spielchen gegen den Computer! Oder gegen die Uhr – dann wird das Ganze

noch rasanter. Und wer nicht gern allein spielt, der kann auch gegen einen Freund antreten. Dabei werden alle Kugeln, die Ihr zum Platzen bringt, Eurem Gegner angerechnet. Und leider auch umgekehrt ... Spaß im Doppelpack garantiert!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Taito
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Puzzle

Fazit

Das Prinzip dieses Spiels ist uralte – aber immer noch genauso fesselnd wie eh und je. *Bust-a-Move 2: Arcade Edition* ist ein toll aufgemachtes Spiel, das frischen Wind und viel Spaß in die bisher von *Tetris* dominierte Welt der Puzzlespiele bringt.

nis

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 60 DM
Hersteller: Acclaim Sports
Vertrieb: Acclaim
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Sport

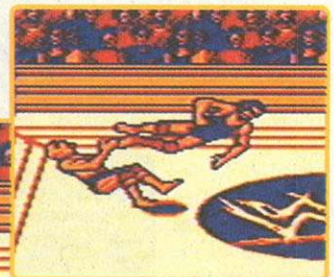
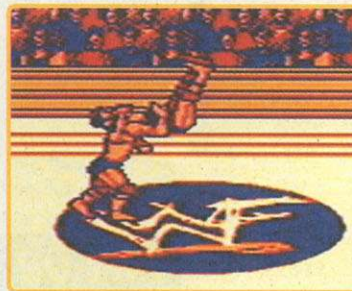
Fazit

Jeder Game Boy-spielende Wrestling-Fan wird von *WWF – War Zone* begeistert sein. Die Grafik ist im Gegensatz zu den Vorgänger-Titeln um einiges überarbeitet worden. Witzig sind auch die (leider kurzen) Biographien der 13 Wrestler.

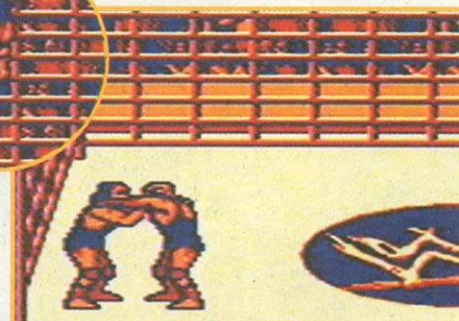
jvn

WWF – War Zone

Das „Kriegsgebiet der World Wrestling Federation“ (WWF, Amerikanische Wrestling-Liga) hat den Game Boy erreicht. Acclaim Sports schnappte sich 13 Superstars der WWF: Mit von der Partie sind neben Shawn Michaels und dem Undertaker auch Owen Hart, Kane, British Bulldog, Stone Cold Steve Austin u. a. Steigt in den Ring und kämpft um die Krone der World Wrestling Federation: den WWF-Champion-Gürtel. Oder Ihr schließt Euch mit einem anderen Kämpfer zusammen und bestreitet ein Tag-Team-Match. Wem das noch zu wenig Action



sein sollte, der kann in den gefürchteten Stahlkäfig steigen. Ihr dürft alte Fehden zu neuem Leben erwecken (wie „The Undertaker gegen Kane“ oder „Shawn Michaels gegen Owen Hart“) und neue Konfrontationen erfinden. Jeder Kämpfer ist natürlich mit seinen Lieblings-Moves ausgestattet, und jede Menge Special-Moves gibt es auch noch. Als kleines Bonbon wurde für jeden Superstar eine kurze Biographie auf das Modul gebrannt.



Otto im Spielfieber

Ein Ottifanten-Spiel für den Game Boy war der Anlaß für einen Besuch von Otto bei Laguna. Aber der Ostfrieze wäre nicht er selbst, wenn es bei einer einfachen Präsentation geblieben wäre ...

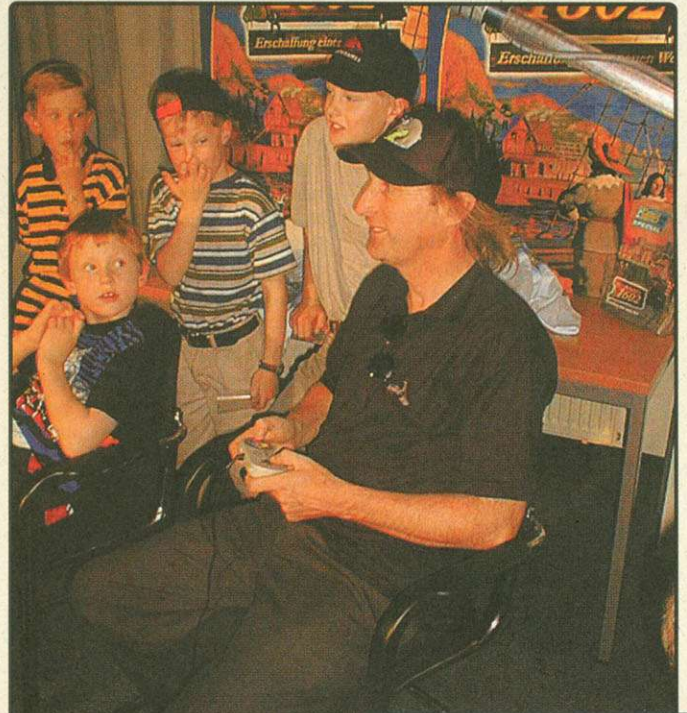
„Ja, jetzt schnell, spring doch – och schade, nicht geschafft!“ Otto Waalkes, Deutschlands lustigster Ostfrieze, war zu Gast bei Laguna und stellte dort das neue Ottifanten-Spiel *Baby Brunos Alptraum* für den Game-Boy vor. Gekommen waren nicht nur Presse und sogar Fernsehen, sondern auch viele Kinder, die auf den Komiker mindestens ebenso neugierig waren wie auf das Spiel. Da saß er nun, mit Baseballkappe und Turnschuhen, und gab lautstarke Anweisungen, wie Baby Bruno seinen Freund Honk am besten befreien kann. Er fieberte mit, wenn die Kinder den Ottifanten durch den Wald oder die Burg steuerten, und es sah aus, als wollte er jedesmal selbst springen, wenn Baby Bruno eines der fliegenden Blätter erwischen wollte. Seine eigenen Spielerfähigkeiten stellte



Vorsicht, sonst wird's schmerzhaft – Baby Bruno ist schließlich kein Fakir!

