

9+10/98

September/Oktober • DM 6,80
Ausgabe Nr. 40 • 65 55,-/sfr 6,80/Lit 7.800
D30739

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

Nintendo

fun vision

Mystical
Ninja
starring
Goemon

AB SOFORT:
12 SEITEN TIPS!



NEU!

Noch mehr Infos!
Mit Game Specials!
Je 10 Seiten zu
Banjo-Kazooie &
Mission: Impossible

Nur bei NFV!
Die ersten
Game Boy Color-
Spielfotos

Exklusiv:
Seed,
Quest 2,
Desert
Island!

Forsaken

Gex:
Die
ersten
Level
gelöst!

Star Wars:
Rogue
Squadron

Gex - Enter the Gecko



4 399148 106801 10

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!

64, TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare Game by Rare
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

Nintendo®

Nintendo geht in die Offensive!

Auf der Londoner European Computer Trade Show (ECTS) im September wird Nintendo „**Das Jahr der Blockbuster**“ einläuten. Mit einer Produkt-Offensive, wie es sie seit Jahren nicht mehr gab, will Nintendo wieder die Marktführerschaft in Europa erringen. Auf dieser Messe wird man die Früchte dessen sehen, was sich Ende Mai auf der Electronic Entertainment Expo (E³) in Atlanta schon abzeichnete: Rund **60 neue N64-Titel** werden vorgestellt. Der Großteil davon (wie *F1 World Grand Prix*, *Conker 64*, *Legend of Zelda 64*, *F-Zero X*) soll bereits zu Weihnachten in den Läden stehen. Und dann hat NOE noch einen „**geheimen Titel**“ in petto.

Ogre Battle? **Donkey Kong 64**? Oder gar **Perfect Dark** von Rare, Nintendos Antwort auf „Akte X“

und *Tomb Raider*? Der Titel soll derzeit noch im März '99 erscheinen, aber wer weiß? • Soviel ist sicher:

Der **Game Boy Color** feiert seine offizielle Welt-premiere auf dieser Messe. Obwohl schon einige Bilder von *Top Gear Overdrive* existieren und NFV in diesem Heft

Midway über den farbigen Taschenspieler ausquetscht, ist noch nicht viel darüber bekannt. Die Geheimniskrämerei ist perfekt, und doch soll das Gerät schon zu Weihnachten mit 6 Nintendo- und mindestens 10 Lizenznehmer-Spielen erscheinen. •

Dieses Heft sieht ein paar Veränderungen, von denen wir bald wissen möchten, wie sie Euch gefallen. Wir konzentrieren uns mehr auf die absoluten Hits und geben Euch bis zu 10seitige Lösungshelfen. Der Newsteil leidet darunter nicht! Im Gegenteil: In der Heftmitte gibt es ab sofort einen s/w-Innenteil mit Interviews und Nachrichten erster Klasse. • Im nächsten Heft erzählen wir Euch alles über London. Übrigens ist jetzt der perfekte Zeitpunkt, Fun Vision zu abonnieren: Dann wißt Ihr mit dem **NFV-Abo-Infobrief** bereits viel früher über dieses Großereignis Bescheid, als alle anderen Leser.

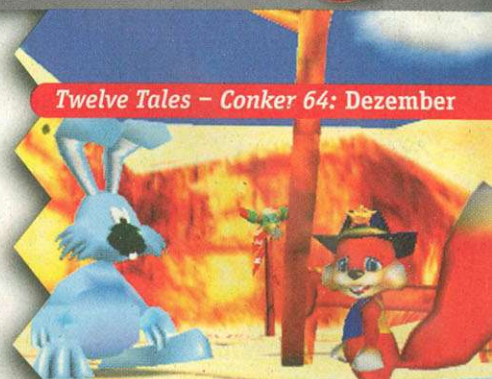
Jetzt wünschen wir Euch viel Spaß:

Die London-Messe im Internet?
Klar: Besucht
www.funvision.com

Unser Layout ist komplett, seit Heike Bauer mit dabei ist. Und ihr erstes NFV-Cover ist doch tierisch gut gelungen, oder?

Euer Fun Vision-Team

Twelve Tales – Conker 64: Dezember



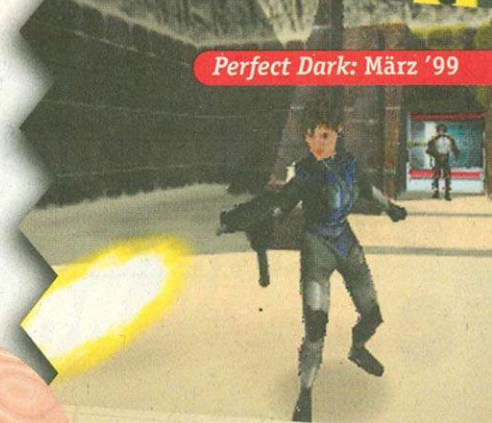
F-Zero X: August



F1 World Grand Prix: August/September



Perfect Dark: März '99



NFV-Newsletter

in der Heftmitte

games

nintendo 64

game special

Banjo-Kazooie50

Mission: Impossible10

game guide

1080° Snowboarding64

Cruis'n World60

Forsaken20

Gex - Enter the Gecko30

review

1080° Snowboarding75

Chopper Attack78

Cruis'n World76

Gex - Enter the Gecko76

GT 64 Championship Edition78

Iggy's Reckin' Balls79

Mission: Impossible75

Robotron 6479

preview

Ogre Battle80

Star Wars: Rouge Squadron80

Wipe Out 6482

game boy

preview

A Bugs Life72

Mulan73

Small Soldiers80

Yoda's Story80

+ tiptime

Forsaken, Diddy Kong Racing,
Mystical Ninja star. Goemon
(N64, GB), Wario Land 237

news

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

specials report

Game Boy Camera70

Game Boy Color

Erscheinungs-Liste70

& more

Abo-Seiten28, 74

Funny-Shop/Nachbestellung ...68

Impressum, last minute82

Kleinanzeigen69

Leserbriefe26

Top 536



Neu ist der beigeheftete Newsletter. Auf vier Extra-Seiten erfahrt Ihr alles, was ein echter Nintendo-Fan wissen muß: aktuelle Nachrichten, heiße Gerüchte, prima Interviews und Ihr verpaßt keinen wichtigen Event.

Als Abonnent bekommt Ihr diesen

Newsletter sogar in dem Monat kostenlos ins Haus geliefert, in dem es kein Heft gibt!

Banjo und Kazooie bestreiten auch in dieser NFV wieder heiße Abenteuer, die Ihr nachspielen könnt. Entdeckt in *Banjo-Kazooie* die Geheimnisse der Treasure Trove Cove, Clanker's Cavern und des Bubbleloop Swamps. Wir zeigen Euch auf zehn umfangreichen Seite wie Ihr 100%ig zum Ziel kommt.

Also schaut doch mal gleich auf Seite 50, denn da geht es los!



Guten Tag, liebe Fun Vision-Leser.

Die Softwaregruppe Infogrames hat ein Abenteuerspiel namens *Mission: Impossible* programmiert. Eure Aufgabe, solltet Ihr sie übernehmen, ist es, die 20 Missionen durchzuzocken. Solltet Ihr oder jemand aus Eurem Team gefangen oder beseitigt werden – müßt Ihr halt neu starten!



Gex - Enter the Gecko, der Geheimagent in grün, muß sich durch verschiedene (Film-)Welten schlagen, bis er endlich seinen Auftrag erfüllt hat. Wir sorgen in dieser Ausgabe dafür, daß er sich weder bei den Zeichentrickfiguren noch im Spukschloß verläuft und auch nicht mit der *Titanic* untergeht. Die Orientierungshilfe gibt's ab Seite 30 – also schnell aufschlagen und losschlagen!



Ab dieser Ausgabe erwarten Euch in jeder NFV zwölf satte Seiten Tips & Tricks, sowie fortführende Komplettlösungen. Diesmal gibt es den letzten Teil von *Mystical Ninja starring Goemon* für den Game Boy und das Nintendo 64. Außerdem zeigen wir Euch, wie Ihr zu die geheimen Strecken in *Wario Land 2* kommt.

Natürlich gibt es noch jede Menge Cheats und Tricks zu aktuellen Spielen. Schaut doch mal ab der

Seite 37 nach.



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

ex +++ Telex +++ Telex

+++ GT Interactive (USA) und Beam International (Australien, *Shadowrun* SNES) arbeiten jetzt weltweit zusammen. Beam soll derzeit an mindestens zwei N64-Titeln arbeiten, eines davon ein futuristisches Autorennen (*DethCarz*). +++

Acclaim hat für *NBA Jam '99* den Profispieler Keith van Horn (New Jersey Nets) als Paten verpflichtet. +++

THQ hat einen 10-Jahres-Exklusiv-Vertrag mit Titan Sports abgeschlossen. Dieser beinhaltet den Vertrieb von Spielen zur World Wrestling Federation (WWF) auf allen Plattformen, also auch dem N64. Mit dem ersten WWF-Spiel von THQ ist Mitte '99 zu rechnen. +++

Acclaim plant eine Comic-Umsetzung der Serie *Bloodshot* für N64. +++

Krisalis (*Manchester United* PC) erwarb eine N64-Lizenz. Jedoch ist noch nicht bekannt, was die Engländer entwickeln werden. +++

Der Name von Capcoms Puzzle-Spiel ist bekannt: *Magical Tetris Challenge Featuring Mickey*. Es handelt sich um eine echte *Tetris*-Umsetzung mit bekannten Disney-Helden wie Micky und Minnie Maus, Donald Duck und Goofy. +++ Brøderbund Software wurde von The Learning Company (TLC) gekauft, zu der Mindscape gehört. Damit bekam Mindscape *Prince of Persia 3D*, die dreidimensionale Fortsetzung des vielgelobten *Jump'n'Runs* aus SNES-Zeiten. Die N64-Version soll bald offiziell angekündigt werden! +++

Mystical Ninja starring Goemon ist ein erfolgreiches 3-D-Abenteuerspiel. Dennoch hat sich Konami entschlossen, die Fortsetzung im vom SNES her bekannten 2-D-Side Scrolling-Modus zu schreiben. Dafür sollen zwei Spieler gleichzeitig ans Pad, um zu kooperieren. +++

Maxis, die von Electronic Arts aufgekauften *Sim City*-Erfinder, sollen an der 3000er-Version ihres Städtebau-Programms für das N64 arbeiten. Dafür wird *SimCopter* wahrscheinlich nur in Japan erscheinen. +++ Reality Bytes soll am Ego-Shooter *Dark Vengeance* sitzen. Das Spiel führt ins Mittelalter, wo Ihr Horden unangenehmer Wesen besiegen müßt. +++ Psygnosis hat *F1 '98* (N64) zu den Akten gelegt. +++

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



Exklusiv in Europa: Nintendo Fun Vision zeigt die ersten Game Boy Color- Screenshots!

Der Game Boy Color wird auf der European Computer Trade Show in London exklusiv vorgestellt. Eigentlich sollte jeder Spielehersteller auf der Welt bis dahin das Deckmäntelchen des Schweigens über seine GBC-Spiele decken. Eigentlich ... Denn jetzt zeigen wir Euch – als erstes Magazin in ganz Europa! – Screenshots von bislang unbekannten Game Boy Color-Spielen. Midway deckt seine Karten auf!

Und die Welt wird bunt!

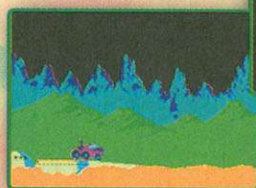
San Francisco Rush

Das berühmte Arcade-Autorennspiel *San Francisco Rush* kommt als eines der ersten Spiele und mit dreidimensionaler Polygon-Grafik! Ihr rast durch die Straßen der hügeligen Stadt und macht die tollsten Sprünge.



Spy Hunter + Moon Patrol

Eines von zwei Atari-Doppelpacks enthält *Spy Hunter* (leider keine Infos verfügbar) und *Moon Patrol*. Darin seid Ihr als Polizist von Luna City dem Sektor 9 zugeteilt – dort trifft sich der Abschaum der Galaxis. Na wenigstens habt Ihr ein super Patrouillen-Fahrzeug: Es macht riesige Sprünge (dank Anti-Gravitation) und schießt Laserstrahlen ab. Dafür fahren die Gegner aber auch Ufos, Landminen und Panzer auf! Es gibt zwei Spielstufen, die in fünf Sektionen mit 26 Segmenten unterteilt sind.



Moon Patrol

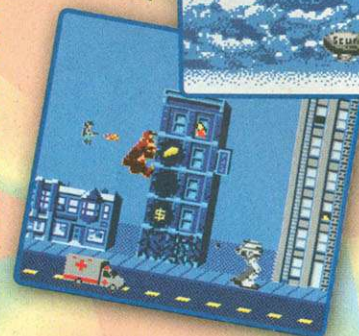


Spy Hunter



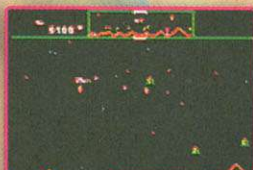
Auch die Arcade-Umsetzung *NFL Blitz* soll für den Game Boy Color kommen.

Rampage



Joust + Defender

Das zweite Doppelpack von klassischen Atari-Spielen vereint Zukunft und Mittelalter. *Defender* führt auf den Planeten Humanis, wo Aliens die Bewohner entführen. Als Captain der *Defender* beschießt Ihr die Entführer und rettet ihre Opfer, bevor sie zu Boden stürzen. Eure Ausrüstung besteht aus einem Hyperspace-Triebwerk und Smartbomben! *Joust* katapultiert Euch in eine mittelalterliche Welt, in der Ritter auf Vögeln reiten. Um Punkte zu sammeln, müßt Ihr diese Reiter von ihren Tieren holen.



Defender



Joust

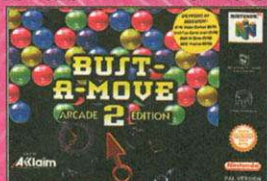
PS: Wer weitere Infos über Midways Color Game Boy-Spiele möchte, sollte auf unserer Internet-Seite vorbeischaun oder den nächsten NFV-Abo-Newsletter (nur für Abonnenten!) abwarten. Dort drucken wir ein exklusives Interview mit Midway!

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

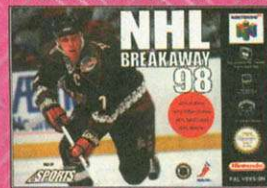
Aero Fighter Assault	dt	139.99
All Star Baseball 99	dt	109.00
Attack!	dt	159.00
Banjo & Kazooie	dt	94.00
Bio Freaks	dt	134.00



Bust a Move 2	dt	99.99
Centipede X	dt	159.00
Chameleon Twist	dt	99.99
Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Dark Rift	dt	109.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Extreme G	dt	94.99
F1 Pole Position	dt	124.99
F1 Grand Prix 64	dt	89.00
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
GT 64 Championship	dt	119.00
Hexen	dt	109.00
Int. Superstar So. 64	dt	89.00
Int. Superstar Soc. 98	dt	89.00
Lamborghini 64	dt	89.00
Mission Impossible	dt	139.00
Nagano Olympics W. 98	dt	149.99
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	119.99
NFL Quarterback C. 98	dt	99.00



NHL Breakaway 98	dt	94.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Snowboard Kids	dt	89.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	94.99
Turok 2	dt	119.99
Virtual Chess	dt	119.99
Wayne Gret. Hockey 98	dt	139.00
WCW vs. NWO	dt	119.99



Wetrix dt 109.99



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

Kostenlos!



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

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

Zubehör

Game Mag. Mogelmodul	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

Arielle-Meerjungfrau	dt	44.99
Battle Tshinden	dt	39.99



Bust a Move 2	dt	39.99
Bust a Move 3	dt	49.00
Dr. Franken	dt	44.00
Dr. Franken 2	dt	44.00
Dragons Lair	dt	44.00
Hugo 2	dt	59.00
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	49.99
Mega Man 2	dt	29.00
Monopoly	dt	59.00
On the Tiles	dt	44.00
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Super Mario Land 1	dt	39.99
The Fidgets	dt	44.00
Toy Story	dt	49.99
Turok	dt	39.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
World Cup 98	dt	59.99
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Energy Pack Del. Po.	dt	39.99
Ersatz-Papierrollen	dt	19.00
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Camera Gelb	dt	99.00
Game Boy Camera Grün	dt	99.00
Game Boy Camera Rot	dt	99.00
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Game Buster	dt	64.00
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
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
Int. S. Soccer Deluxe	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	64.99
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Lucky Luke	dt	114.00
Mario World 2 Clas.	dt	69.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Metroid Classic	dt	74.99
Mickey's Magical Qu.	dt	74.99
NBA Live 97	dt	69.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
PGA European Tour	dt	59.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Schlumpfe 2	dt	79.99



Spirou	dt	59.99
Star Wars 3	dt	59.00
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
Zombies	dt	39.00

WWF Warzone	dt	109.00
Yoshi's Story	dt	89.00
Zelda Ocarina o. Time	dt	119.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Infrarot Joypad N64	dt	84.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad Mad Catz	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	289.00



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
Universal Adapter PP	uk	79.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

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

Gallparzerstr. 42, 81675 München
Telefon: 152, 40333 München
Preise variieren

ex +++ Telex +++ Telex

+++ Sucker Punch Productions haben mit der Arbeit an einem Puzzle für das N64 begonnen. Das Unternehmen will „das Genre revolutionieren“: „Wir wollen für die Puzzle-Spiele das Erreichen, was Mario 64 für Jump'n'Runs getan hat!“ +++ Nach langem Todeskampf hat GameTek jetzt dicht gemacht. Ob *Robotech: Crystal Dreams* (N64) noch gerettet werden kann, steht in den Sternen.

+++ Major A (*International Superstar Soccer* N64) soll für Konami das Hockeyspiel *Blades of Steel* programmieren. +++ Activision erwarb die Rechte für sechs Disney-Spiele. Sie basieren auf aktuellen Spielfilmen (z. B. *Toy Story 2*) und Klassikern. Da Activision N64-Lizenznehmer ist (*Nightmare Creatures*), sind auch Disney-Spiele auf der 64 Bit-Konsole zu erwarten.

+++ Gerüchten nach will Electronic Arts *Knockout Kings* für das N64 herausbringen. Das Spiel wartet mit Lizenzen von Boxern wie Oscar de La Hoya, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard und dem aktuellen Leichtgewichts-Weltmeister Shane Mosley auf. +++ Laut 1080°-Projektleiter Giles Goddard und Shigeru Miyamoto ist eine Fortsetzung des *Snowboard-Spiels* in der Mache. +++ DreamWorks („Project: Peacemaker“) hat die Kino-Rechte an dem Sega-Ballerspiel *House of the Dead* erworben. Es soll Stoff für eine Horror-Komödie geben, die von Mark Verheiden („Die Maske“) geschrieben wird.

+++ Infogrames programmiert ein Game Boy-Spiel zu Peter Maffays Musical und Zeichentrickserie *Tabaluga*. Die Entwicklung des Drachenspiels wird von Neon Software (Darmstadt) übernommen und soll noch zu Weihnachten erscheinen.