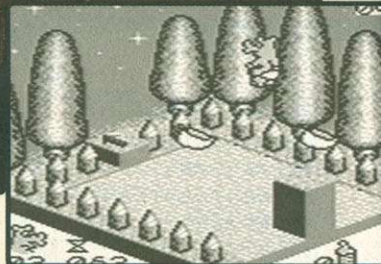
Otto auch unter Beweis: Zuerst beim Ottifanten-Spiel, wo der arme Bruno allerdings ein Leben nach dem anderen verlor. Der Komiker wollte nämlich immer den Geistern und anderen bösen Gestalten einen schönen Tag wünschen ... So ist er eben, hauptsache Spaß, gewinnen ist nur Nebensache. Dann ging es bei *GT 64 – Championship Edition* so richtig los – „huch, da ist ja eine Kurve ... Einbahnstraße? Na und, in die andere Richtung ist es viel lustiger!“ Der Ostfrieze riß das Lenkrad hin und her und fand das Gaspedal deutlich witziger als die Bremse! Kein Wunder, daß die Umstehenden ihn denn auch auf der

fragten, ob er Straße einen derart wilden Fahrstil habe. „Na klar, aber verrätet es



Oh je, der arme Bruno verlor ein Leben nach dem anderen, weil Otto immer wieder den Monstern zu nahe kam. Aber spaßig war es trotzdem!

bitte niemandem!“ Otto-Kommentare am laufenden Band, doch der Ostfrieze ist nicht nur eine komische Ulknudel. Ganz ernsthaft hat er uns von seiner Leidenschaft für Computerspiele erzählt. Etwa, daß



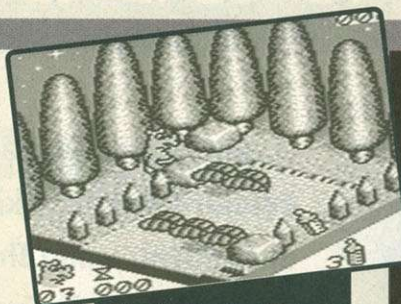
Achtung Weitsprung: Wer hier den richtigen Absprung verpaßt, der hat ein Leben weniger!

er selbst schon an der Entwicklung von Spielen mitgearbeitet hat und sich in diesen Bereich weiter einarbeiten möchte. Besonders der Bereich der 3-D-Programmierung gefällt dem Komiker ausgesprochen gut. Am Anfang standen die zweidimensionalen Ottifantenbücher, das Ottifanten-Spiel ist in 3-D, und mit dem Zeitfaktor im Spiel selbst – Otto schmunzelt – kommt auch noch die vierte Dimension dazu. Das Ottifanten-Spiel für den Game-Boy findet der Komiker klasse, obwohl er anfangs, wie er selbst zugibt, doch sehr skeptisch war. „Das Spiel ist richtig gut geworden und eignet sich hervorragend für den Game-Boy!“ Otto selbst spielt am liebsten Strategie und Simulation – und sein Sohn zeigt dem Papa dann, wie's geht ...



„Was muß ich denn jetzt machen? Und überhaupt, wo ist denn hier der Notausgang?“

ber



Die schwebenden Blätter sind eine trügerische Hilfe.

Baby Bruno auf dem Game Boy

Wer teilt schon gerne seinen Teddy mit einem bösen Zauberer? Für Ottifant Baby Bruno ist das der schlimmste Alptraum. Deshalb

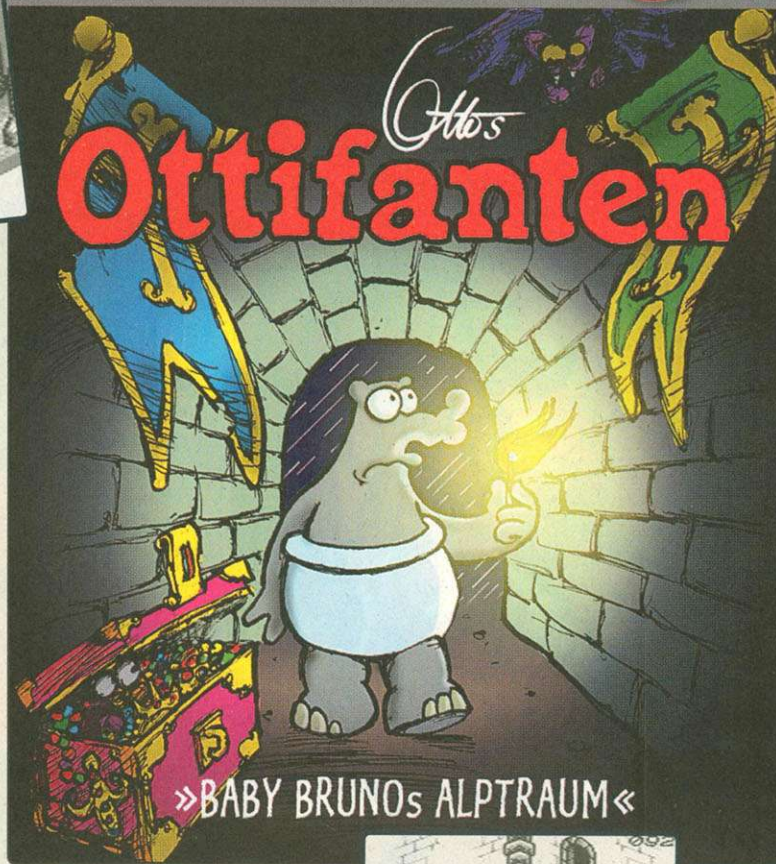


Auch auf dem Super Game Boy träumt Baby Bruno seinen schrecklichen Alptraum.

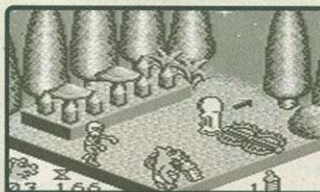
macht er sich auch sofort auf den Weg, nachdem sein geliebter Teddy Honk von einem gemeinen Magier entführt wurde. Das ist die Geschichte, die von findigen Infogrames-Programmierern für den Game Boy umgesetzt wurde.

Ottos Ottifanten: Baby Brunos Alptraum spielt in insgesamt 129 Leveln (sprich: Räume) und zeigt die Abenteuer des Ottifanten in 3-D-Ansicht. Um Honk endlich wieder knuddeln zu können, muß der mutige Bruno im Wald, in der Burg und im düsteren Kerker gegen verschiedene Feinde bestehen. Auf den Weg bekommt er zehn Leben mit, und ist er im Spiel gegen die Uhr besonders schnell, können es durchaus mehr werden. Je näher der kleine Ottifant der Befreiung von Honk kommt, desto heftiger versuchen die Feinde, ihm Steine in den Weg zu legen. Um nicht kurz vor dem Ende wieder neu anfangen zu müssen, gibt es nach jedem fünften Level ein Paßwort für den aktuellen Spielstand.

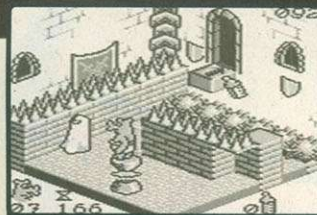
Das Spiel mit dem grafisch wirklich gut dargestellten Baby Bruno ist ein Muß für jeden Ottifanten-Fan. Und wer schon an *Die Maus* seinen Spaß hatte, der liegt mit Baby Bruno auch nicht falsch!



»BABY BRUNOS ALPTRAUM«



Schaurige Gestalten begegnen dem Ottifanten.



Zu jeder Burg gehört auch ein böser Hausgeist, der kleine Ottifanten friß!

Otto ohne Ende

Seid Ihr von Otto und seinen Scherzen auch so begeistert wie wir? Uns von der Fun Vision kommt es vor, als würde der Ostfrieße uns schon seit einer halben Ewigkeit zum Lachen bringen. Grund genug, einmal einen Blick auf den Lebenslauf des Komikers zu werfen!

Wie wir alle mußte Otto irgendwann einmal geboren werden, und das war 1948 – ja, so alt ist der blonde Witzbold schon. Mitten in Ostfriesland, nämlich in Emden, kam er zur Welt, und dort ging er dann auch dreizehn Jahre lang zur Schule. 1968 hat Otto dann sein Abitur bestanden und zwei Jahre später ein Kunststudium angefangen. Viel wichtiger aber war das Jahr 1960, da hat der Komiker nämlich seine erste Gitarre geschenkt bekommen und angefangen, Musik zu machen. Bis zur ersten LP hat es dann zwar noch einige Jahre gedauert, aber 1972 war es endlich soweit: Die OTTO-Schallplatte (LP) kam auf

den Markt! Ein Jahr später gab's dann zum ersten Mal Otto im Fernsehen.

Preise für den Fleiß

Der Ostfrieße hat für seine komischen Auftritte so viele Preise und Auszeichnungen bekommen, daß wir mehrere Seiten damit füllen könnten. Aber Otto kann auch ernst sein, na ja, fast jedenfalls: 1978 trat er nämlich in der Hamburger Staatsoper in der Operette *Die Fledermaus* von Johann Strauß als Frosch auf! Bei soviel

Erfolg konnte es nicht ausbleiben, daß „der Außerfriesische“ irgendwann auch ein Buch herausbringt – wir haben *Das Buch OTTO* von 1980 alle zu Hause im Regal stehen! Und dann waren da natürlich auch noch die Spielfilme, inzwischen ganze vier, die seit 1985 immer wieder für riesige Schlagen an den Kinokassen gesorgt haben. Wenn es darum geht, etwas für einen guten Zweck zu tun, ist der Blonde mit der Baseballkappe gern dabei – für Spaß ist dann natürlich gesorgt! Wie

zum Beispiel als er vor einigen Jahren mit Boris Becker, Ion Tiriac und Uwe Seeler ein Tennis-Doppel zugunsten von UNICEF gespielt hat. Könnt Ihr Euch das vorstellen? Oder vielleicht Otto als „Vorprogramm“ bei Rockkonzerten? Das hat es alles schon gegeben!

Otto hat auch einen Sohn: Benjamin heißt er und feiert in den nächsten Tagen seinen elften Geburtstag. Genauso wie die Ottifanten übrigens, die zum ersten Mal 1987 als Comic-Strips in deutschen und schweizer Zeitungen erschienen. Und die Ihr demnächst auf dem Game Boy erleben könnt ... Wem all das immer noch nicht reicht, der kann ja 'mal nach Emden fahren. Denn abgesehen davon, daß die Stadt selbst und überhaupt ganz Ostfriesland eine Reise wert ist, steht dort auch das „OTTO HUUS“, ein kleines Museum nur für, von und über den Komiker!

nis



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

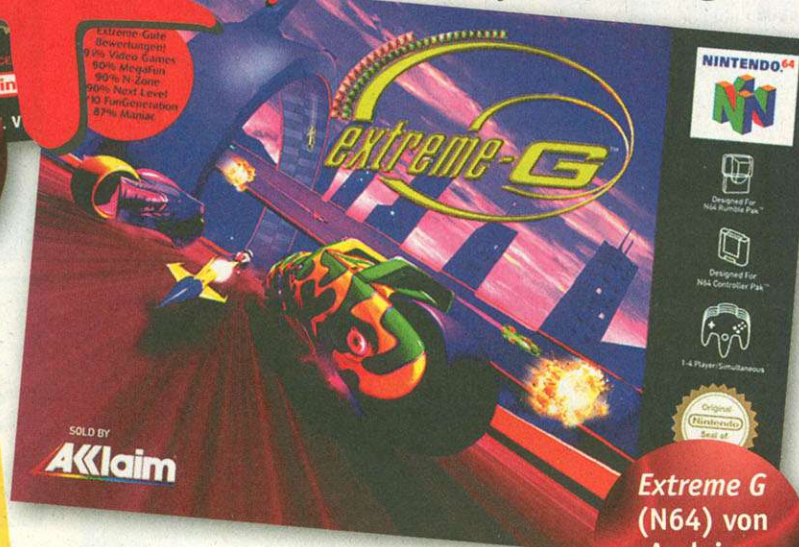


Nagano Winter Olympics '98 (N64) von Konami: Zuzahlung DM 89,-

... sensationelle Prämien! Eines der beiden Top-Spiele könnt Ihr als Prämie auswählen, wenn Ihr einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision geworben habt. Und die Prämie gibt's zum Super-Vorzugspreis!