+++ Crystal Dynamics entwickelt *Gex – Enter the Gecko* für den Color Game Boy! Das Spiel soll noch 1998 erscheinen. +++ Nintendo und LodgeNet haben einen Vertrag geschlossen, um N64-Konsolen in amerikanischen Hotels aufzustellen. In den nächsten zehn Jahren könnt Ihr in Hotels der Ketten Holiday Inn, Sheraton, Ritz Carlton und Embassy Suites zocken. +++

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

Imagineer lüftet seine Geheimnisse!

Nach langem Bohren konnte Nintendo Fun Vision dem japanischen Softwarehaus Imagineer seine größten Geheimnisse entlocken! In Japan wird nämlich nicht nur an der Fortsetzung von *Holy Magic Century* programmiert, sondern auch an einem Insel-SimCity und einem Gruselspiel! Doch lest selbst, was die Leute zu bieten haben. (Game Boy Color-Freunde schauen auch auf Seite 71 nach!)

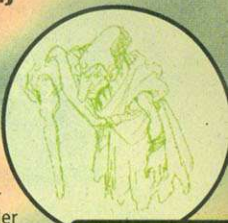
Rückkehr nach Celtland!

Auf den Erfolg seines Rollenspiels *Holy Magic Century* setzt Imagineer. Darum ist bereits jetzt die Arbeit an der Fortsetzung im Gange. Ihr könnt sie voraussichtlich 1999 auf den Weihnachtswunschzettel setzen. Die Geschichte beginnt hundert Jahre nach dem Tod des legendären Brian (der Held aus *Holy Magic Century 1*): Die Kinder Leohn und Sophia leben in einer Zeit, in der das Wissen über die Naturgeister verloren ist. Westlich von Celtland regiert Julius, ein Tyrann. Er läßt willkürlich Menschen einsperren und schreckt auch nicht vor Mord zurück. Als er beginnt, magisch begabte Kinder um sich zu sammeln, gehören auch Leohn und Sophia zu denen, die seinem Ruf folgen. Auf einem Schiff treffen die beiden zusammen. Das Abenteuer beginnt, als das Schiff im Sturm kentert. Die beiden werden getrennt, haben sich aber geschworen, Julius abzusetzen! In der Stadt herrscht durch die Kraft der Geister-Bezwinger Reichtum und Wohlstand, aber auf dem Land geht es den Menschen schlechter denn je. Im Schwarzen Tempel kommt es dann zum Showdown. Mindestens dreißig Stunden Spaß soll dieses Rollenspiel bieten. Bereits der erste Teil wird für seine



Grafik gelobt, aber der Nachfolger soll noch einmal besser sein. Außerdem ist es darin möglich, zwischen den beiden Kindern zu wählen. Jeder der beiden hat seine Vor- und Nachteile: Leohn setzt auf magische Kräfte, während Sophia ein As im Zweikampf ist. Mit ihrer enormen Stärke kann sie mehrere Gegner auf einen Streich wegpusten. Beide Helden haben einen Schutzgeist: Er leitet sie, gibt ihnen Tips, wenn es zum Kampf kommt und – ab einem bestimmten Punkt des Spiels – kann er die Helden sogar auf seinem Rücken

tragen! Geld wird diesmal eine wichtige Rolle spielen: Wer Monster besiegt, kann ihre Habseligkeiten an sich nehmen. Dann steht einem Großeinkauf nichts mehr im Wege. Die Welt von *HMC 2* ist vom byzantinischen Imperium des frühen Mittelalters inspiriert. Angesiedelt ist sie rund um das Mittelmeer und die Ägäis, Griechenland, die Türkei, Rom und Ägypten bis hin nach Nordeuropa. Die Kleidung der Bewohner stammt aus späterer Zeit; sie ist etwa dem Stil des elften bis 14. Jahrhunderts angepaßt.



Das Grauen im Weltraum



Der Notruf eines Raumschiffs ... Ein Mann, der heimtückisch angreift und dann stirbt ... Klingt wie ein Horrorfilm? Soll es auch, denn Imagineers *Seed* enthält Elemente dieses Genres. Ihr schlüpft in die Rolle von Ralph McIssac, der als Offizier eines Frachtschiffs den mysteriösen Funkspruch empfangen hat. Er will herausfinden, was in den Weiten des Weltalls passiert ist, und den Kampf gegen die Aliens aufnehmen. Aber Vorsicht: Nicht alle Gegner sind aus Fleisch und Blut! „Ungeahnten Terror“ verspricht Imagineer dem Spieler an Bord des scheinbar verlassenen Raumschiffs. Und das alles in Echtzeit, denn die Uhr steht nie still ... Gefährlich ist vor allem die Tatsache, daß Ralphs Kollege Mike von dem mysteriösen Fremden verletzt wurde. Ob der Held seinem Freund noch trauen kann? Oder sollte der Offizier lieber jedem Menschen aus dem Weg gehen? *Seed* ist als 64DD-Spiel geplant und soll 1999 erscheinen.

SimCity auf der Insel

Eine Mischung aus Action-Adventure und Simulation (à la *Sim City*) soll es werden: *Desert Island*! Dabei seid Ihr allein auf einer verlassenen Insel. Wer kein Herz für Tiere und Pflanzen hat, sollte von diesem Spiel die Finger lassen: Ihr trefft nicht nur einige Arten, sondern müßt auch mit ihnen reden. „Herzerwärmend“ soll das Spiel sein, so Imagineer. Bezogen ist das vor allem auf die Charaktere, die „knuddelig“ aussehen, selbst wenn es sich um Gegner handelt! Doch paßt auf: Auch charmante Viecher können bewaffnet sein. *Desert Island* erscheint nach derzeitiger Planung 1999 für das 64DD. Da jede Entscheidung das Spielende beeinflußt, gibt es unzählige Möglichkeiten für den Spielverlauf.



Computer • Hardware • Software • Games

Freestyle

Wildenbruchstraße 69 • 12045 Berlin

Inh. Dirk Hammerschmidt

Händleranfragen
erwünscht !!!

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

Playstation

ACM 1918	DV	84,90
Baby Universe	DV	74,90
Batman & Robin	DV	89,90
Big Air	DV	84,90
Blast Radius	DV	84,90
Blasto	DV	74,90
Blaze 'n' Blade	DV	89,90
Bomberman	DV	74,90
Box Champions	DV	84,90
C&C 2: Gegenschlag	DV	84,90
Cart World Series	DV	74,90
Centipede	DV	89,90
Constructor	DV	89,90
Dodgem Arena	DV	84,90
Dungeon Keeper 2	DV	84,90
Earthworm Jim 3D	DV	89,90
Flottenmanöver	DV	84,90
Fluid	DV	74,90
Frankreich 98	DV	84,90
Frenzy	DV	84,90
Future Cop	DV	84,90
Ghost in the Shell	DV	84,90
Gran Turismo	DV	84,90
Jedes Platinum Spiel	DV	44,90
John Madden NFL 99	DV	84,90
Kula World	DV	84,90
Legend	DV	84,90
Monkey Hero	DV	84,90
Moto Racer 2	DV	84,90
Mr. Domino	DV	84,90
Nascar 99	DV	84,90
NHL 99	DV	84,90
Ninja-Shadow of Darkness	DV	89,90
Pet in TV	DV	74,90
Phat Air	DV	84,90
Point Blank	DV	74,90
RC Stunt Copter	DV	89,90
SCARS	DV	84,90
Shadow Gunner	DV	84,90
Small Soldiers	DV	84,90
Tekken 3	DV	84,90
Test Drive 5	DV	84,90
Tiger Woods 99	DV	84,90
Tombi	DV	84,90
TTT	DV	84,90
Tunguska	DV	84,90
V2000	DV	84,90
V-Ball	DV	84,90
Victory Boxing 2	DV	84,90
Viva Fußball	DV	84,90
VR Baseball '99	DV	84,90
War Games	DV	84,90
Wild 9's	DV	89,90
Wing Over 2	DV	84,90
WWF Warzone	DV	84,90
Xmen vs. Street Fighter	DV	89,90
Zero Divide 2	DV	84,90

Nintendo 64

Aero Fighter Assault	DV	129,90
All Star Baseball '99	DV	99,90
Banjo & Kazooie	DV	89,90
Bio Freaks	DV	119,90
Buck Bumble	DV	129,90
Bust a Move 2	DV	89,90
Clayfighter 63 1/3	DV	89,90
Crus'n USA	DV	89,90
Extreme G	DV	89,90
Forsaken	DV	109,90
Frankreich 98	DV	119,90
G.A.S.P.	DV	139,90
Goemon	DV	139,90
GT 64	DV	99,90
Iggy's Reckin' Balls	DV	99,90
John Madden NFL 99	DV	109,90
Mission Impossible	DV	129,90
Nascar 99	DV	109,90
NBA Courtside	DV	89,90
NBA Jam 99	DV	99,90
NFL Quarterback Club '99	DV	99,90
NHL Breakaway '98	DV	89,90
SCARS	DV	129,90
Turok 2	DV	109,90
Virtual Chess	DV	129,90
WWF Warzone	DV	99,90
Yoshi's Story	DV	89,90

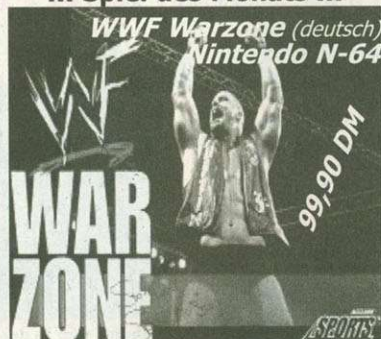
Playstation Zubehör

Sony Playstation (Dual Shock) 98	DV	279,90
Action Replay (Game Buster)	DV	69,90
Boot Chip	DV	9,90
Lenkrad mit Pedalen Performer	DV	119,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV	139,90
Link Kabel	DV	19,90
Lightgun Scorpion	DV	79,90
Lightgun Eraser	DV	79,90
Maus	DV	49,90
Memory Card 15 Slot	DV	19,90
Memory Card 30 Slot	DV	29,90
Memory Card 120 Slot	DV	39,90
Memory Card 360 Slot	DV	59,90
Pad Analog Dual Shock	DV	54,90
Pad color	DV	19,90
Pad Sony	DV	34,90
Pad's Infarot (25Stck)	DV	69,90
Pad Booster	DV	49,90
Padverlängerung	DV	19,90
RGB Kabel + Audio	DV	29,90
RGB Kabel	DV	19,90
Xploorer	DV	89,90

Nintendo 64 Zubehör

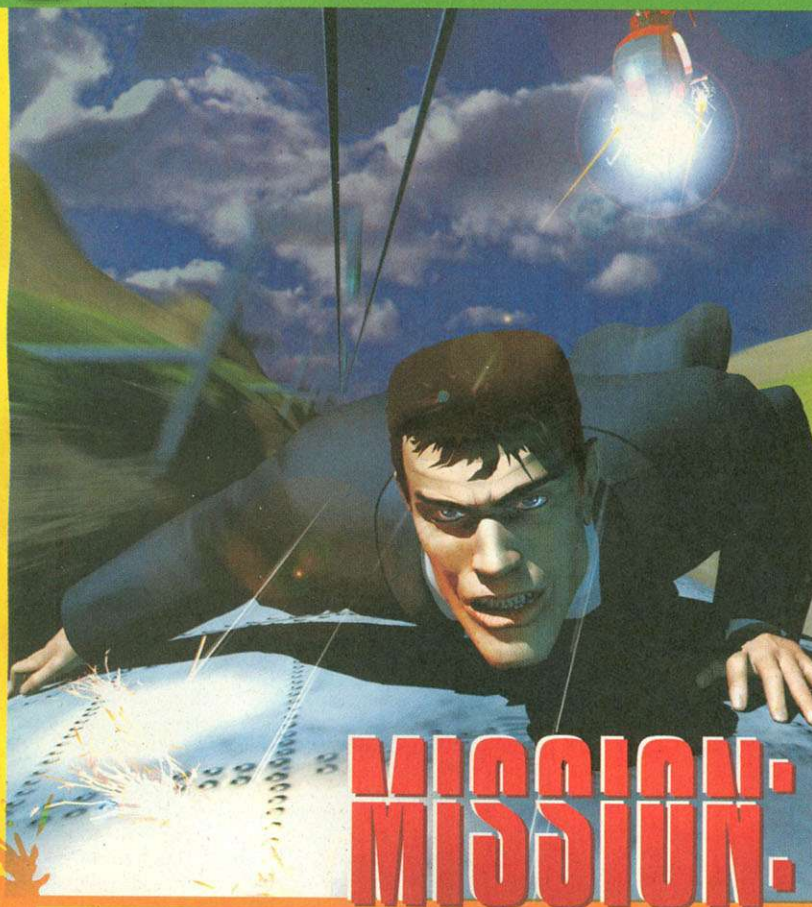
Nintendo 64	DV	289,90
Pad org.	DV	54,90
Pad color	DV	44,90
Memory Card 1MB	DV	34,90
Memory Card 5MB	DV	64,90
Rumble Pack incl. Memory Card	DV	49,90
Game Buster	DV	94,90
Multinorm Adapter	DV	39,90
Multinorm Adapter Passport	DV	89,90
RGB Kabel	DV	19,90
S-VHS Kabel	DV	19,90
Powerflash	DV	109,90
Interactor	DV	89,90
Lenkrad mit Pedalen Performer	DV	119,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV	139,90
Padverlängerung	DV	19,90

!!! Spiel des Monats !!!



Zubehör, Spiele und Import-Spiele
für (Sony-PSX, N-64 und PC CD-Rom)
die Sie hier nicht finden, können Sie bei
uns telefonisch erfragen.

Versandkosten+Nachnahme (per Post) 7,90 + 3,00
Vorkasse (Scheck) 5,90
Ab 250DM Versandkostenfrei (ohne Grundgeräte)
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20DM als
Schadensersatz
Unfreie Lieferungen werden nicht Angenommen
Irrtümer vorbehalten
Ladenpreise können abweichen



Tom Cruise ist Ethan Hunt, die neueste Errungenschaft des IMF-Teams. In der Spielfilmmumsetzung »Mission: Impossible« beweist er, daß er kein Maulwurf (= Verräter) und der beste Agent des CIA ist. Seine Reise führt ihn in zwanzig Leveln um die Welt! Wir zeigen Euch die ersten zehn Runden!



MISSION: IMPOSSIBLE

Die berühmte Szene



Ob das noch die alte Tonband-Variante ist? Im Flugzeug ist das ...

„Guten Morgen, Mr. Phelps. Ihr Auftrag, sollten Sie ihn übernehmen, ist es ...“ Seit der zweiten Staffel der 1967 gestarteten Agenten-Serie *Mission: Impossible* („Kobra, übernehmen Sie!“) beginnt jede Folge mit diesen Worten: Der weißhaarige Agenten-Chef Jim Phelps erfährt so, wo sein Team eingreifen muß. Anfangs erhielt die „Impossible Mission Force“ („IMF“) ihre Aufträge noch per Kassettenrekorder und mit Fotos. In den Folgen von 1986 („New Mission: Impossible“; „In Geheimer Mission“) wird das dann durch die Mini-CD-ROM ersetzt, die auch im Kinofilm und in diesem Spiel vorkommt. Nehmt Euch die Zeit und lauscht Eurem Auftrag, sonst ist dieser wirklich „undurchführbar“ ...



... IMF-Team mit CD auf jeden Fall schon besser ausgerüstet.

Das Team von Mission: Impossible

Das Team im Videospiel ist nicht das gleiche wie im Film oder in der Serie. Lediglich Jim Phelps ist ein „alter Bekannter“, und Ethan Hunt gab seinen Einstand im Kinofilm. Candice Parker, Jack Kieffer und Andrew Dowey sind dagegen neue Charaktere, die Ihr auch nicht steuern könnt. Sie helfen Euch bei der Erfüllung Eurer Aufträge. Besonders Candice ist immer in Gefahr, von böswilligen Wächtern gefangen zu werden.

Ethan Hunt



Ethan Hunt ist „das beste Pferd im Stall“: Intelligent, stark, perfekt ausgebildet.

Jim Phelps



Chef des IMF-Teams: Er hält die Fäden in der Hand, empfängt die Aufträge, steuert die Missionen.

Candice Parker



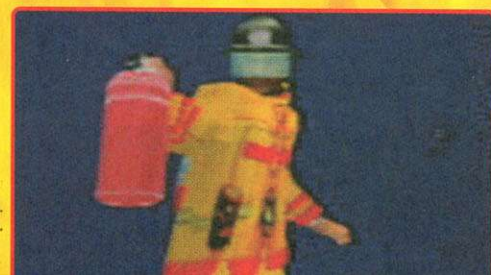
Candice sitzt in der Klemme, doch wenn Ihr sie befreit habt, gibt es keine bessere Unterstützung.

Andrew Dowey



Andrew steht mit Euch im Rampenlicht, hilft bei der Ausführung der Missionen.

Jack Kieffer



Ihr steckt in der Klemme und müßt Eure Flucht planen? Jack ist Euer Mann!

1. Auftrag: Ice Hit

Angriffsziel:

Verbrecher haben nördlich des 70. Breitengrads in einer verlassenen U-Boot-Station ihr Quartier bezogen. Ihr müßt in die Anlage eindringen und unbemerkt in einen Versorgungstunnel gelangen.

Einzelaufgaben:

- Gelangt auf das Gelände.
- Nehmt eine neue Identität an.
- Macht die Elektrizität unbrauchbar.
- Benutzt einen Truck, um ins Innere zu gelangen.

5



Den Brief überbringen, kein Problem. Der Fahrer muß nur den Lastwagen anwerfen. Sprecht erst mit dem Wächter am Zaun und sorgt dafür, daß Euer Kollege auch auf die Ladefläche steigen kann.

6



Der erste Teil des Auftrags ist erfüllt: Gratulation, jetzt wird es zur Belohnung auch gleich schwerer!

4



Auf der schweren Spielstufe gilt es jetzt, unbeobachtet diesen Kasten zu sabotieren. Schaut Euch vorher um, denn wenn Ihr bemerkt werdet, wird Alarm ausgelöst.

Ziel

Start

In der Baracke wechselt Ihr ein paar freundliche Worte mit dem Wächter und legt ihn mit den Fäusten zu Ruhe.

2



Laßt Euch nicht gleich entdecken: Benutzt das Steuerkreuz, um nachzusehen, ob eine Wache kommt.



Nehmt die Identität des Wachmanns an, sonst kommt Ihr nicht zum Tor.

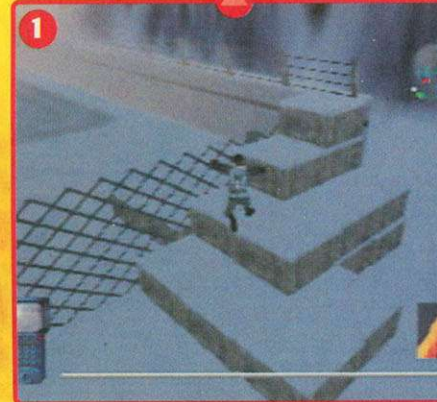
3

Lauft unbesorgt an den Wachen vorbei: Ihr könnt sogar ein paar Worte mit ihnen wechseln. Denkt daran, keine Pistole in der Hand zu halten.