Außerdem: Beim Abo spart Ihr fast 15% pro Ausgabe!

EXTREME G



Extreme G (N64) von Acclaim: Zuzahlung DM 89,-

Nur für Abonnenten:

NEU! FUN VISION-NEWSLETTER

Der monatliche Info-Service mit den aktuellsten Nintendo-Nachrichten. Ohne Zusatzkosten!

Also, nix wie los mit dem Coupon ...

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

JA!

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

☐ Nagano Winter Olympics '98 (Zuzahlung DM 89,-)

☐ Extreme G (Zuzahlung DM 89,-)

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

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

Datum/2. Unterschrift

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

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

☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)

☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)

☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NFV 39



Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

(069) 5008011

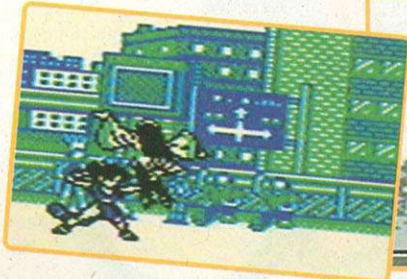
Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

King of Fighters

Heat of Battle

Die Prügelserie *King of Fighters* hat Zuwachs bekommen: *King of Fighters - Heat of Battle* heißt die neueste Version und ist für den Game Boy zu haben. Fünfzehn Kämpfer treten in dem Turnier der Könige gegeneinander an. Natürlich gibt es auch wieder versteckte Charaktere. Mit jeder Menge Special Moves und Combos geht es dann in den Arenen heiß her. Neu ist ein Combosystem, mit dem Ihr bis zu 20 Treffern hintereinander landen könnt, ohne daß Euer Gegner Gelegenheit dazu hat, sich zu wehren. Dazu braucht Ihr allerdings flinke

Finger, ein gutes Auge und einiges an Ausdauer. Denn wer die 20 Treffer hinbekommen will, muß erst einmal ordentlich üben.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Beat 'em Up

Fazit

Die *King of Fighters*-Serie zählt zu den besten Game Boy-Prügelspielen. *King of Fighters - Heat of Battle* steht auch in dieser Beziehung den Vorgängern in nichts nach. Ganz im Gegenteil, durch einige Neuerungen, wie z. B. die Möglichkeit, einen Gegner 20 mal zu treffen, bestärkt er die Top-Position der Serie.

jvn

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: 3D-Darstellung, Paßwortsystem, dt. Text
Genre: Rennspiel

Fazit

Die Grafik von *V-Rally Championship Edition* ist technisch für den Game Boy wirklich gut umgesetzt. Es stehen viele Strecken zur Wahl, allerdings nur vier verschiedene Autos. Auch sonst vermißt man etwas mehr als immer nur Autorennen: Nicht einmal ein Reifenwechseln ist möglich. Wer aber Lust hat, bis zum Umfallen Rennen auf sehr interessanten und abwechslungsreichen Strecken zu fahren, der sollte es einmal mit diesem Spiel versuchen.

nis

V-Rally

Oh nein, vom Start bis zum Ziel durchheizen ist bei *V-Rally Championship Edition* unmöglich. Dafür sind die Strecken eindeutig zu anspruchsvoll, hier müßt Ihr auch 'mal den Fuß vom Gaspedal nehmen. Wer zu schnell ist oder die Hinweisschilder mißachtet, der fliegt aus der Kurve oder überschlägt sich. Das sieht vor allem wegen der hohen Bildwiederholungsrate (60 Bilder pro Sekunde) spektakulär aus und wirkt wie in Echtzeit. Aber Sinn des Spiels ist es immer noch, möglichst schnell und vor allen anderen die Ziellinie zu überfahren. Die Strecken, die im

Arcade- oder im Championship-Modus zur Verfügung stehen, führen in verschiedene Länder. Insgesamt zwanzig Kurse in zehn Ländern sind dabei, grafisch gut dargestellt. Ob Regen in London, brütende Hitze in Indonesien oder Schnee in Schweden – der Fahrer muß für jede Wetterlage gerüstet sein. Es geht nicht nur einfach im Kreis, sondern auch über Berg und Tal. Wer es gemütlich angehen läßt, kann auch am Straßenrand einiges entdecken, in Griechenland etwa antike Säulen. Da das Fahren im Vordergrund steht, hat Infogrames auf Wetten und



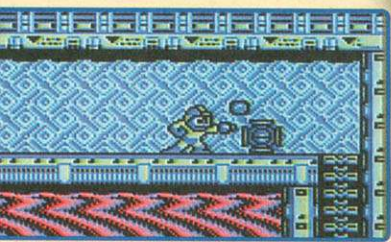
Vorsicht bei scharfen Kurven – vor allem, wenn es regnet!



Wagenverbesserungen (wie bei *Lamborghini - American Challenge*) verzichtet.



Keine Zeit für eine Stadtrundfahrt in Rom ...

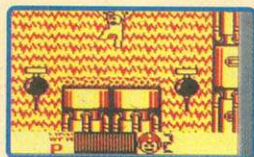


Mega Man

Mega Man ist ein echter Klassiker, nicht nur auf dem Game Boy. Eigentlich sollten „der blaue Junge“ und seine sieben Brüder nette Roboter sein. Sie wurden von Dr. Light und Dr. Wily geschaffen, um den Menschen das Leben zu erleichtern. Doch Dr. Wily programmierte die Roboter neu, um mit ihnen die Weltherrschaft zu erlangen. Einzig Mega Man überstand diese Gehirnwäsche und kämpfte von nun an gegen Dr. Wily und seine bössartigen Roboter.

Nun kehrt Mega Man als Mega Man 2 auf den Game Boy zurück: Die erste Version kam bereits vor sechs Jahren auf den Markt.

Mega Man konnte seitlich



rutschen, in eine Richtung schießen und hatte einen Energie-Tank. Und bei Mega Man 2 war erstmals Flitz mit von der Partie. Flitz ist ein netter Hund, der Euch in vielen brenzligen Situationen hilfreich zur Seite steht. Er dient als Sprungbrett, um scheinbar unerreichbare Plattformen zu betreten. Mega Man 2 erscheint im August als Game Boy-Titel zum interessanten Preis.

Game Boy Camera

Der Spaß zum Bilderschießen



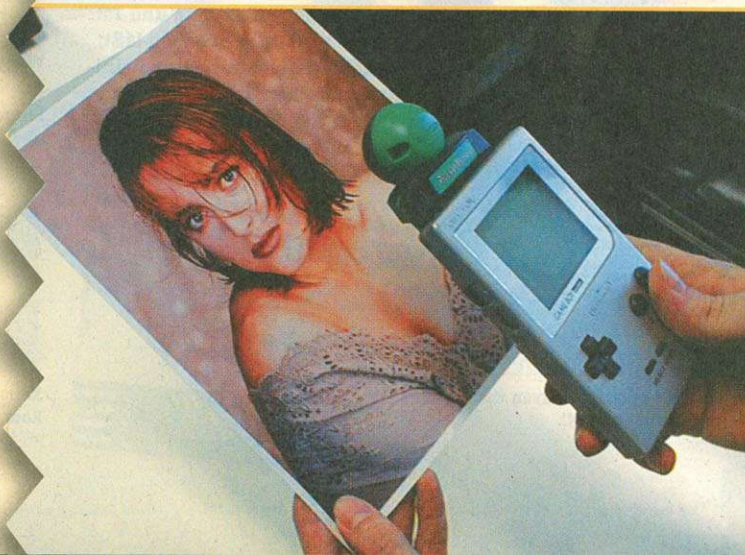
Das Kamera-Fieber hat die Redaktion erfaßt. Vor lauter Knipsen wissen wir kaum noch, wohin mit all den Bildern! Die Game Boy Camera macht wirklich Spaß beim Bilderschießen! Schaut einfach, was man damit alles machen kann!

Foto-Fieber

Die eigentliche Aufgabe der Kamera ist es, Bilder mit dem Game Boy zu machen. Doch auch auf dem Super Nintendo könnt Ihr sie mit dem Super Game Boy einsetzen (... so entstand das Bild von Jochen und Nicole!). Aber nicht nur mit dem Super Game Boy könnt Ihr eine richtige Dia-Show organisieren, das klappt auch mit dem Handheld.



Wenn gerade kein Opfer da ist ...



Ein Foto von Gilian Anderson ist für Akte X-Fans das Größte. Macht Euch doch einfach ein eigenes Exemplar, dafür braucht Ihr nicht einmal zu den Dreharbeiten nach Kanada fliegen! Feilt ein wenig an der Einstellung, und schon kann man bei einer guten Vorlage den Unterschied zwischen einem „Live-Foto“ und dem simulierten nicht erkennen.



Schnellschüsse

Ihr könnt auch schnell hintereinander mehrere Bilder schießen. Das flüchtende Meerschweinchen wurde fotografiert, indem wir einfach mehrmals schnell hintereinander die Aufnahme-Taste drückten. Mit dem Fernauslöser geht so etwas auch automatisch: In einem festgelegten Zeitabstand macht Ihr richtige Sequenzen. Und Einzelbilder sind damit natürlich auch möglich.



Künstlerische Ambitionen



Sucht unter den Stempeln einfach die aus, die Euch gefallen. Auch Botschaften lassen sich so gestalten.

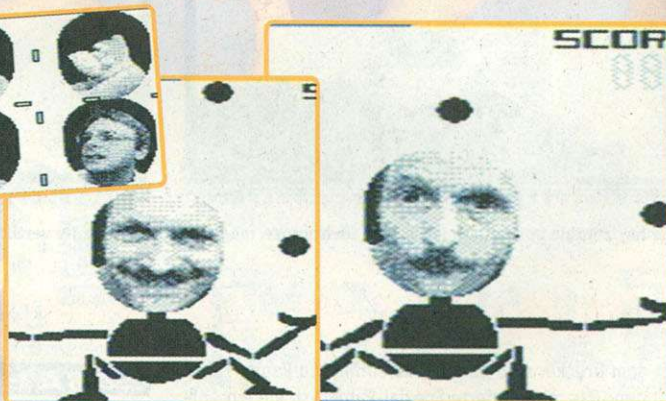
Dank eines umfangreichen Sets könnt Ihr fertige Bilder einfach nachbearbeiten. Nintendo hat ganze Gruppen von Bärten, Ohren und Symbolen beigesteuert, unter denen man einfach wählen kann. Auch mit einem Pinsel oder Bleistift dürft Ihr Dinge verändern oder umzeichnen. Sobald alles abgespeichert ist, hilft aber nur das Neuschießen des Bildes, wenn Ihr nicht vorher noch eine Sicherheitskopie abgelegt habt. Gespeicherte Veränderungen lassen sich nämlich nicht rückgängig machen.



Karl-Heinz mit großen Ohren und Pikachu – die Teufel-Variante haben wir uns nicht zu schießen getraut ...

Spiele mit der Kamera

Vier Spiele sind auf der Game Boy Camera mitgeliefert. Als DJ könnt Ihr eine eigene Komposition zusammenmixen, und als Jongleur Eure Geschicklichkeit beweisen. (Den Jongleur und den DJ könnt Ihr mit Eurem Gesicht ausstatten.) Wenn Ihr die Spiele anwählt, erscheint automatisch ein Space Invaders-Clone namens Space Fever II. Ihr habt sofort die Möglichkeit, Raumschiffe mit einem „D“ und einem „B“ abzuschießen, um die o. g. Runden zu erreichen. Spiel Nr. 4 ist Run! Run! Run!



Wir haben Wolfgang (wie oben Donkey Kong und Oliver) aufgenommen.

Solange kein Ball zu Boden fällt, dürfen wir seine Grimassen genießen.



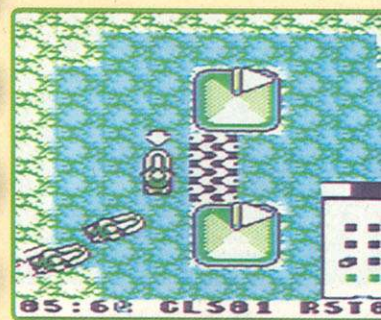
Wenn Ihr einfach in der Mitte stehen bleibt, passiert Euch bei der Kuh ...