Auf dem Tisch liegt ein Brief, der später gebraucht wird.

1



Wechselt gleich von der Pistole zur Faust. Springt jetzt über die Kisten auf die andere Seite des Zauns.

Ice Hit, 2. Teil: Sub Pen



Jetzt schnell zum Boot: Denkt daran, keine Gewalt anzuwenden. Das ist in diesem Level wirklich nicht notwendig. Werdet Ihr entdeckt, reicht es in der Regel, die Beine in die Hand oder die Fäuste zu Hilfe zu nehmen. Beobachtet die Wächter mit dem Steuerkreuz.



Schnell die Treppe hinunter und ...



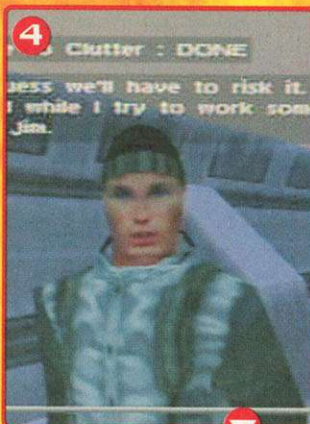
... die Haftmine anbringen. Rückzug!

Angriffsziel:

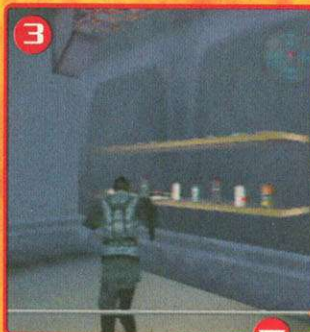
Im inneren Bereich muß das U-Boot gesprengt werden. Übernimmt diese Aufgabe und verschwindet unbemerkt.

Einzelaufgaben:

- 1 Findet die Haftminen.
- 2 Gebt die Minen an Clutter weiter.
- 3 Sabotiert das Kanonenboot.
- 4 Macht 'ne Fliege.



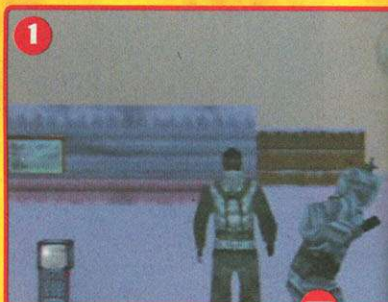
Euren Kollegen Andrew erreicht Ihr gemütlich, wenn Ihr hinter dem Bunker an der Wand entlanglauft.



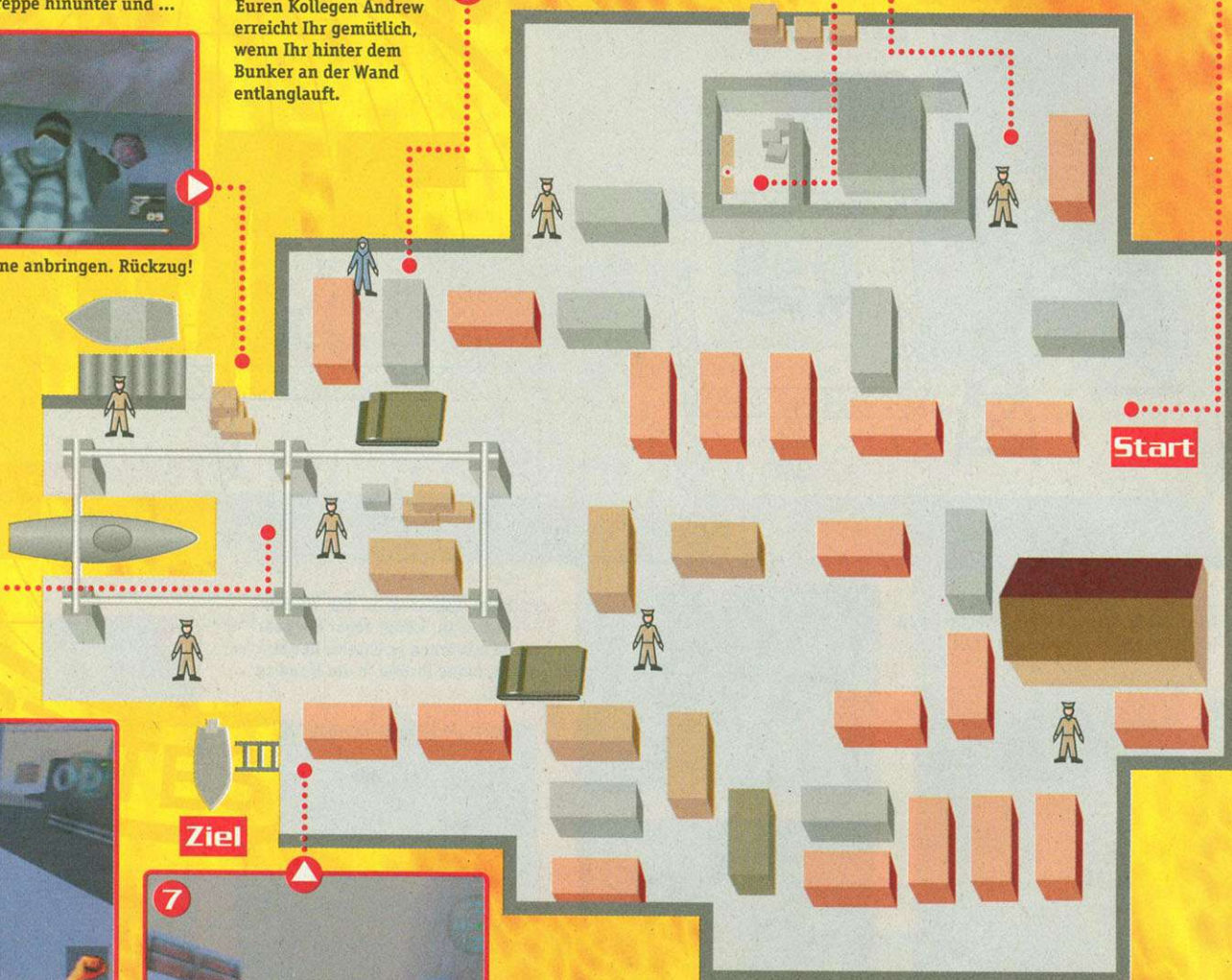
Hinten links auf dem Regal liegt die Haftmine. Schnappt sie Euch und verlaßt vorsichtig den Bunker.



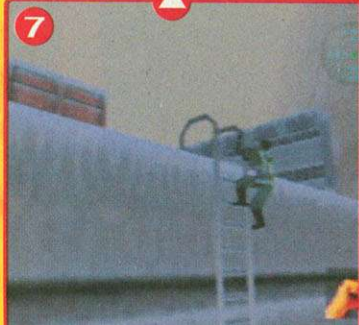
Schleicht an der Wache (oben) vorbei und betretet den Bunker, wenn sie Euch den Rücken zuwendet.



Ihr seid im zweiten Teil des Levels. Laßt Euch nicht entdecken!



Denkt daran, auch hier nicht vor die Flinten der Wächter zu rennen.



Jetzt noch schnell die Leiter runter, und es heißt „Mission: Accomplished“.

Der Botschaftsempfang in Prag

Angriffsziel:

Die NOC-Liste mit den verschlüsselten Namen aller CIA-Agenten im Ostblock ist in den Händen der Russen. Verschafft Euch Zutritt zu den unterirdischen Gängen und holt sie.



Im Flur steht eine Kollegin, von der Ihr den Facemaker bekommt.



Der Pianospieler würde gerne Euer Opfer nach unten locken, doch ihm fehlen die Noten.

Einzelaufgaben:

- 1 Versteckt die Rauchgranaten.
- 2 Holt den „Facemaker“, das Betäubungspulver und einen Drink.
- 3 Findet die Noten für den Klavierspieler.
- 4 Beseitigt den Killer.
- 5 Nehmt die Identität des Assistenten des Botschafters an.
- 6 Betretet den geheimen Bereich.



Es gibt fünf Rauchbomben: Vier davon müßt Ihr in den Luftschächten im Erdgeschoß hinterlassen. Die letzte wird auf der linken Seite der Treppe im Obergeschoß platziert.



Jetzt kann der Pianospieler zur Tat schreiten und losklimpert.



Auf dem Weg zur Toilette trifft Ihr dieses Pärchen. Sprecht sie an, dann bekommt Ihr die Noten.



Der auf Euch angesetzte Killer trägt ein schickes rotes Kleid. Achtet nicht darauf, sondern setzt das Blasrohr ein. Vorsicht: Ihr habt nur einen Schuß!



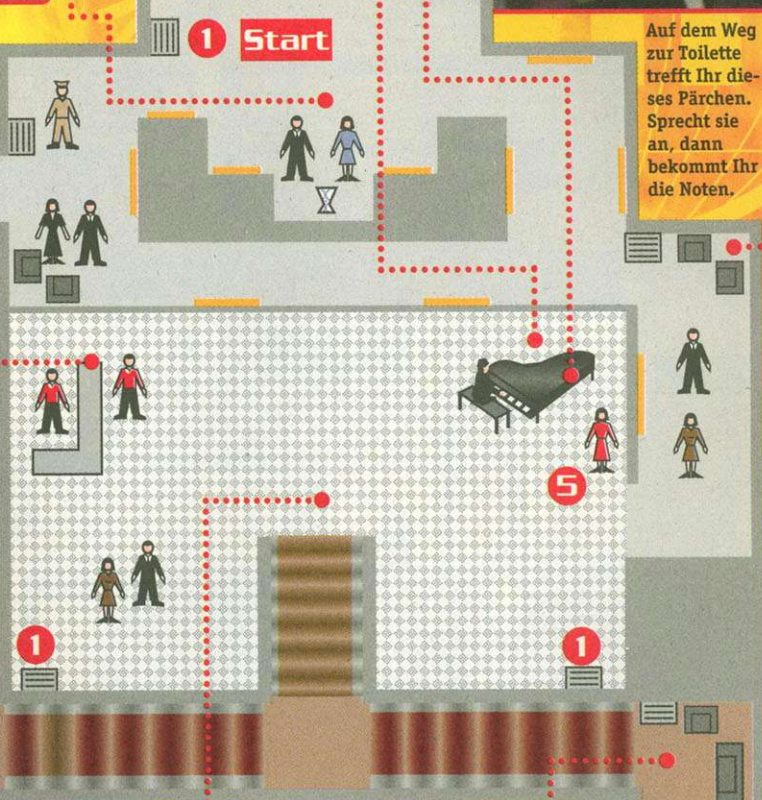
Aber dann schläft die Dame friedlich und macht Euch keine Probleme mehr.



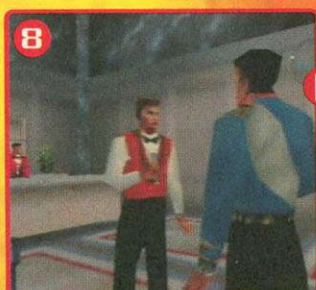
Sprecht mit dem Barkeeper, sobald der Ober weg ist. Hier bekommt Ihr das Abführmittel.



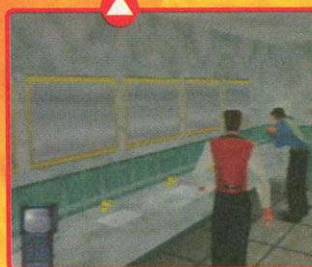
Ziel



Jetzt ist alles getan, begeben Euch einfach zum Aufzug.



Seine Exzellenz hätte gerne ein gutes Tröpfchen! Na sdarowje! Folgt ihm ...



... dann gemütlich auf die Toilette, wo Ihr nach einem Handgemenge seine Identität annehmen könnt.



Wenn Ihr die Treppe hochsteigt, müßt Ihr Euch erst nach links wenden und dort die vierte Rauchbombe loswerden.

Der Keller voller Chemikalien



Im Schutzanzug erkennen Euch die Wächter nicht mehr. Ihr müsst Euch selbst verteidigen.



Um Munition zu sparen, solltet Ihr die ersten beiden Wächter mit den Fäusten bearbeiten. In Eurer Verkleidung halten sie Euch sowieso für den Assistenten des Botschafters und greifen nicht an.

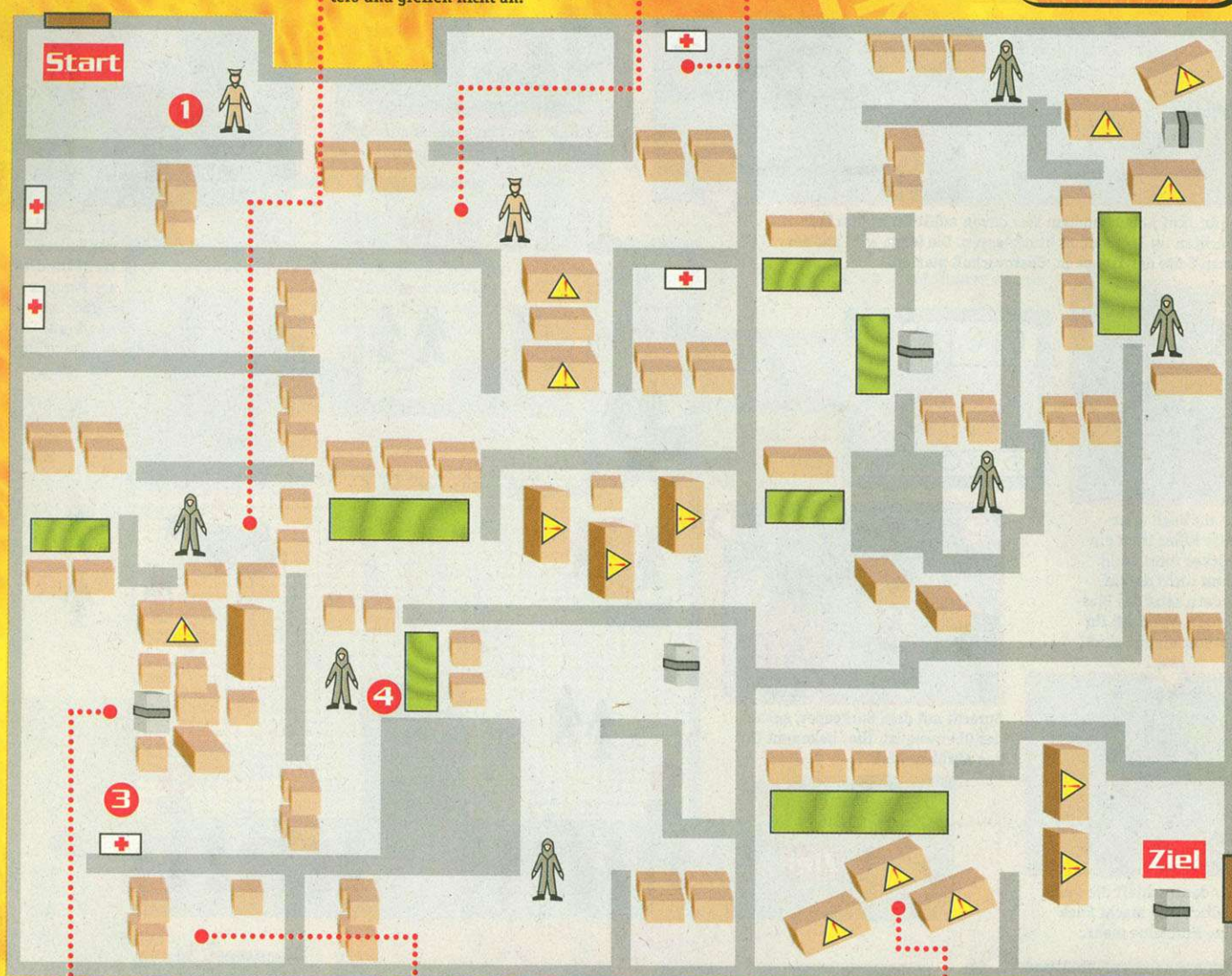
Die Erste-Hilfe-Kästen scheinen Linderung der Giftqualen zu bieten, doch im Grunde lenken sie nur ab, zögern Euer Ableben heraus. Eilt lieber auf dem schnellsten Wege zum Schutzanzug. Da könnt Ihr zwar keine Kästen mehr benutzen, atmet aber saubere Luft.

Angriffsziel:

Im Keller gibt es zahlreiche Kästen mit giftigem Inhalt. Findet die K-30-P-Prototypen und dringt weiter ins Innere ein.

Einzelaufgaben:

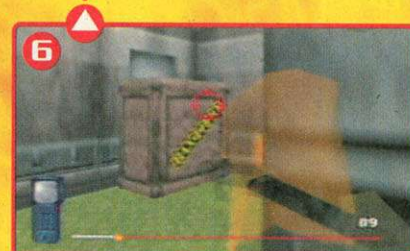
- Beseitigt die Wächter.
- Besorgt einen Schutzanzug.
- Macht die K-30-P unbrauchbar.
- Findet den Ausgang.



Die K-30-P sind in „sonderbaren“ Kästen versteckt.



Findet den Schutzanzug in der Ecke und zieht ihn an. Jetzt schaden Euch die Dämpfe nicht mehr, ein Säurebad ist aber immer noch gefährlich.



Schießt aus sicherer Entfernung auf die explosiven großen Kästen, sonst verliert Ihr Energie.

Candice wartet auf Rettung



Die beiden Wachen in der Videozentrale dürfen Euch nicht entdecken. Schickt sie mit der Betäubungspistole schlafen, ohne das sie Alarm auslösen



Nun könnt Ihr den Scrambler anbringen. Sprecht dann mit Phelps.



Euer Kollege hat sich zu den Engeln begeben. Aber vorher habt Ihr noch seinen Tips gelauscht.



Im Funkraum liegt ein Piepser: Der könnte für Ablenkung sorgen!



Sorgt der Piepser für Ablenkung, könnt Ihr den Facemaker holen.



Nun könnt Ihr beim wachhabenden Offizier vorsprechen: mit der Faust, natürlich! Redet zweimal mit ihm und schlagt dann zu. Zieht ihn hinter den Tisch und nehmt seine Identität an. Danach könnt Ihr ungehindert überallhin gelangen.



Start



In Eurer neuen Uniform lässt sich der KGB-Mann gerne die Codes abnehmen.



Der IMF-Chef hat Euch einen Überweisungsauftrag für Candice gefaxt. Holt diesen aus der Funkzentrale.



Mit der Schlüsselkarte und Candice im Gepäck öffnet Ihr den Ausgang.