... in der Regel nichts. Ballert so lange, bis sie zu blinken beginnt.



Bei diesem Gesicht funktioniert die Aktion leider nicht.*

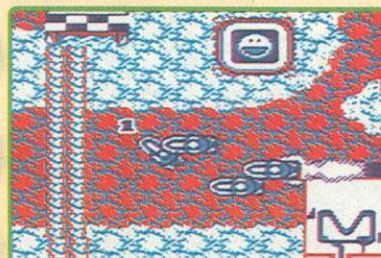


Wave Race

Auf dem N64 war das schnelle Spiel mit Jet Skis bereits ein Riesenerfolg. Nun drehen die kleinen Flitzer auf dem Game Boy in Wave Race wieder ihre



Runden. Klar, mit der N64-Grafik kann der Game Boy-Klassiker nicht mithalten, aber dafür läßt er bis zu vier Spieler gleichzeitig ran. Nutzt den Vier-Spieler-Adapter (Game Link), um vier Game Boys zusammenzuschließen: Dann ist dem Rennspaß keine Grenze mehr gesetzt. Bei Wave Race sind ein Batterie-Speicher sowie acht Renn- und acht Slalom-Strecken dabei. Die drei Rennklassen (550, 650 und 880 ccm) bieten genug Stoff für spannende Rennen mit Euren Freunden. Im Juli ist Wave Race als Neuauflage zum Special-Preis erhältlich.

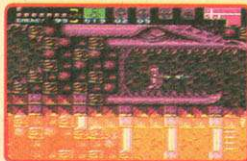


* In der deutschen Version der Game Boy Kamera ist anstelle des freundlichen Japaners Marko Hein von Nintendo Publications zu sehen.



Super Metroid

Klassik-Fans aufgepaßt: Eines der besten Action-Adventures aller Zeiten reiht sich in Nintendos Klassik-Serie ein. Die Rede ist natürlich von dem Super Nintendo-Spiel Super Metroid. Im dritten Teil der



Metroid-Saga muß Samus Aran, die erste Science Fiction-Heldin der SNES-Geschichte, den letzten lebenden Metroid finden. Denn nur er kann das Universum vor dem Untergang bewahren. Entdeckt die sechs riesigen Ebenen und kämpft gegen Aliens und Weltraumpiraten. Zwar habt Ihr anfangs nur wenige Fähigkeiten, doch Euer Raumanzug ist ausbaufähig. Und so verstärkt Ihr nach und nach Eure Ausrüstung, bekommt neue Waffen und baut den Energievorrat aus.



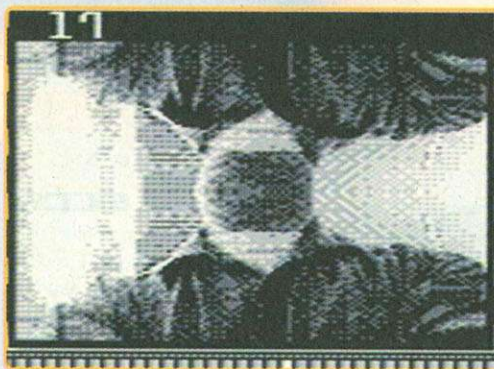
Ein Foto zu schießen ist recht einfach, wenn Ihr die richtige Einstellung habt. Die hängt davon ab, was Ihr mit dem Bild vorhabt und wie die Lichtverhältnisse sind. Wenn Ihr das Bild schießt, gibt es unten und rechts eine Leiste mit je einem Regler. Diese beiden Regler bewegt Ihr mit dem Steuerkreuz und erzielt so unterschiedliche Darstellungen (Foto rechts).

Grundeinstellungen



Effekte und Tricks

Nicht nur mit Stempeln lassen sich Kunstwerke erstellen. Die Kamera hat eingebaute Trick-Linsen, die verschiedene Effekte zulassen. Karl-Heinz mit Silja zu koppeln und so zu einem Menschen zu machen, ist ganz einfach. Spiegeleffekte funktionieren horizontal und vertikal, und auch Verzerrungen sind kein Problem. Wie bei Filmen läßt sich auch eine Bilderfolge gestalten, die dann aber einen geviertelten Bildschirm zur Folge hat.



Die horizontale Spiegelung ist in zwei Richtungen möglich, ebenso wie die vertikale Operation.

Drucken

Mit dem Drucker sind Eure Werke einfach zu Papier zu bringen: Das mitgelieferte Spezial-Papier ist wie ein Aufkleber auf der Rückseite beschichtet. Ihr könnt es überall hinkleben, wenn Ihr die Schutzfolie abzieht.



Und das Verwalten

どの写真を見ますか?



Im Foto-Album können Bilder ausgesucht werden, um sie zu verändern.

Was macht Ihr mit unbenötigten Bildern? Wegwerfen! Alle Fotos lassen sich klein nebeneinander im Album betrachten, wo Ihr die schlechten aussortieren könnt. Hier könnt Ihr die mitgelieferten

Fotos in Euer Album umkopieren, um sie dann zu verändern – das geht sonst nicht.



Geheimbotschaften

Mit der Kamera lassen sich auch geheime Botschaften verschicken. Nehmt beispielsweise den japanischen Schriftsatz (Kanji) und druckt Euren Freunden einen Brief aus: „Treffen 1855 Fluß“ – mit den Zeichen läßt sich einiges aussagen.

Achtung: Was Ihr mit den Kanjis schreibt, hat für einen Japaner eventuell eine ganz andere Bedeutung. Das hängt nämlich von der Kombination der Zeichen ab: Wir haben nur Grundbedeutungen aufgeschrieben. Wenn von einem Wort zwei Pfeile abgehen, gehören die Zeichen zusammen.