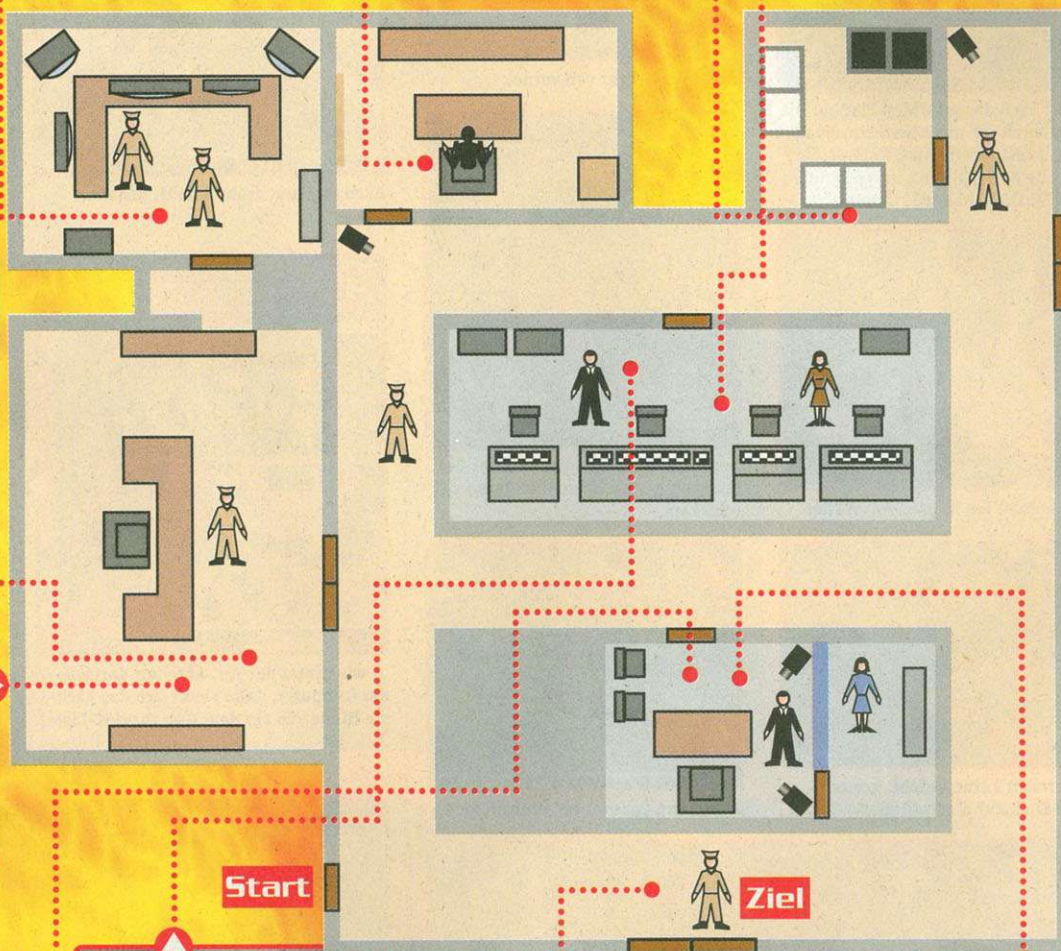
Der KGB-Mann öffnet die Tür und geht dann schlafen. Begebt Euch mit Candice zum Ausgang.

Angriffsziel:

Zwei Kollegen sitzen in der Patsche: Befreit sie aus der Gefangenschaft und findet die NOC-Liste.

Einzelaufgaben:

- Findet Barnes.
- Besorgt den Piepser und die „Facemaker“-Cartridge.
- Findet die Dart-Pistole und den „Communications Freezer“.
- Nehmt die Identität des Sicherheits-Chefs an.
- Holt den Überführungsbefehl.
- Flieht durch die Spezialtür.



Die gefährlichen Bodenplatten

Angriffsziel:

Das nächste Hindernis ist ein langer Sicherheitsgang. Er ist mit tückischen Bodenplatten gesichert. Tretet darauf, und Ihr erhaltet entweder einen Stromschlag oder fliegt in die Luft. Viel Glück!

Einzelaufgaben:

- Springt über die gefährlichen Bodenplatten.
- Laßt Euch nicht von den Wächtern ärgern.
- Drückt am Ende des Weges den Schalter, damit Candice folgen kann.



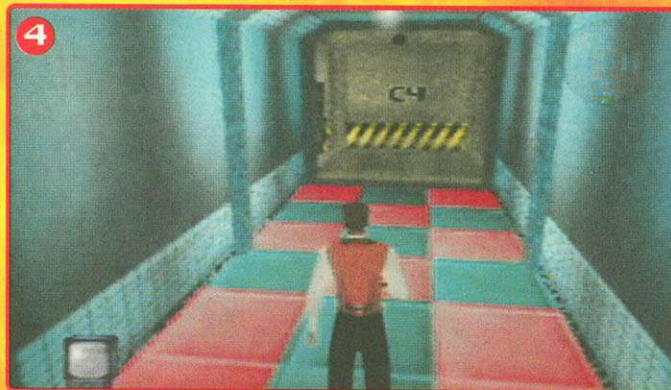
Merkt Euch die gefärbten Platten: Die roten dürft Ihr nicht betreten. Nach kurzer Zeit verschwinden sie wieder, und alle Bodenplatten sind scheinbar ungefährlich. Aber das täuscht!



Hier kommt ein Gegner von vorne!



Es herrscht keine Gefahr, konzentriert Euch auf die Sprünge!



Durch die Tür vorne links kommt gleich ein Wächter!



Achtung, Gefahr von vorne!



Denkt daran, die Gegner mit der Betäubungspistole schnell schlafen zu schicken.



Jetzt kann Candice gefahrlos folgen.

Holt die NOC-Liste

Angriffsziel:

Findet den Super-Computer, mit dem die NOC-Liste entschlüsselt werden soll. Auf dem Weg müßt Ihr Candice beschützen, die noch etwas betäubt ist.

Einzelaufgaben:

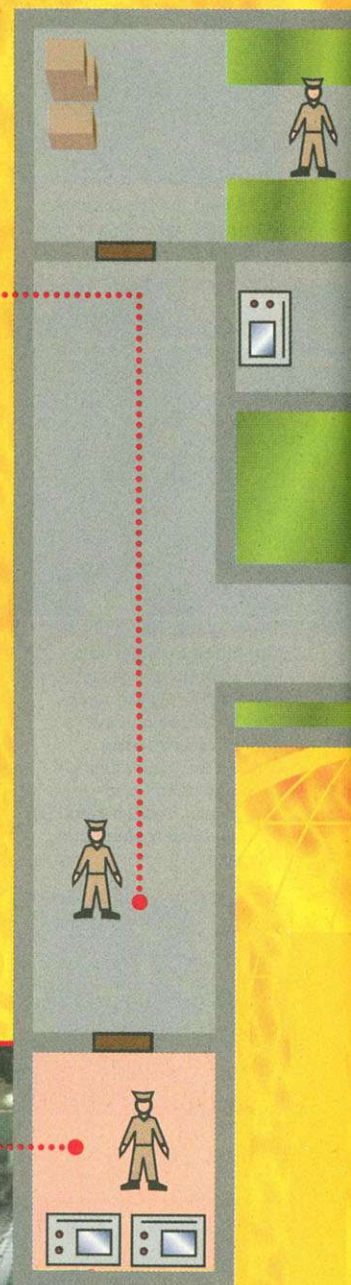
- Findet die zwei Brückenaktivatoren und den Türöffner.
- Erreicht in 1 Minute 55 Sekunden den Super-Computer.
- Bringt Candice zum Ausgang.

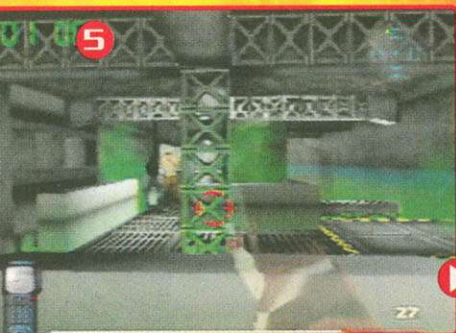


Auch im Gang droht Gefahr, genau ...



... wie hinter der Tür. Aktiviert dort wieder Computer, dann senkt sich das nächste Hindernis auf dem Weg zur NOC-Liste!

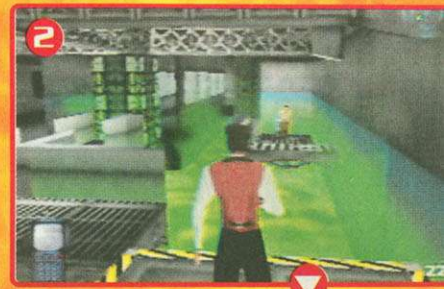




Wenn Candice auf dem Rückweg gefangen wird, ist alles umsonst. Lauft nicht zu schnell!



Candice startet einen Virus, der das System unbrauchbar macht. Nehmt jetzt die Beine in die Hand.



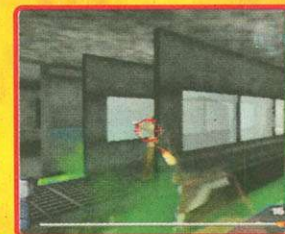
Von hier aus ist der Gegner auf der anderen Seite schwer zu treffen: Laßt auf keinen Fall den Computer explodieren!



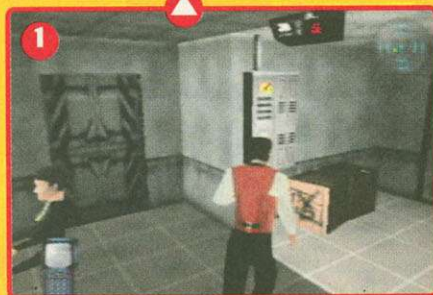
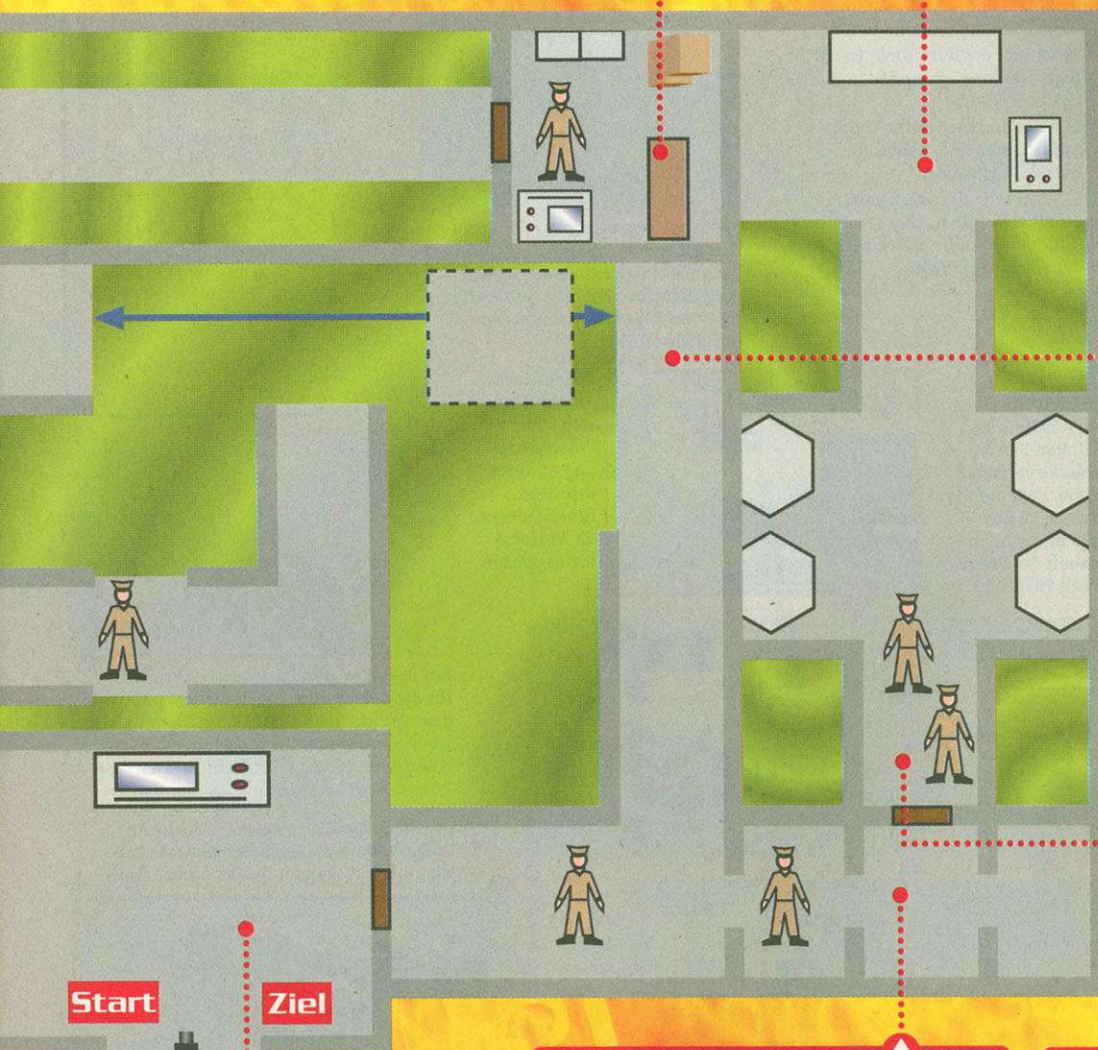
Ist das Terminal aktiviert, öffnet sich ein neuer Weg.



Candice ist jetzt doppelt in Gefahr. Schießt erst auf den Soldaten, ...



... der hinter ihr steht. Rechts von Euch steht dann ein zweiter.



Bevor Ihr den Start-Raum verläßt, solltet Ihr rechts auf der Kiste nachsehen.



Auf dem Weg zum Ausgang wollen Euch Wächter stoppen. Laßt die Mission nicht im letzten Moment scheitern!



Der Supercomputer wird von zwei Wächtern kontrolliert.

Flucht aus dem Kellerbereich



1. Zielt genau auf die Maschinen-gewehre. Sobald sie ausgeschaltet sind, müßt Ihr loslaufen und das nächste „behandeln“, sonst kann Candice nicht durch den Flur. Am Ende dieser Aufgabe solltet Ihr noch zehn oder elf Schuß übrig haben.



Candice öffnet den Geheimgang, doch Ihr kommt nur allein durch. Die Tür schließt sich, und Eure Kollegin gerät in die Bredouille.



Also müßt Ihr schnell helfen. In der linken Box ist die Maske versteckt. Holt sie, geht auf die andere Seite des Gangs und schießt dann mit der Pistole auf den Türöffner.



Verläßt den Gang nach links und wechselt auf die Betäubungspistole. Wenn Ihr an eine der Türen kommt, rennt ein Wächter vor Euch weg. Er darf nicht entkommen, denn er hat die NOC-Liste! Es gibt jetzt drei Möglichkeiten:

1. Schießt mit der Pistole (ist nicht nett, gibt aber eine größere Chance, ihn zu treffen).
2. Wenn Ihr Euch Eurer Trefferkunst sicher seid, nehmt die Betäubungspistole.
3. Lauft schnell zurück zum Schalter für die Wachanlage. Drückt ihn, und wenn Ihr Glück habt, wird der Wächter gebraten.



Findet Candice, nachdem Ihr die Liste an Euch genommen habt. Jetzt ab durch die Tür, zum zweiten Teil des Levels.



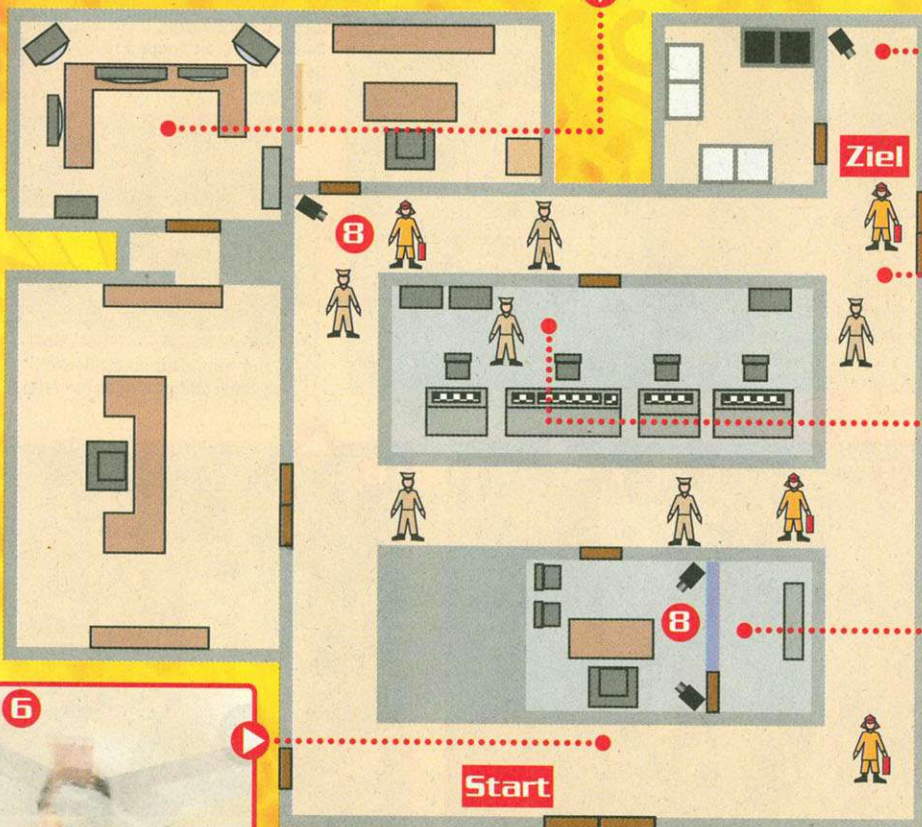
Wechselt jetzt sofort auf die Betäubungspistole und seht zu, daß Ihr jeden Wächter mit einem Schuß beseitigt. Ihr habt die echte Waffe noch als Reserve – benutzt sie möglichst nicht!



Begeht Euch auf direktem Weg zum Videofreezer und entfernt ihn. Jetzt funktionieren die Videokameras wieder.



Auf dem Weg zum nächsten Punkt solltet Ihr die Kameras im Zellenbereich und vor dem Verhörzimmer zerballern. Theatralisch ist es, wenn Ihr vorher noch ein paar Wächter beseitigt, denn dann „wissen“ die Russen, daß Golystine ein Verräter ist.



10 Ab durch die Mitte, wenn Ihr die letzte Videokamera unbrauchbar gemacht habt. Ist alles erledigt, kommt Ihr ins nächste Level!



In der Funkzentrale ist der Wächter mit dem Schlüssel, den Ihr für die Flucht braucht.



Sollte Candice in diesem Level gefangen werden, müßt Ihr sie wieder aus der Zelle holen. Sprengt mit dem Kaugummi, den der Wächter bei sich trägt, die Tür einfach weg.

Angriffsziel:

1. Flieht samt NOC-Liste aus dem Wachgang.
2. Bringt Golystine in Verlegenheit und flieht mit Candice, wenn die Videokameras untauglich sind.