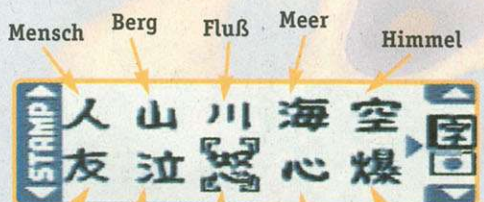
Jahr
Schulanfang
Schulabschluß (etwa: Abitur)



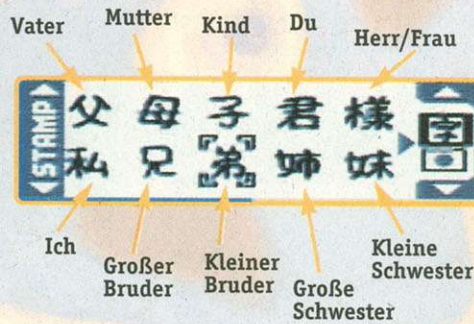
Hundert
Tausend
10.000
Stunde
Minute



Boden, Nation, Samstag
Tag, Sonne
(
)
Ausruhen



Freund
Träne
Ärger
Herz
Explosion



Ich
Großer Bruder
Kleiner Bruder
Große Schwester
Kleine Schwester



Böse
Lachen
Leben
Fleisch
Super



Sechs
Sieben
Acht
Neun
Zehn



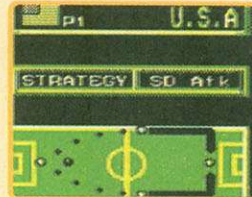
Schule
(Nach) oben
(Nach) unten
Links
Rechts



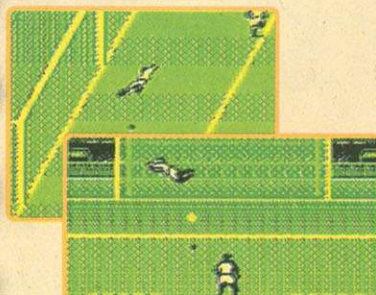
Gruppe
Teil
Treffen
Mann
Frau

Int. Superstar Soccer

Die Sensation ist perfekt: Konami setzt seinen erfolgreichen *International Superstar Soccer* für den Game Boy um! Tolle Grafik, erstklassige Kontrolle und zahlreiche Optionen verspricht der japanische Hersteller, dessen Spiel keine FIFA-Lizenz hat.



Es sind 36 der Wirklichkeit nachempfundene internationale Teams im Kampf um die Meisterschaft vertreten. (Neben den tatsächlichen Ländern sind Wales, Portugal, Schweden und Australien dabei.) Zuständig für das Modul ist Konami Computer Entertainment Nagoya (KCEN), die bereits *Goemon* und *Castlevania* für den Game Boy umsetzen. Jedes Team verfügt über sechs Handicap-Level und drei Torhüter-Stärken. Eure Elf hat die Wahl zwischen 14 Formationen und fünf Kampfstrategien. Natürlich kann das auch während des Spiels wieder über den Haufen geworfen werden. Die Play Offs können dank eines Paßwort-Systems jederzeit unterbrochen werden. Zudem gibt es Freundschaftsspiele und die Möglichkeit, Elfmeter zu üben. *ISS* erscheint im Sommer für den Game Boy.



Int. Superstar Soccer '98

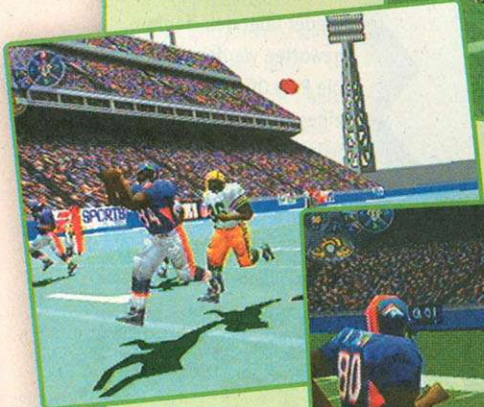
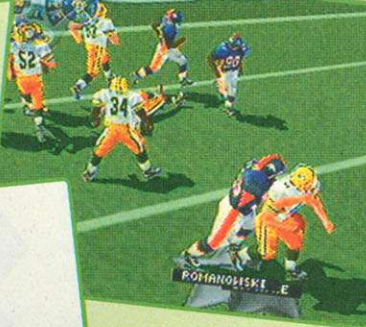
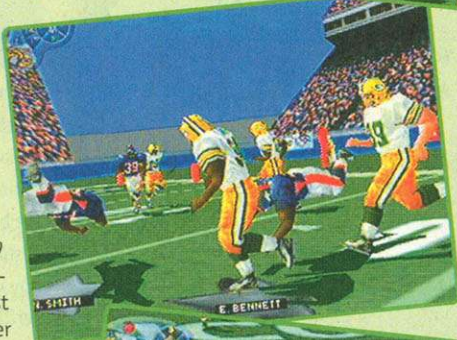
Gerade hat Electronic Arts sein *Frankreich '98* auf dem Markt, da will Konami es schon wieder besser machen. Schließlich gibt man den Titel des besten Fußballspiels nicht gerne her. *International Superstar Soccer '98* ist der

würdige Nachfolger von *ISS 64*. Das Modul wurde wesentlich erweitert, hat aber immer noch die guten Eigenschaften des Klassikers. An der Grafik wurde nochmals gefeilt und vor allem die Jubelsequenzen der Spieler wurden erweitert. Außerdem sind die Torhüter wesentlich stärker geworden, und Ihr könnt mehr mit Strategie spielen. Für Japan hat Konami die FIFA-Lizenz bekommen, ob die aber auch für die europäische Version gilt, lest Ihr im großen Messebericht aus Atlanta.



Madden NFL '99

The Egg is back! Noch bevor die härteste Profiligen der Welt ihren Spielbetrieb wieder aufnimmt, ist auf dem N64 Paßspiel und hartes Tackling angesagt. *Madden 64* war bereits ein tolles Football-Spiel für das N64, doch *Madden NFL '99* setzt neue Maßstäbe. Das Spiel ist grafisch noch besser und schneller geworden. Aber noch viel wichtiger: es hat die NFL-Lizenz. Alle 30 Mannschaften haben also ihren Originalnamen. Mehr dazu im Messebericht.