Einzelaufgaben:

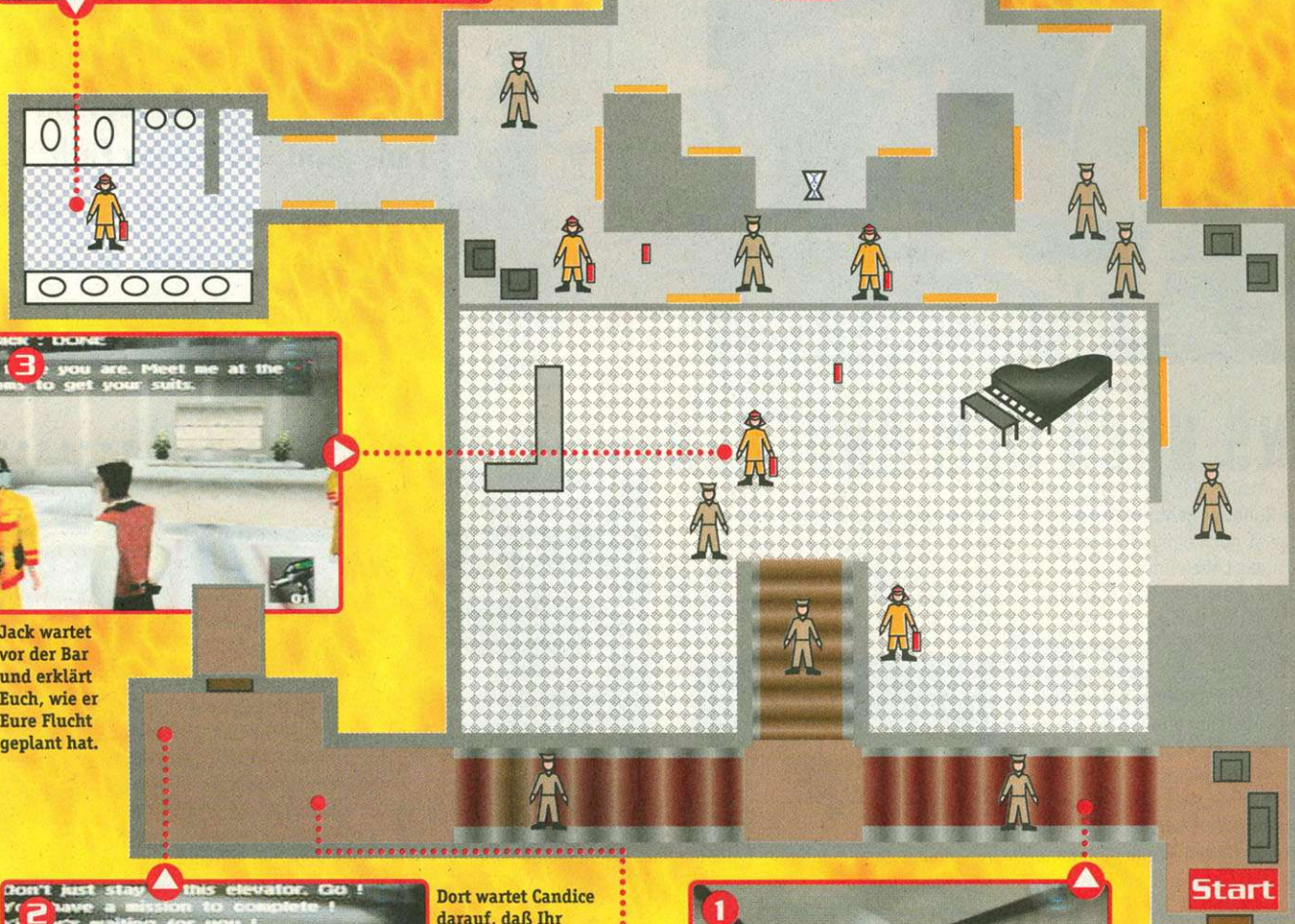
- Schaltet die Selbstschußanlagen aus, damit Candice passieren kann.
- Holt die Golystine-Maske.
- Rettet erst die NOC-Liste und dann Candice.
- Nehmt Golystines Identität an.
- Reaktiviert die Videokameras.
- Beschießt die Videokameras.
- Holt den Schlüssel für den Ausgang.
- (Optional: Befreit Candice.)

Nehmt Golystines Identität an, sobald Ihr den oberen Bereich betreten habt. So vergeßt Ihr das später unter Zeitdruck nicht.

Die Feuerwehr trifft ein



Seine Feuerwehr-Verkleidung hilft Ethan: Er wird von den Wächtern nicht mehr als Flüchtling erkannt und aufgehalten. Jack gibt Euch das Outfit in der Toilette.

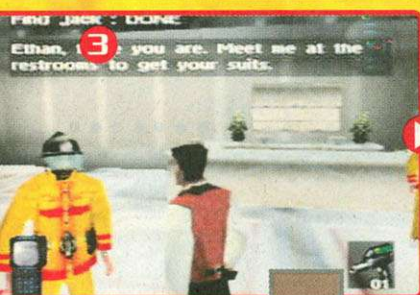


Angriffsziel:

Die Botschaft scheint zu brennen. Versteckt Candice im Aufzug und besorgt Feuerwehr-Anzüge, damit Ihr entkommen könnt.

Einzelaufgaben:

- Bringt Candice zum Aufzug.
- Findet Jack.
- Holt die Feuerwehr-Anzüge und zieht einen davon an.
- Bringt Candice einen Anzug.
- Begebt Euch zur Tür und flieht.



Jack wartet vor der Bar und erklärt Euch, wie er Eure Flucht geplant hat.



Dort wartet Candice darauf, daß Ihr eine Möglichkeit findet, sie aus der Botschaft zu schmuggeln. Findet Jack, der kann helfen.



Ab durch die Mitte! Sobald Candice ihren Feuerwehr-Anzug trägt, ...



... könnt Ihr zum Ausgang joggen. Mission: Accomplished!



Candice ist in Gefahr. Schützt sie, bis Ihr den Aufzug erreicht.



Neben den Fäusten hilft dabei ein Feuerlöcher, der im Flur steht.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Termin: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher, deutscher Text und Sprachausgabe.
Genre: Filmumsetzung



Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe schon einmal die interessantesten Details von *Forsaken* vorgestellt haben, wartet Ihr bestimmt schon ungeduldig darauf, endlich in das Spiel einzusteigen. Also gut, fangen wir an. Aber sagt am Ende nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt – es wird eine gnadenlose Mission, in der es kein Erbarmen gibt ...

EINS NACH DEM ANDEREN

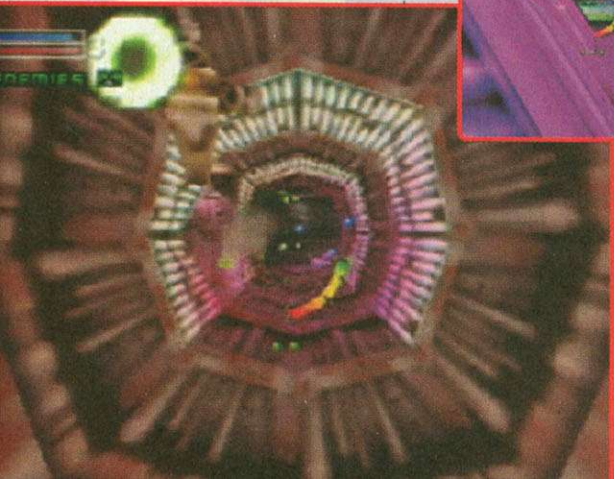
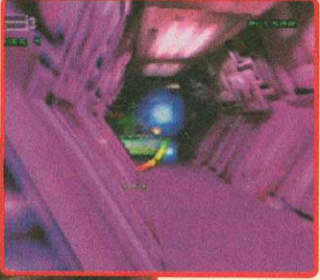
Nur die Ruhe, es geht gleich los. Aber zuerst noch einige Hinweise, die Euch das Leben und vor allem das Überleben erleichtern können:

- Denkt daran, daß eine bewegliche Zielscheibe deutlich schwieriger zu treffen ist als eine stehende – bleibt also in Bewegung, sonst seid Ihr eine leichte Beute für die zahlreichen und nicht gerade zimperlichen Gegner!
- Und noch ein Tip gegen vorzeitige „Game Over“: Sammelt alles ein, was Ihr finden könnt. Aber überlegt Euch gut, welche Waffe Ihr gegen wen einsetzt. Wer unnötig gutes Material verballert, der bekommt schnell ein Problem.
- Wenn Ihr ein Leben verliert, sind auch alle eingesammelten Waffen weg – schnappt sie Euch schnell wieder, denn sie liegen am Platz Eures Ablebens!

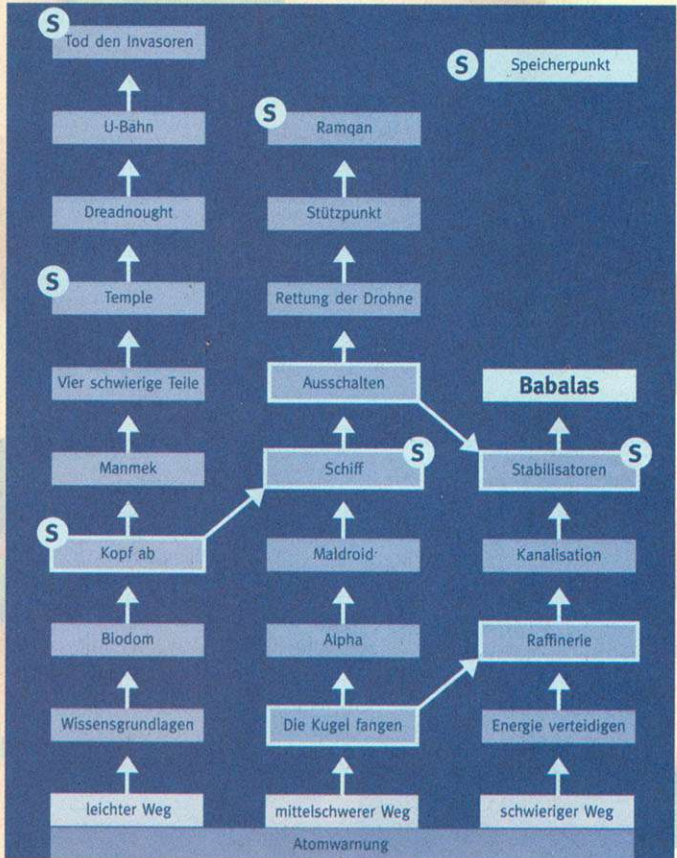
● Und zum guten Schluß gibt's was auf die Ohren: Die Geräusche (Musik muß abgeschaltet sein) geben Euch Aufschluß über nahende Gefahren!



Macht Euch auf heiße Kämpfe und coole Lichteffekte gefaßt ...

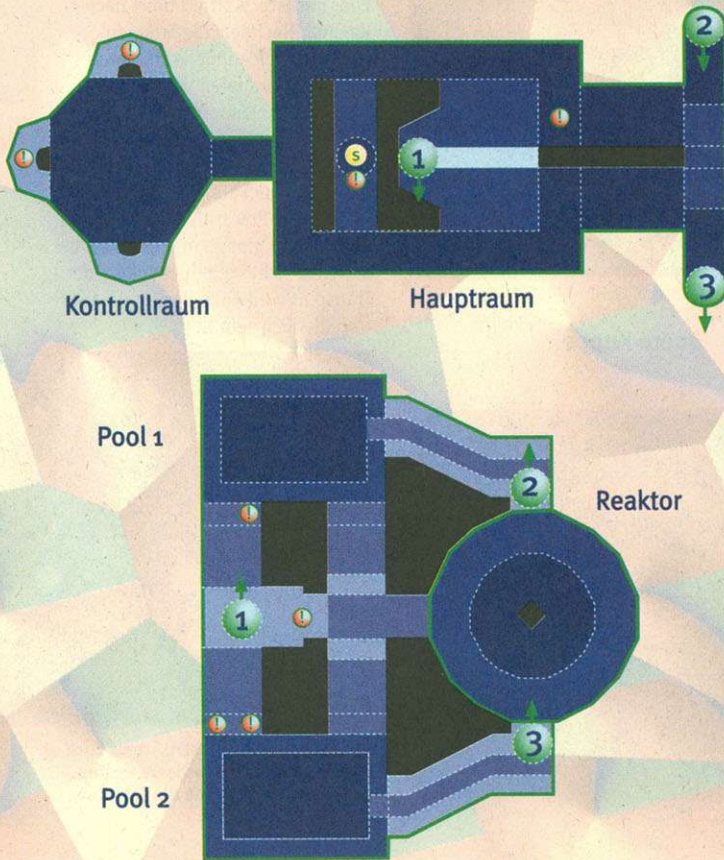


So, Ihr steht am Start und nun kann es endlich losgehen in der „gottverlassenen“ Welt von *Forsaken*!



Die Fragen „Wie komme ich in die nächsten Level?“ und „Wo kann ich abspeichern?“ beantwortet Euch unser Diagramm am besten. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, die Ihr allerdings nicht anwählen könnt, sondern erspielen müßt. Jedes Spiel fängt mit der „Atomwarnung“ an – je nachdem, wie schnell Ihr hier seid, geht es mit einfachen, mittelschweren oder ganz schweren Leveln weiter. Auch später könnt Ihr noch von einem Weg zum anderen wechseln. Wir zeigen Euch diesmal die einfache Variante.

LEVEL 1 — ATOMWARNUNG



Macht Euch im ersten Level vor allem mit der Steuerung und den Orientierungskarten vertraut – noch ist die Aufgabe recht einfach lösbar!



Wenn Ihr den ersten Auftrag erfolgreich ausgeführt habt, entscheidet sich, welchen weiteren Weg Ihr nehmen dürft (oder müßt ...).



Paßt auf, wenn Ihr neue Gänge erkundet – wahrscheinlich wartet dort ein Gegner. Nehmt ihn so schnell wie möglich unter Beschuß!

Das erste Level dient dem „Warmspielen“ – auch wenn es zunächst vielleicht nicht diesen Eindruck macht. Der Schauplatz ist in einem verlassenen texanischen Atomkraftwerk angesiedelt. Es geht darum, die insgesamt 24 lauernden Gegner auszuschalten. Die schwierigste Mission in diesem Level ist, sich mit der Steuerung, der 360°-Rundumsicht und den verwinkelten Gängen anzufreunden.

Schafft Ihr das Level in weniger als 2:40 Minuten, nehmt Ihr den mittelschweren Weg. Wer schneller als 1:40 Minute ist, geht durch die schwierigsten Missionen.

LEVEL 2 — WISSENSGRUNDLAGEN

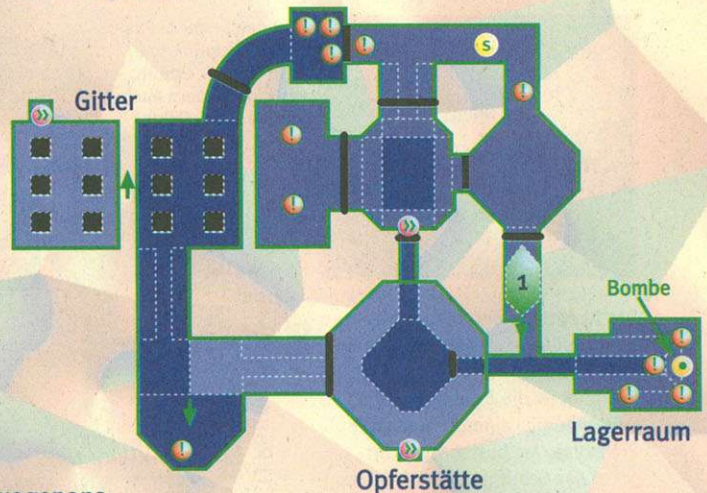
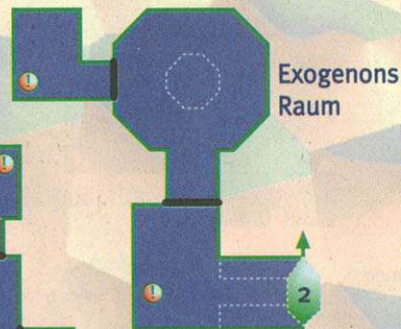


Exogenon ist nicht so hartnäckig, wie er aussieht. Heizt ihm tüchtig ein, dann erledigt sich das Problem!

Na, könnt Ihr Euch inzwischen gut orientieren? Falls nicht, habt Ihr in diesem Level schlechte Karten ... Im ägyptischen Tal der Könige sollt Ihr Babalas' Schutzschildmonitor mit einer Bombe ausschalten. Allerdings müßt Ihr vor der Detonation das Gebäude verlassen haben!

Einer Eurer Gegner ist Exogenon, ein ziemlich aggressiver Zeitgenosse. Ihn zu besiegen scheint schwieriger, als es ist, denn die Reichweite seiner Waffen ist sehr begrenzt – stellt Euch in eine Ecke und feuert, was das Zeug hält. Es wirkt ... Dann schnell die Bombe abgelegt und nichts wie raus, ohne die Gegner zu beachten, die überall lauern. Die Zeit ist knapp!

Schutzschild-Monitor



- S Startpunkt
- Extra
- Türöffner
- Tür
- Glaswand
- 1 Ebene hoch
- 1 Ebene runter

Vergeßt nicht, alle Türöffner zu betätigen, sonst sitzt Ihr fest!



LEVEL 3 — BIODOM



Euer nächster Auftrag führt nach Kanada. Nachdem die Truppen der MDF auf Euch aufmerksam geworden sind, formieren sie sich nun zum Angriff. Euer Auftrag ist es, ihre Bemühungen zu unterbinden und die Streitkräfte zu zerschlagen. Paßt vor allem auf, daß Ihr alle Waffen und Power Up's einsammelt, denn davon gibt es in diesem Level ohnehin nicht viele. Besonders der Transpuls wird Euch bei Eurem Auftrag dienlich sein ...



Jetzt aber gut aufpassen! Wenn Euch noch mehr dieser Geschosse treffen, triumphieren am Ende die Falschen.

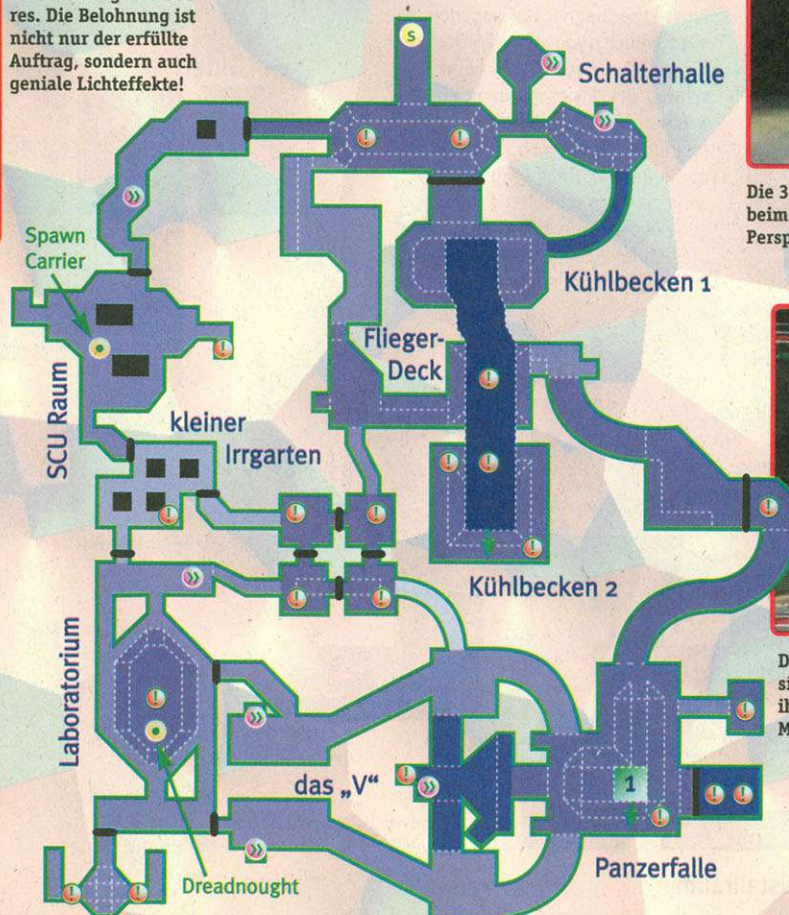
LEVEL 4 — KOPF AB



Gebt den Gegnern Saurer. Die Belohnung ist nicht nur der erfüllte Auftrag, sondern auch geniale Lichteffekte!

Das Abenteuer unter Wasser beginnt in diesem Level! Also tief Luft holen ...

Euer Ziel ist die Beseitigung der Dreadnought, eines Kriegsschiff-Prototyps. Am besten fliegt Ihr unter das Schiff und feuert, bis es kurz vor der Explosion steht. Dann solltet Ihr aus sicherer Entfernung weitermachen! Jetzt gibt es zwei Varianten: Wer nun auch noch den großen Spawn Carrier im SCU-Raum besiegt, wechselt zum höheren Schwierigkeitsgrad. Entscheidet Ihr Euch dafür, nach dem Kampf gegen die Dreadnought sofort zum Ausgang zurückzukehren, bleibt Ihr auf dem einfachen Weg. Dabei laßt Euch gesagt sein: Der Rückweg durch das Wasser ist zu gefährlich! Bleibt lieber auf dem Trockenen und heizt schnellstmöglich durch!



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



Die Dreadnought wirkt unsiegsbar – ist sie aber nicht! Unter ihrem Bauch können Euch die Missiles nichts anhaben.

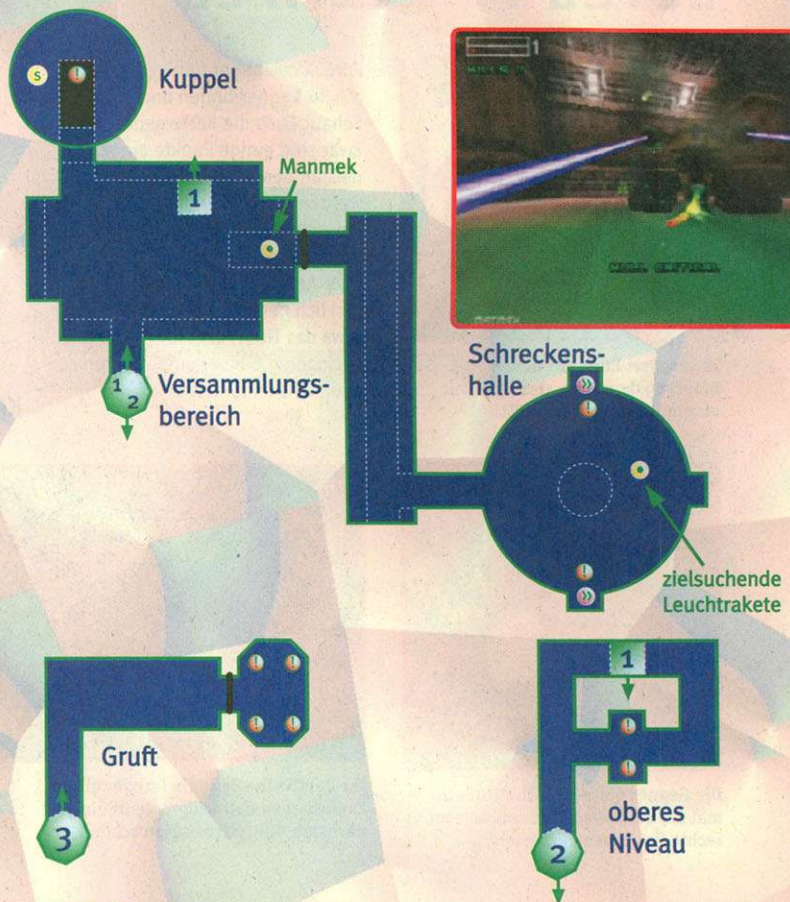
LEVEL 5 — MANMEK

Hier erwartet Euch das erste Boss-Level. Manmek heißt der gemeine Endgegner, der im asiatischen Babalas-Komplex lebt. Ihr müßt diesem Komplex soviel Schaden wie möglich zufügen und dann wieder entkommen. Dies klappt nur, wenn Ihr die zielsuchende Leuchtrakete aktiviert. Nicht so schwierig? Oh doch, denn nach der Aktivierung müßt Ihr eine Minute gegen eine riesige Horde Gegner überleben.

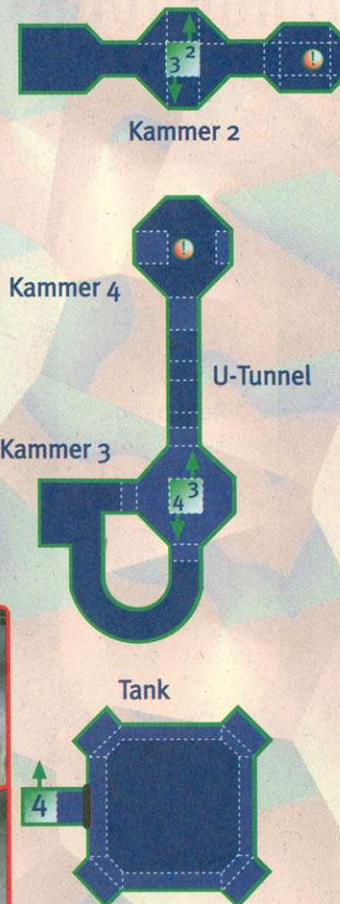
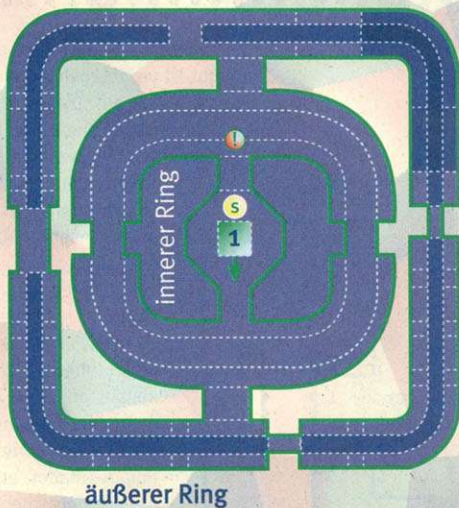
Was für *Forsaken* immer gilt, hat in diesem Level ganz besondere Gültigkeit: Achtet gut auf Eure Deckung und bleibt immer in Bewegung! Beseitigt die Gegner im Dom. Dann wartet, bis der erste Gegner auf der Rampe erscheint und empfangt ihn mit Sonderwaffen. Fliegt in den großen Raum, stellt Euch mit dem Rücken zur Wand, feuert los und weicht dabei möglichst geschickt den Geschossen aus.

Erst wenn Ihr Manmek besiegt habt (am besten mit dem Titan und dem Transpuls), könnt Ihr die zielsuchende Leuchtrakete aktivieren. Um das zu schaffen, versucht, Manmek's Geschosse bereits in der Luft abzuschießen. Um ihn unschädlich zu machen, fliegt über ihn und versucht seinen Manövern zu folgen. Aber seid vorsichtig, Manmek's Waffen sind brandgefährlich ...

Mit dem Rücken zur Wand müßt Ihr schnell genug ausweichen ...



LEVEL 6 — VIER SCHWIERIGE TEILE



Ihr müßt in Argentinien die vier verstreuten Teile des Black Hole-Gewehrs einsammeln!

Wer die ersten zwanzig Gegner abgeschossen hat, findet das erste Teil am Startpunkt. Nochmal zehn erledigte Gegner in der zweiten Ebene bringen Euch ein weiteres Gewehrteil.

Danach geht es dann auf Tauchstation – denkt daran, daß Euer Bike unter Wasser schwieriger zu steuern ist. Habt Ihr vierzig Abschüsse erreicht, bekommt Ihr das vorletzte Teil. Nun besiegt die Aqua Force 1, dann ist der Auftrag erledigt! Bleibt nicht ruhig stehen, denn das Schiff feuert nur, wenn sein Gegner still hält ...



Da ist eines der vier Teile. Schnappt es Euch und geht auf die Jagd nach den noch fehlenden!

Startpunkt

Extra

Türöffner

Tür

Glaswand

1 Ebene hoch

1 Ebene runter

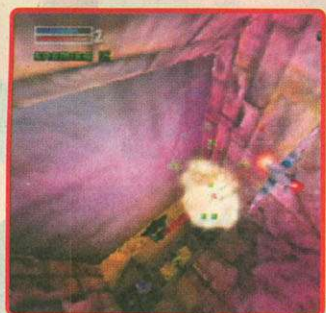


LEVEL 7 — TEMPEL



Es erwartet Euch ein nettes Empfangskomitee, das Euch mit einem Feuerwerk begrüßt!

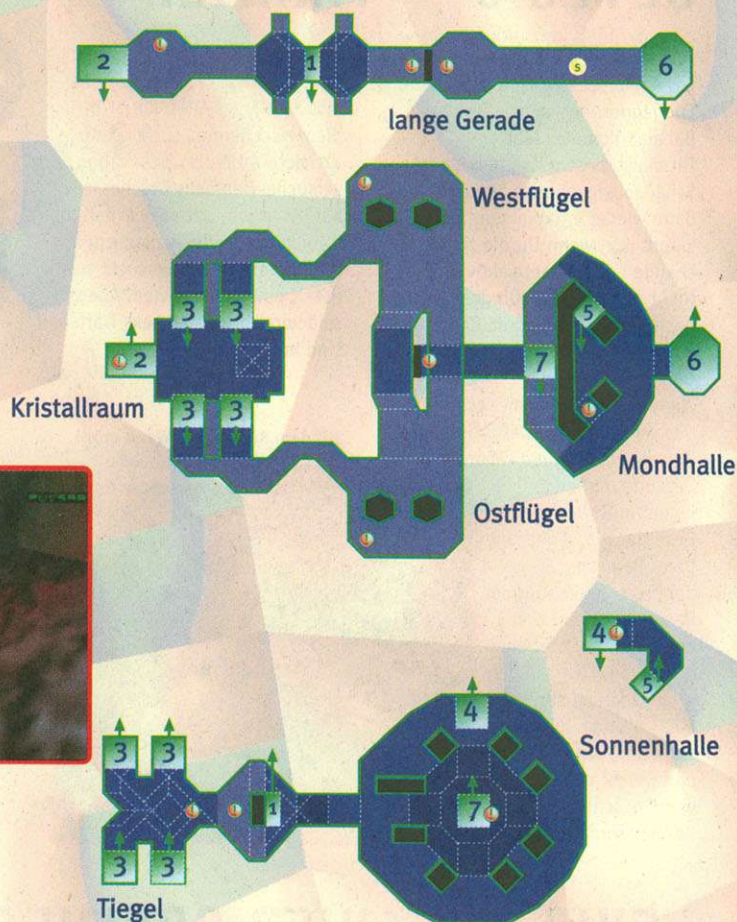
Zurück im Tal der Könige müßt Ihr die 36 Gegner finden und besiegen. Schaut Euch die Karte genau an: Zwar sind einige Punkte eingezeichnet, an denen etwas eingesammelt werden kann, aber das sind meist Power Up's. Nur selten ist eine schußgewaltige Bereicherung für Euer Arsenal dabei. Ihr solltet die wirklich gefährlichen Waffen (wie etwa das Titan) also für die hartnäckigeren Gegner aufbewahren und nicht unüberlegt verballern!



Die Gegner gönnen Euch nicht einmal die Zeit, wieder in eine waagerechte Position zu kommen ...



Ihr habt keine Zeit, die farbgewaltige Explosion zu betrachten, denn die nächsten Angreifer warten schon!



LEVEL 8 — DREADNOUGHT

Dock der Dreadnought



Rennbahn

Fabrikhalle

zielsuchende Leuchtrakete

Das zweite Boss-Level steht an: Die Dreadnought ist vorübergehend einsatzunfähig! Das solltet Ihr ausnutzen ...

Sammelt wirklich alle Power Up's und Waffen ein, besiegt sämtliche Gegner und folgt dann der Dreadnought durch die „Rennbahn“. Achtet dabei auf zwei Dinge: Nie vor die Dreadnought zu gelangen, denn dort steht Ihr unter heftigem Beschuß! Zweitens auf die Minen, die das Schiff fallen läßt. Dies gelingt am besten, wenn Ihr Euch rechts der Dreadnought haltet. Habt Ihr dem Kriegsschiff genug geschadet, erscheint wieder die zielsuchende Leuchtrakete – alles wie gehabt!

Eurem Dauerfeuer kann das Kriegsschiff nicht lange widerstehen.



Mit dem Titan setzt Ihr der Dreadnought gehörig zu!



LEVEL 9 — U-BAHN

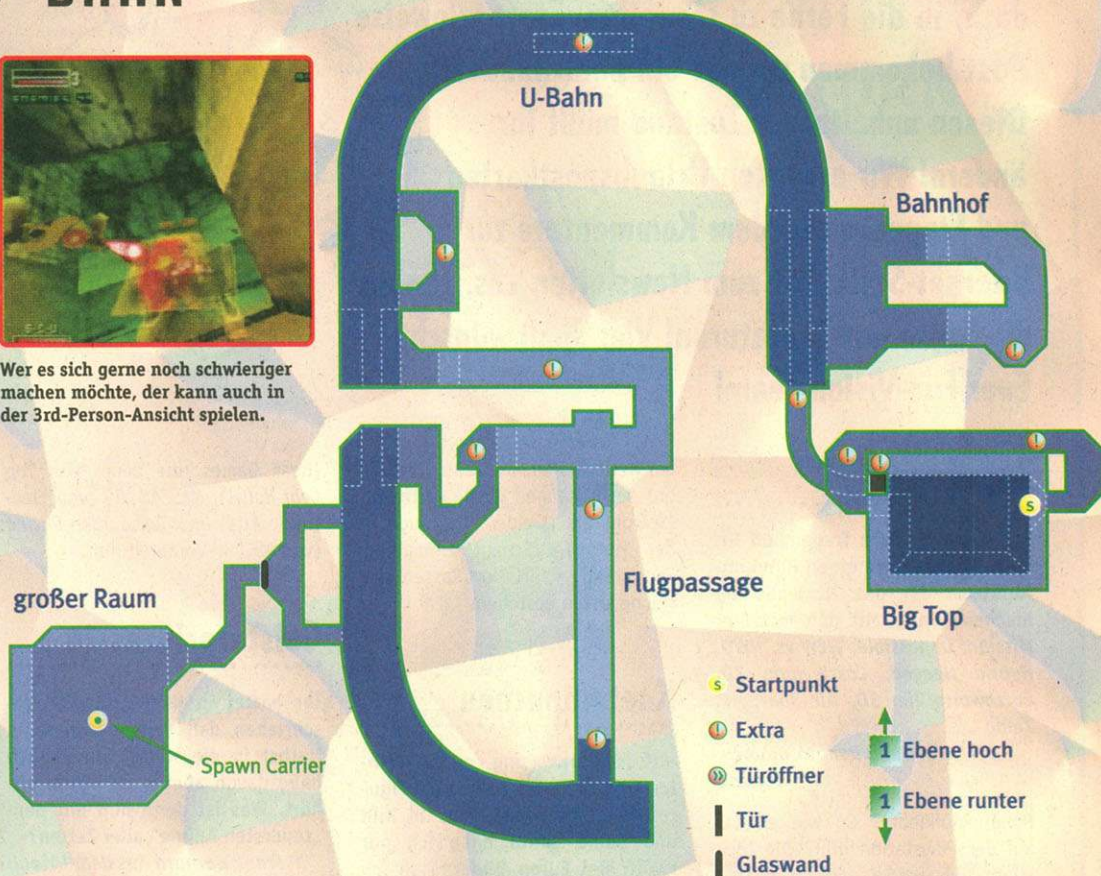
In der New Yorker U-Bahn wurde ein Spawn Carrier (SCU) gesichtet. Keine Frage, daß Ihr ihn finden und besiegen sollt.

Um dies zu schaffen, müßt Ihr ein wenig Katz und Maus mit dem Gegner spielen: Bahnt Euch durch fünfzig Gegner den Weg (Vorsicht: Ihr seid wieder unter Wasser!) bis zum „Großen Raum“. Dort wartet der Spawn Carrier auf Eindringlinge. Zeigt Euch, aber eröffnet nicht sofort das Feuer. Flieht zurück in den kleinen Tunnel – er wird Euch folgen!

Ist das Schiff erst einmal hinter Euch her, sitzt es in der Falle. Seine Größe läßt Wendungen dann nämlich nicht mehr zu! Ihr habt also vor allem mit dem Transpuls leichtes Spiel!



Wer es sich gerne noch schwieriger machen möchte, der kann auch in der 3rd-Person-Ansicht spielen.



LEVEL 10 — TOD DEN EINDRINGLINGEN

Galerie

Kontrollevel

Schienenpanzer

Theater

Matrix-Rundgang

Netzwerk

Das letzte Level des einfachen Schwierigkeitsgrades verlangt von Euch vor allem Ruhe und Besonnenheit. Die MDF nehmen die wichtige und sehr empfindliche Computermatrix in Eurem Hauptquartier unter Dauerfeuer. Eure Aufgabe ist es, die Zerstörung der Matrix zu verhindern.

Empfehlenswert ist das Plazieren von Pine-Minen vor drei der vier Matrizen. Somit müßt Ihr zunächst nur noch eines der wertvollen Objekte beschützen. Damit nicht genug, auch in den anderen Gängen des Levels müssen Gegner besiegt werden. Ihr solltet überall nach Feinden Ausschau halten, dabei aber den Schutz der Matrizen nie vergessen.

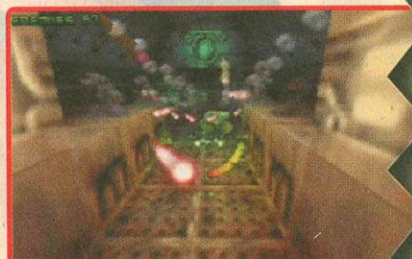
Achtet auf die Soundeffekte, die Euch – wenn die Musik ausgeschaltet ist – frühzeitig warnen, daß die Matrizen beschossen werden! Irgendwann erscheint das Kriegsschiff „Nutta“ – wenn Ihr es gesprengt habt, ist das Level endlich geschafft!



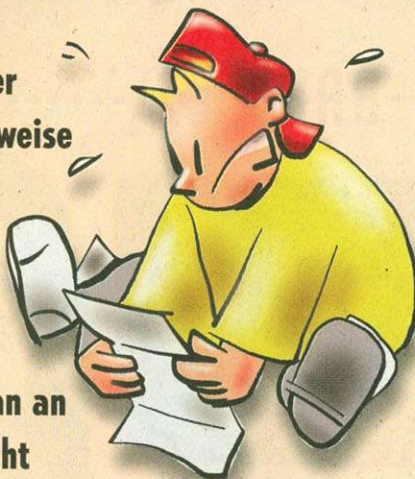
Beschützt die Matrix gut, sonst wird dieser Auftrag Euer letzter gewesen sein!