Augusta Masters '98

Ein Birdie (also ein Schlag weniger als vorgegeben zu benötigen), das ist der Traum jedes Golfers! Die Teilnehmer am viertägigen Turnier im Augusta National Golf Club machen da keine Ausnahme. Bald kann ihr traditionsreiches Turnier auch auf europäischen Nintendo 64-Konsolen nach-gespielt werden: *Augusta Masters '98*. Und das sogar als „Superstar“ des Golfsports, denn

die großen Namen sind allesamt mit dabei. Dabei ist in den fünf Spielmodi vom Wind bis hin zur Schrittstellung auf all das zu achten, was auch in Wirklichkeit wichtig ist. Sonst geht der Schlag weit daneben. Wechselnde Kamera-Einstellungen sollen für realistische Atmosphäre sorgen. Ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest, in Japan ist der Titel aber bereits erschienen.



DIE INFORMATIONSMAGAZIN FÜR JEDEN STAR TREK FAN



STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN®



46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600

SAT.1

AUSGABE #2
AB DEM 24. JUNI
AM KIOSK!

OZ VERLAG

VORSCHAU

Wenn die nächste Fun Vision herauskommt, sind es nur noch vier Monate bis Weihnachten! Damit Ihr schon mal Euren Wunschzettel schreiben könnt, stellen wir Euch topaktuell **Forsaken** vor. Außerdem gibt es ausführliche Tests von **Iggy's Reckin' Balls**, **Mission: Impossible**, **Bomberman Hero** und **Formel 1**

Grand Prix. Wenn Euch die Tips für **Banjo-Kazooie** und **Mystical Ninja starring Goemon** in dieser Ausgabe nicht gelangt haben, dann lest die Game Guides in der nächsten Ausgabe. Denn da gibt es noch mehr Tips & Tricks zu diesen und anderen Spielen.

Das Super Nintendo bietet eine Wiederauflage von **Bomberman**

und auf dem Game

Boy gibt es ein

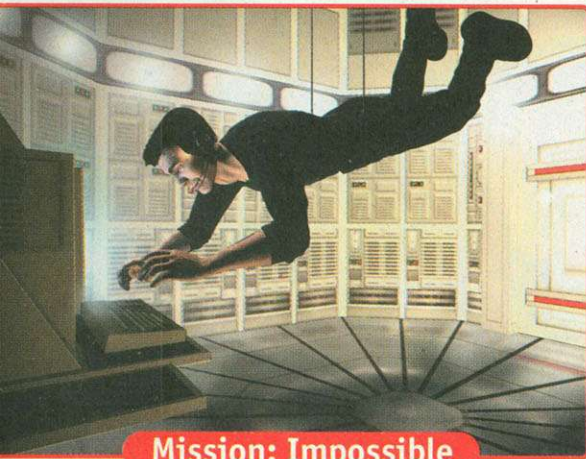
Wiedersehen mit

Bugs Bunny und

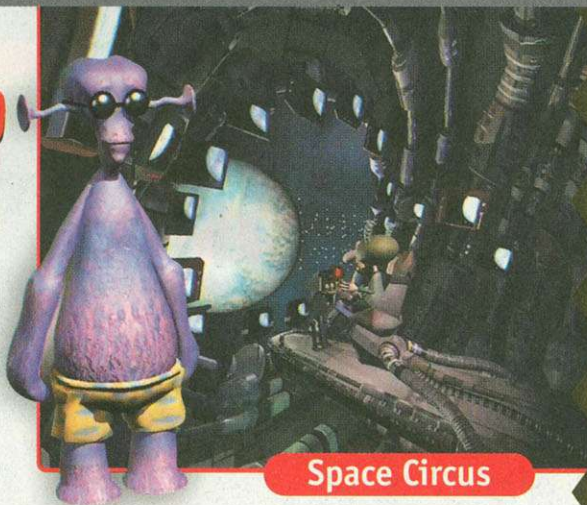
Mega Man 2. Außer-

dem lest Ihr die aktuellsten Top-Interviews und selbstverständlich informieren wir Euch auch über die neuesten Neuigkeiten aus aller Welt!

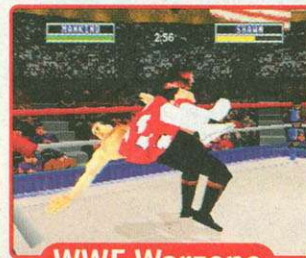
Also dann, wir erwarten Euch am 26. August beim Zeitschriftenhändler!



Mission: Impossible



Space Circus



WWF Warzone

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 36

Urlaub in Japan: Ein teurer, unerfüllbarer Traum? Für viele unserer Leser liegt Japan näher, als sie glauben: in Amerika. Wer seinen Urlaub in Kalifornien verbringt, sollte in Los Angeles und San Francisco einmal nach „Japan Town“ Ausschau halten. Dort findet Ihr Läden mit Lebensmitteln (Misosuppe, Nudeln, günstiges Sushi zum Mitnehmen), Andenken und Geschenkartikeln und Buch- und Zeitschriftenläden. In all diesen Geschäften ist ein Besucher gerne gesehen, und Ihr taucht in eine wirklich fremde Welt ein. Einige der Ladenbesitzer sprechen noch nicht einmal Englisch! In anderen Städte (z. B. Chicago, New York) gibt es

Buchläden der Asahi-Kette, an die auch ein Lebensmittelgeschäft angeschlossen sein kann (wie in San Diego). Ein Abenteuer der kulinarischen Art ist es auch, einmal in einem japanischen Restaurant zu essen. Die Benihana-Kette bietet beispielsweise bezahlbares Essen an, das direkt am Tisch zubereitet wird. Viel Spaß in „Little Japan“ wünscht Euer Fun Vision-Team!



Japanische Hotels (Keio Plaza, Miyako, New Otani) haben oft japanische Gärten, die Besuchern offen stehen.



In Los Angeles ehrt man den ersten japanischen Astronauten, der mit dem Space Shuttle ins All flog.



Im Sommer sind in L. A.'s Japan Town viele Open Air-Veranstaltungen.

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter der Ausgabe:

Michael Dietrich, Michael Hundt (mh), Robert Kaderka, Thomas Lelewele

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 Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

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

Urheberrecht: © 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: © siehe Messe-Report.

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

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO- -KAZOOIE™*

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!

NINTENDO 64



Nintendo®

THE NEW DIMENSION OF FUN