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: Ego-Shooter



Die Sommermonate reizen Fun Vision-Leser dazu, in die Ferne zu schweifen. Statt kiloweise Post bekommen wir nur ein paar hundert. Diesen unhaltbaren Zustand müßt Ihr ändern! Wir erwarten Urlaubspostkarten und Fragen, außerdem Kommentare zur Internet-Seite und zum Newsletter. Los, ran an die Stifte und Tastaturen! Viel Spaß wünscht Euer Fun-Vision-Team!



Zugepappt

Wir möchten Euch fragen, ob Ihr auch mal als Extra einen Rundum-Aufkleber für das Nintendo 64 machen könnt. Mit den Motiven: *Mission: Impossible*, *WCW vs. NWO*, *Hybrid Heaven*, *Castlevania 3D*, *Earthworm Jim 3D*, *Air Boarders*, *Zelda* ...

Andi Gerber und Renato Däppen, Austria

Rundumaufkleber? So wie es das auf der Playstation gibt? Die Idee klingt gut, jedoch gibt es da ein kleines Problem: Das N64 ist nicht flach. Ein Aufkleber aus einem Stück wäre da nicht möglich, also müßte man mehrere Teile machen. Und wenn die nicht richtig aneinandergepappt werden, sieht die Sache nicht gut aus. Außerdem gibt es da noch ein paar Lüftungsschlitze, die man nicht zudecken sollte. Je länger wir darüber nachdenken, desto besser gefällt uns uns das N64-Anthrazit.

Vergangenheit

Ich habe vor einigen Tagen das Super Nintendo-Spiel *Star Trek: The Next Generation - Future's Past* geschenkt bekommen. Leider war keine Anleitung bei diesem Spiel, und das Spiel selbst ist leider auch nur Englisch. Und da habe ich die Frage, habt Ihr Tips oder Anleitungen zu diesem Spiel in Deutsch. Wenn ja, könnt Ihr mir diese schicken, wenn nein, wo kann man solche bekommen?

Gerhard Stritzl, A-Hainfeld

In den Heften 17 (Paßwörter), 22, 23, 24, und 25 gibt es Lösungshilfen und Karten zu *Future's Past*. Wenn jemand wie Gerhard Tips zu älteren Spielen sucht, kann der Fun Vision-Tiptime-Index in vielen Fäl-

len weiterhelfen. Dort sind alle von uns besprochenen Spiele vertreten. (Sowohl als „Guides“ als auch in der Tiptime.) Schaut einmal im Funny Shop nach, dort lassen sich solche Listen bestellen.

Knetmännchen

Auf der Verpackung von *ClayFighter 63 1/3* steht, daß es 16 Figuren gibt. Mit Boogerman, Dr. Kiln und Sumo Santa habe ich nur zwölf. Bei Euren Bildern sah ich einen Hund, die Freiheitsstatue und jemand mit einem Trommelkopf und einer Flasche, die ich vergeblich suche. Schreibt mir schnell die Lösung.

Tobias Kienzler, Grönbach

Die Lösung ist leider traurig: In der fertigen Version gibt es nur zwölf Kämpfer. Vier mußten aus Platzgründen herausfallen, da das Modul sonst zu teuer geworden wäre. In Amerika gibt es zwar den „Sculpturs Cut“ in Videotheken zum Ausleihen, in dem alle 16 Kämpfer vertreten sind, jedoch nicht in Deutschland.

Autorennen & Mario

Wird es *Super Mario 64 II*, *Top Gear Rally II* und *Lamborghini 2* geben?

Anton Hämfler, Berlin

Shigeru Miyamoto kann mit *Super Mario 64 II* anfangen, sobald er *Zelda 64* abgeschlossen hat: Im Moment arbeitet er die ganze Zeit an diesen Titel. *Top Gear Overdrive* ist die Fortsetzung von *Top Gear Rally*, und *Roadsters* der Nachfolger von *Automobili Lamborghini*. Schau im Messebericht vom letzten Heft nach, da steht über die beiden Titel einiges. Übrigens sind autorennmäßig auch noch *GT World Tour*

(Boss Games, die Leute von *Top Gear Rally*!), *NASCAR '99* (von Electronic Arts) und *Jeff Gordon Racing* (von ASC) in Vorbereitung.

Geisterprinzessin

Ihr hattet in NFV 10+11/97 geschrieben, daß *Mononoke hime* im Herbst in die Kinos kommt. Ich habe davon aber noch nichts gehört. Was ist denn nun mit dem „teuersten Anime“ aller Zeiten?

Frank Barnard aus dem Urlaub

Die letzten Informationen, die wir über diesen Film haben, lauten: *Mononoke hime* („Die Geisterprinzessin“) kommt Sommer 1999 in Amerika in die Kinos. Gillian Anderson (Scully aus *Akte X*, Foto siehe Game Boy Camera-Bericht in Heft 39) soll eine der Rollen übernehmen. Von dort ist es nur noch ein kurzer Weg über den großen Teich!

Spiele selbst machen

Oh, ich faß' es nicht. Wie kommt es, daß Japan all die Schaffdeine-eigenen-Spiele-Programme und Zubehörsachen hat (mit hunderten weiteren, die bald kommen)? Und der letzte dieser Art, den ich in die Finger bekam, war der Strecken-Editor von *Excitebike* (NES)? Sind amerikanische (bzw. westliche) Spieler einfach zu dumm und/oder nicht geduldig genug, ihr eigenes Spiel zusammenzustellen. Als ich vom 64DD und seinem Zubehör hörte, war ich sehr erfreut. Denn es war offensichtlich, daß dies ein Versuch war, mit dem Spielkreations-system neue Talente zuschaffen – aber NEIN! Jetzt sieht es so aus, als würde das DD gar nicht kommen ... Also schauen wir zu *Dezaemon 3D*. Ein Bau-dein-eigenes-

Ballspiel-Modul? Das wäre klasse! Woran liegt es, daß die Entwickler in Amerika das nicht übernehmen. Sind sie viel mehr an Action und Explosionen und dem Begaffen von Polygon-Brüsten einer künstlichen Engländerin (Lara Croft) interessiert? Was passiert mit der Videospielewelt?

Ein IGN-Leser

Zugegeben, normalerweise leihen wir keine Leserbriefe von den Internetseiten unseres US-Korrespondenten. Aber in diesem Fall konnten wir es nicht lassen: Das Thema ist einfach zu interessant. Denn gibt es dieses Problem nicht auch in Deutschland? Baller- und Prügel-spiele sind für viele Zocker der Hit. Doch wo bleibt da die Kreativität? *Dezaemon 3D* wird derzeit von einem deutschen Vertrieb geprüft, doch da das Wort „Risiko“ darauf geschrieben ist, ist es sehr wahrscheinlich, daß die Geschäftsführung die Idee in den runden Behälter unter dem Tisch wirft. Es wird Module mit Streckeneditoren geben (z. B. *Penny Racers/Choro Q*), doch für einen Hardcore-Spielefreund ist das wahrscheinlich nicht genug. Es ist also nur an Euch, den Vertrieben zu sagen, ob Ihr so etwas haben wollt.

Kurz geantwortet

● Wird es eine Fortsetzung von *Blast Corps* geben?

► Auch wenn Rare noch nicht offiziell eine Fortsetzung vorgestellt hat, würde es uns nicht wundern. Selbst auf der (englischsprachigen) Firmen-Internetseite (www.rareware.com) gibt es schon eine Rubrik, in der Rare-Fans ihre Vorschläge machen dürfen. Sehr verdächtig ...

● Hat sich Factor 5 in Kalifornien zur Ruhe gesetzt? Oder machen die noch etwas?

► Die Exil-Kölner schreiben *Star Wars: Rogue Squadron* für LucasArts und basteln an ihrem eigenen *Turrican*-Nachfolger *Thornado*. Außerdem haben sie ein System entwickelt, mit dem man platzsparend Musik auf Module bannen kann.

● Worin liegt der Unterschied zwischen *Wialae Country Club Golf* und *Augusta Masters*?

► Das japanische *Augusta Masters* spielt in Augusta (Kalifornien) und *Wialae* auf Hawaii.

● Wie kommt es, daß GameTek in *Robotech 40 Minuten* an Dialogen auf das Modul packen kann, aber nicht die gleiche Zeit an Musik?

Weiter auf Seite 29.

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive
→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

NINTENDO 64

Aero Gauge	D neu	139,90
Banjo-Kazooie	D neu	89,90
Blast Corps	D neu	89,90
	D gebr.	69,90
Bomberman 64	D gebr.	49,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Clayfighter 63 1/3	D neu	99,90
Cruis'n USA	D neu	89,90
Dark Rift	D neu	59,90
Diddy Kong Racing	D neu	89,90
	D gebr.	59,90
Dual Heroes	D neu	139,90
Extreme G	D neu	119,90
F1 Pole Position	D neu	109,90
FIFA 98	D neu	129,90
Fighters Destiny	D neu	129,90
Forsaken	D neu	129,90
GT 64 Championship Edition	D neu	119,90
Hexen	D neu	99,90
	D gebr.	69,90
ISS 64	D neu	99,90
	D gebr.	69,90
Lamborghini	D neu	99,90
Lylat Wars	D gebr.	59,90
Mace	Eu neu	99,90
	Eu gebr.	79,90
Madden Football 64	D neu	79,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Madden Football 64	D neu	109,90
Mischief Makers	D neu	89,90
Multi Racing Championship	D neu	99,90
	D gebr.	59,90
Mystical Ninja (Goemon)	D gebr.	99,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	129,90
NBA Courtside	D neu	89,90
NBA Hang Time	D neu	89,90
NBA Pro 98	D neu	129,90
NFL Quarterback Club 98	D neu	79,90
	D gebr.	49,90
NHL Breakaway 98	D neu	99,90
Pilotwings	D neu	89,90
	D gebr.	49,90
Star Wars (SOTE)	D gebr.	59,90
Super Mario 64	D gebr.	69,90
Tetrisphere	D neu	89,90
	D gebr.	69,90
Top Gear Rally	D neu	99,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
Wayne Gretzky 3D Hockey	D gebr.	39,90
Wetrix	D neu	119,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

Nintendo 64 Konsole	neu	299,00
	gebr.	199,90
Pad	gebr.	29,90
Game Boy Emulator	neu	89,90
Japan/US-Adapter (alle Importe!)	neu	79,90
Yoshi Stoffpuppe (ca. 20 cm)	neu	15,50

Das N64-Bundle
N64-Konsole
(gebraucht)

+ 1 Gebraucht-Spiel

(Bomberman, oder
Wave Race, oder
NFL Quarterback)

nur DM 239,90

PLAYSTATION

Alundra	D neu	85,50
Armored Core	D neu	89,90
Atari's Greatest Hits 2	D neu	79,90
Blast Radius	D neu	89,90
Cardinal Syn	D neu	85,00
Circuit Breakers	D neu	89,90
Colin McRae Rally	D neu	89,90
Crime Killer	D neu	89,90
Dark Omen	D neu	79,90
Dead or Alive	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	88,00
Heart of Darkness	D neu	94,00
Hercules	D neu	89,90
Jeremy McGrath Supercr.	D neu	89,90
K-1	D neu	79,90
Kula World	D neu	89,90
Monopoly	D neu	79,90
NBA Live '98	D neu	79,90
Pandemonium 2	D neu	69,90
Premier Manager 98	D neu	89,90
Riven	D neu	119,90
	D gebr.	99,90
Road Rash 3D	D neu	89,90
Spice World	D neu	59,90
Super Pang Collection	D neu	89,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
Treasures of the Deep	D neu	88,00
Vigilante 8	D neu	89,90
Viper	D neu	89,90
War Games	D neu	89,90
WCW Nitro	D neu	89,90
Wreckin Crew	D neu	89,90

Hardware/Zubehör

PlayStation (m. Dual Shock)	neu	289,90
PlayStation (Value Pack)	neu	333,00
Analog Controller	neu	55,00
Lenkrad (mit Rumble-Effekt)	neu	149,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	29,90
Multi Tap (6 Spieler Adap.)	neu	39,90
PSX-Schlüsselanhänger	neu	5,90
RGB-Kabel (mit Audio)	neu	29,90
Xploder	neu	89,90

PSX-Multinormumbau
(PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

Schnäppchen

Alien Trilogy	D neu	49,00
	D gebr.	29,90
Battle Arena Toshinden	D gebr.	19,90
Crash Bandicoot	D neu	49,90
Dragonheart	D gebr.	39,90
Formel 1	D neu	49,90
G-Police	D gebr.	49,90
Jet Rider	D gebr.	25,00
Micro Machines V3	D neu	49,90
Pandemonium	D neu	49,90
Rayman	D neu	49,90
Ridge Racer	D gebr.	29,90
Rock 'n' Roll Racing 2	D gebr.	49,90
Soviet Strike	D neu	49,00
Tekken	D neu	49,00
	D gebr.	29,90
Tekken 2	D neu	49,90
Tempest V3	D gebr.	29,90
Thunderhawk 2	D gebr.	33,00
Tomb Raider 1	D neu	49,90
V-Rally	D gebr.	49,90
Vergessene Welt	D gebr.	49,90
WipEout	D gebr.	29,00

Komplettlösungen zu
vielen PSX-Spielen ständig
vorrätig! (ab DM 14,00)

MEDIATTACK

BESTELL-HOTLINE: 030/450 20 20 8

jedes Spiel
nur

89,90



SATURN

Atlantis	D neu	99,90
Burning Rangers	D neu	89,90
Command & Conquer 1	D neu	59,90
	D gebr.	29,90
Croc	D neu	89,90
Daytona USA	D gebr.	19,90
Digital Pinball	D gebr.	29,90
FIFA '97	D neu	19,90
Fighting Vipers	D gebr.	25,50
Haus der verlorenen Seelen	D gebr.	19,90
Hexen	D neu	79,90
Iron Man / X-O Manowar	D neu	25,00
Last Bronx	D neu	98,90
NASCAR '98	D neu	89,90
NBA Jam T.E.	D gebr.	19,90
NBA Live '97	D neu	39,90
NBA Live '98	D neu	89,90
NHL '97	D neu	49,90
	D gebr.	29,90
NHL All Star Hockey	D gebr.	25,00
Night Warriors	D neu	59,90
Pandemonium	D neu	89,90
Panzer Dragoon Saga	D neu	89,90
PGA Tour Golf '97	D neu	39,90
Riven	D neu	89,90
Robotica	D gebr.	25,00
Sega Touring Car Champ.	D neu	109,90
Shining Force III	D neu	89,90
Soviet Strike	D gebr.	15,00
Thunderhawk II	D gebr.	29,90
Vergessene Welt	D neu	89,90
Winter Heat	D neu	99,90
World League Soccer '98	D neu	89,90



MEDIATTACK

Games & Service

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Laden

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

Versand

Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 22 Uhr
Samstag
von 10 bis 20 Uhr

☎ 030-450 20 20 8
Fax 030-450 20 20 9



Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert
von unter DM 200,- müssen wir leider eine
Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen
(zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).
Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder
Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

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.

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.

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

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

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

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

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

NEU MOTIVE!

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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

ABO-FAX-HOTLINE

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

(069) 5008011

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

► Sprache kann einfacher „gepackt“ werden, weil sie viele Pausen enthält (sprich: Leerzeichen!). Zudem ist die Sprachausgabe bei *Robotech* hauptsächlich in Form von Funkübertragungen vorhanden – und muß deshalb nicht so gut sein wie in CD-Qualität. PS: Wie in den INside-Seiten steht, hat GameTek seine Tore geschlossen. Ob *R:CD* überhaupt erscheint, ist damit wieder mehr als fraglich.

● Wie kommt es, daß Michael Jordan nicht in Basketball-Spielen vorkommt?

► Seine Lizenz ist zu teuer. Man „kauft“ ihn nicht „in einem Streich“ mit der NBA-Lizenz. Ähnlich geht es *F1 World Grand Prix* von Paradigm/Video System – hier ist Villeneuve nicht dabei.

GB auf N64 spielen

Ich habe gehört, daß es ein Gerät gibt, mit dem man Game Boy-Spiele auf dem N64 spielen kann. So etwas wie den Super Game Boy auf dem Super Nintendo. Stimmt das? Wenn ja, wieviel kostet er und wo kann man ihn kaufen?

Daniel Gebert, Stockheim/Haßloch

Bislang gibt es von Nintendo keine Lösung dafür, sondern nur unlicenzierte Ware. Wir haben jedoch gehört, daß es für den Color Game Boy eine solche Möglichkeit geben soll. Außerdem ist bereits an die Datenübertragung zwischen Game Boy und N64 gedacht (z. B. bei *Pocket Monster Stadium N64*). Zu einem N64-Super Game Boy muß sich Nintendo noch äußern.

E-Mail-Mann

Also die Idee mit den Newslettern ist echt genial. Wie wäre es, wenn Ihr einmal in der Woche oder so einen Newsletter per E-Mail an die Abonnenten schickt?

Stefan Mätzold, per Internet

Hmmm. Gibt es genug Abonnenten mit Internet-Zugang?

Indizierte Spiele

Ich habe seit einiger Zeit das Game Boy-Spiel <indiziert>, und ich möchte bitte die Tastenkombinationen der Special Moves und der Fatality Moves.

Ulf Müßigbrodt, Wergsdorf-Köblitz

Immer wieder erhalten wir Briefe, in denen Leser uns um Hilfe bei indizierten Spielen bitten. Damit bringt Ihr uns in eine ziemlich unangenehme Zwischmühle: Einerseits möchten wir Euch natürlich mit soviel Tips und Tricks wie möglich weiterhelfen. Schließlich kauft Ihr Fun Vision, um über jeden Aspekt von Videospielen informiert zu sein. Andererseits ist es verboten, „jugendgefährdende“ Produkte zu bewerben und offen zu verkaufen. Man könnte Tips als Werbung auslegen, und dann machen wir uns strafbar bzw. riskieren, ein komplettes Heft vom Markt nehmen und einstampfen zu müssen. Deshalb habt bitte Verständnis, daß wir solche Tips weder abdrucken noch an der Hotline weitergeben können. Wir drucken hier noch einmal eine Liste von indizierten Titeln ab, um Euch Anfragen zu ersparen, auf die

wir ohnehin nicht antworten können und dürfen.

Cannon Fodder
Carnageddon (UK-Version)
The Chaos Engine
Doom
Duke Nukem 3D
GoldenEye
Killer Instinct
Lethal Enforcers
Mortal Kombat I, II, III, Trilogy
Quake
Super Double Dragon
Total Carnage
War Gods
Wolfenstein 3D

Eine Indizierung bezieht sich auf alle Spiele, deren Titel gleich lautet oder deren Inhalt gleich ist. Die Indizierung einer SNES-Version gilt daher auch für jede andere (PC, N64, etc.). Ausnahmen müssen angegeben werden, sind aber bei den hier vorliegenden Spielen nicht vorhanden.

Brieffreundschaften

● Ich heiße Jerzy, bin 17 und besitze das SNES. So nebenbei besitze ich viele Codes, für u. a. *Top Gear 2*, *Super Soccer*, *Super Mario Kart* ... Wer will, kann schreiben: Jerzy Karpowicz, ul. Mazkowskiego 23/7, 70-305 Szczecin, Poland.

● Servus! Ich bin der Timo, bin 26 Jahre alt und suche auf diesem Weg ein nettes, liebes, treues Girl evtl. für die Ewigkeit! Meine Hobbies sind u. a. Nintendo (64), F1 Racing, harte HM-Musik ... Mädels, meldet Euch! Timo Beez, Windberg 4, 96 358 Teuschnitz.

● Hallo! Ich (18) suche nette Videospieler/innen, die sich mit mir heiße Highscore-Duelle via Briefwechsel liefern (alle Systeme!). Freue mich auch über lustige Game Boy Camera-Schnappschüsse für meine Sammlung. Schreibt an: Falko Kuschel, Waldesruh 35, 58 579 Schalksmühle.

● Ich (11) suche nette(n) Brieffreund(in). Ihr müßt natürlich die deutsche Sprache sprechen. Wenn Ihr mir schreibt, dann unbedingt mit Foto (neu). Ich selbst komme aus der Schweiz, habe einen Bruder und einen Hund (Kyras). Meine Hobbies sind Game Boy, N64 und Lesen (NFV). Wenn Ihr Interesse habt, dann schreibt an: Christian Kenisch, 3983 Mörel, VS/CH.

(Anm. d. Red.: Wir hoffen, daß Mörel nicht besonders groß ist, sonst hat der Briefträger Probleme. Leute, vergeßt Eure Straße nicht!)

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir 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

Kleinanzeigen Special

► Suche für NES und/oder SNES Schachspiele (z. B. *Chessmaster*). Angebote an Rainer Hartung, K.-Herrmann-Straße 13, 34 266 Niestetal, Tel. 05 61 / 52 27 94. ●

► Verkäufe Spiele und Konsolen für alle Nintendo-Systeme! Ab 10,- abzugeben. Bei Interesse melden Sie sich bitte ab 18 Uhr bei Dennis Steinkamp, Tel. 01 77 / 4 30 44 78. ●

► Verkäufe N64 mit *Super Mario*, *Wave Race*, *Star Wars*, 2 Controllern und Rumble Pak. Michael Manuel, Tel. 07 11 / 68 18 41. ●

► Verkäufe für SNES: *F-Zero* (20,-), *Chessmaster*, *Super Mario World 1*, *Cool Spot* (je 30,-), *Earthworm Jim 1 und 2*, *Soul Blazer* (je 40,-), *Mario Paint* (50,-), *Illusion of Time*, *Terra-*

nigma (je 60,- mit Berater). Für den Game Boy *Tim und Struppi im Sonnentempel*, *Duck Tales 2* (je 30,-), *Final Fantasy Legend 3* (70,-). Verkäufe außerdem NES mit 5 Top-Spielen, 3 Joypads und viel Zubehör für 150,-. Jörg M. Holz, Telefon 02 01 / 55 70 54 oder 01 77 / 3 87 34 68. ●

► Verkäufe für das N64 *FIFA '98* (80,-), *ISS*, *NBA Hangtime* (je 50,-), *Star Wars - SOTE* (45,-), *Bombberman 64*, *Wave Race* (je 40,-). Ferdinand Albrecht, Lorenzstraße 37, 81 545 München. ●

► Verkäufe Game Boy (groß, transparent) mit Akku und Ladegerät plus *Castlevania Legends*, *Flash*, *Schlümpfe 3* für 120,-. Verkäufe folgende Spiele mit Anleitung: *Pipe*

Dream (10,-), *Taz Mania* (20,-), *Monster Max*, *Turok* (je 25,-), *Super Off Road*, *Jurassic Park 2* (je 30,-). Folgende Spiele ohne Anleitung: *Kung Fu Master* (5,-), *Mega Man* (7,-). Wer Interesse hat, meldet sich bei Tom Buchroth, Annaberger Straße 19, 09 496 Marienberg, Tel. 0 37 35 / 6 50 79. ●

► Suche *Fighters Destiny* (PAL) oder *Frankreich '98* (PAL). Biete für jedes der beiden Spiele 80,-. Michael Pozdrowicz, Telefon 0 23 82 / 80 65 32. ●

► Suche *Super Star Wars*, *Super Empire Strikes Back* und *Super Return of the Jedi* für das SNES und andere Spiele, auch für das N64 und den GB. Verkäufe SNES-Spiele (z. B. *Worms*) und GB-Spiele

(z. B. *Tamagotchi*). Preis VB. Alexander Herberich, Taunusstraße 66a, 61 267 Neu-Anspach, Tel. 0 60 81 / 96 22 03. ●

► Verkäufe für N64: *Mario*, *Pilotwings*, *Mario Kart* und *DKR* für je 55,-. *TGR* und *FIFA '98* für je 78,-. Für den GB: *Stargate*, *WWF Raw* und andere. Jedes Spiel im Neuzustand mit Anleitung und Verpackung. Johannes Siedtke. Telefon 0 51 91 / 1 43 28. ●

► Verkäufe für N64: *Automobili Lamborghini*, *Top Gear Rally*, *ISS64* (je 65,-) und *NBA Hang Time* (50,-). Alle zusammen kosten statt 245,- nur 230,-. Ruft an oder mailt mir! Tel. 07 141 / 49 69 16, E-Mail: aguila@mb@aol.com. Georg. ●



Die grüne Echse **Gex** macht sich in *Enter the Gecko* auf den Weg durch zahlreiche Filmwelten. Begleiten wir sie durch die ersten Level, z. B. durch die N64-exklusive Titanic-Mission! Das Spiel gab es zwar schon auf der Playstation – aber das Nintendo 64 kann das doch alles besser, nicht wahr?

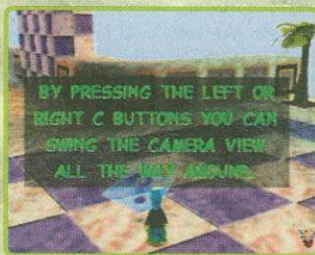
Gex legt los! • • • • •

Heldenporträt

So, bevor wir loslegen und uns in die Welt des Films stürzen, wollen wir Euch den Helden dieses Moduls und seine Fähigkeiten genauer vorstellen: Gex heißt er, ist Geheimagent und kämpft gegen einen Bösewicht, der überall Fernseher aufstellt, um damit die Welt zu beherrschen.



Das ist er: Gex fühlt sich – als Echse ganz klar – an Land genauso wohl wie im Wasser.



Die Kristalle mit den Fragezeichen geben Euch nützliche Tips.

Viele kleine Fernseher

Findet Gex auf seinen Missionen kleine Fernseher, so kann er sie zerschlagen und zu seinen Gunsten nutzen. Im grünen TV sitzt eine Fliege, die Energie auffüllt, vom pinken gibt's ein Extra-Leben, das rote bringt die Feuerattacke, das blaue einen Eisangriff und das schwarz-weiß-karierte dient als Checkpoint. Dann müßt Ihr nicht mehr am Levelanfang beginnen, sondern am Kontrollpunkt!

Gex hat einen roten Fernseher zerschlagen und ist bereit zur Feuerattacke: Haltet B fest und lauft im Kreis um den Gegner – dann wird er pulverisiert.

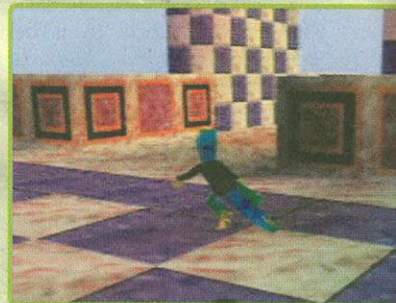


Tolle Echse

Als Echse kann Gex natürlich etwas, was Normalsterblichen nicht vergönnt ist: Die meisten Wände sind für ihn kein Problem, auf allen vierten ist er blitzschnell nach oben gekrabbelt. Außerdem ist die Echse ein kleines Sprungwunder – besonders ihr Karatesprung ist gefürchtet. Die Schwanzattacke haut den stärksten Gegner um! Nicht zu vergessen Gex' flinke Zunge, mit der er jede Fliege schnappt.



Gex klettert an einigen Wänden hoch und entdeckt geheime Bereiche.



Gex zeigt seinen Karatesprung: Hüpf hoch, drückt Z und gleichzeitig den Analogstick nach oben.

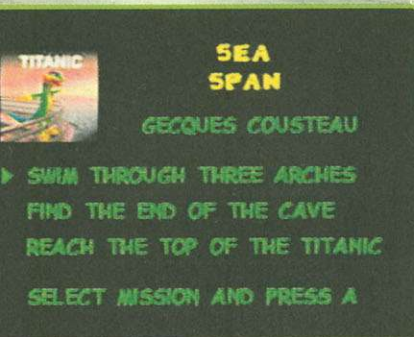
Nur so geht's!

In jedem Level gibt es drei Aufträge: Werden sie erfüllt, winkt jeweils eine rote Fernbedienung. Habt Ihr in einer Welt alle eingesammelt, öffnet sich zum Lohn ein Bonuslevel.

Außerdem gibt es eine silberne Fernbedienung als Belohnung, wenn Ihr genug Goodies aufgesammelt habt. Und dann war da noch die versteckte silberne Fernbedienung ... Habt Ihr eine Mission beendet, geht (oder schwimmt!) zu dem großen Fernseher, holt die rote Fernbedienung und verläßt das Level.



Das Titanic-Level • • • •



Exklusiv ...

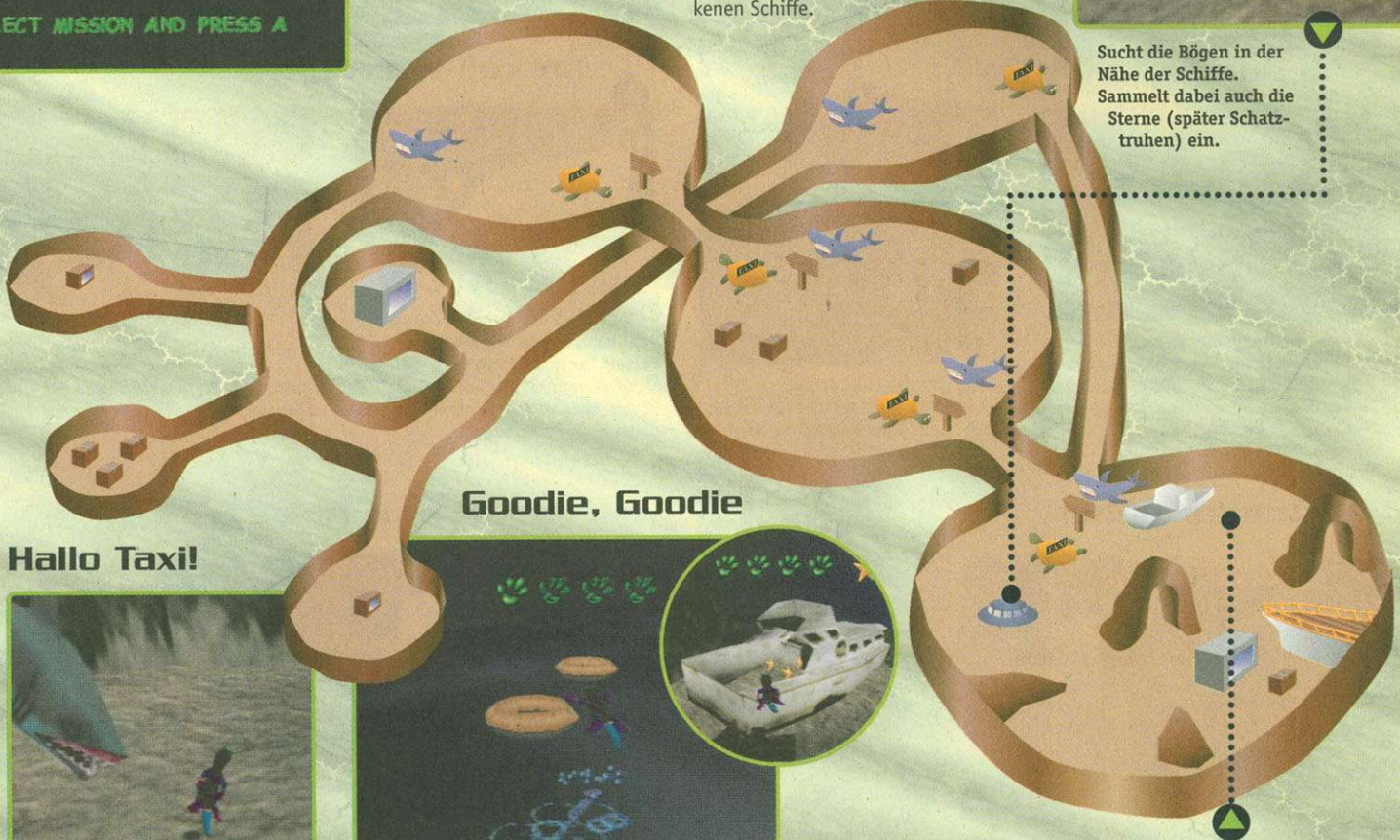
Ein Level, das ganz allein für das Nintendo 64 gestaltet wurde! Und als Filmfans haben sich die Entwickler „Titanic“ für den Einstand ausgesucht. Erfüllt Eure ersten drei Aufträge, die alle unter Wasser beginnen.

① Drei Felsbögen

Der erste Auftrag ist es, durch drei Felsbögen zu schwimmen. Hört sich ganz einfach an, ist aber knifflig, denn die Bögen sind nicht leicht zu finden. Aber unsere Karte sollte dabei eine Hilfe sein: Der erste Bogen ist am Start gleich hinter Euch, die anderen beiden findet Ihr immer in der Nähe der gesunkenen Schiffe.



Sucht die Bögen in der Nähe der Schiffe. Sammelt dabei auch die Sterne (später Schatztruhen) ein.



Hallo Taxi!



Die Haie haben großen Appetit. Aber mit dem Schildkrötentaxi kommt Ihr ohne Bißwunden an ihnen vorbei.

Goodie, Goodie



Schwimmt in den großen Becken an die Wasseroberfläche. Dort bekommt Ihr einige Goodies – und außerdem die versteckte silberne Fernbedienung!

Die gesunkenen Schiffe halten entweder Goodies oder Fernseher für Euch bereit. Also erkundet sie genau!



② Das Ende der Höhle

Die zweite Mission besteht darin, das Ende der Unterwasserhöhle zu finden. Orientiert Euch an unserer Karte, dann findet Ihr den Weg.

Hier geht's hoch zur Titanic. Sammelt noch schnell die Goodies ein, und dann nicht's wie ab in das legendäre Schiff.



Aua, das tut weh!

In den Nischen der Höhle schwimmen bissige Piranhas. Laßt Euch von ihnen aber nicht abhalten, Fernseher zu zerschlagen und Goodies einzusammeln.

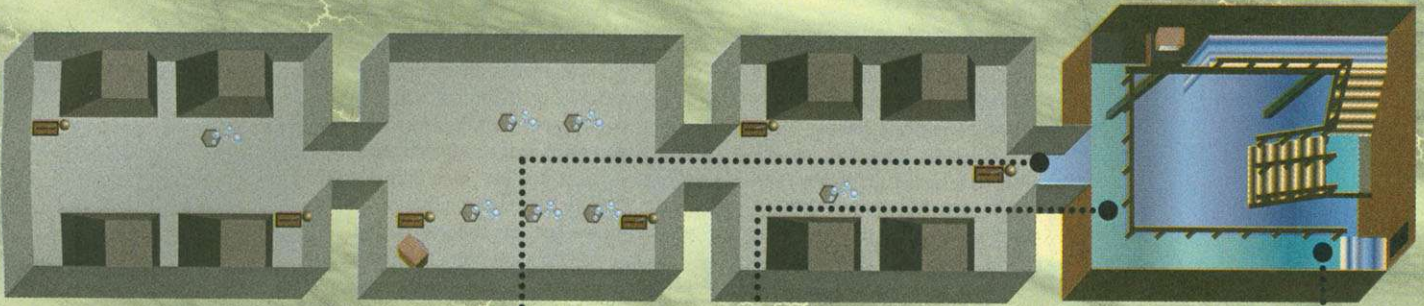


Berührt bloß nicht diese quallenartigen Gasen. Sie rauben Euch Energie.



3 Quer durch die Titanic

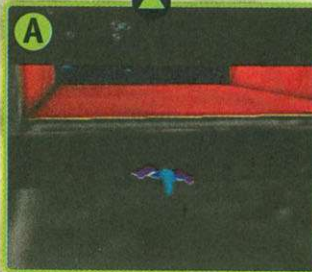
Der dritte Auftrag verlangt von Euch, ans obere Ende der Titanic zu gelangen. Besonders die letzte Etappe wird dabei nicht einfach ...



Ab durch die Mitte!



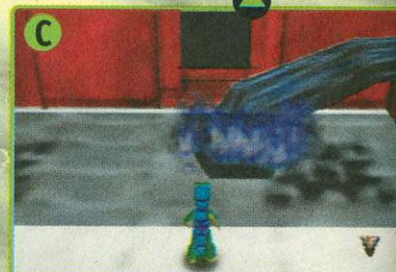
In jedem Raum gibt es zwei Schalter. Legt erst den hinteren um, dann schließt sich die Tür hinter Euch. Der vordere Hebel öffnet dann die nächste Luke.



Wenn sich die Luke öffnet, schwimmt darauf zu und ein wenig nach oben, dann kommt Ihr durch!



Paßt oben auf der Empore auf: Geratet Ihr in die Pfützen, betätigt sich Gex zwar als eleganter Wasserläufer, aber an Vorwärtskommen ist dabei nicht zu denken.



Wartet, bis der Wasserschwall aufhört, dann kommt Ihr problemlos zum Ausgang.

D Immer höher



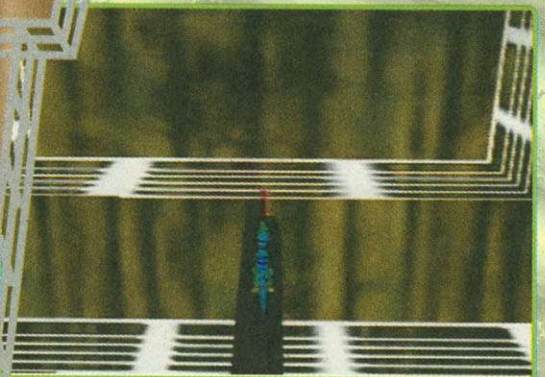
Hangelt Euch auf den Lüftungsrohren bis nach oben und springt in das oberste hinein.

E Gipfelstürmer



So, jetzt noch mit Vorsicht den letzten Sprung richtig angesetzt, dann habt Ihr es geschafft!

F Balanceakt



Es ist nicht ganz einfach, vom Balken aus weiter nach oben zu kommen. Aber Ihr wißt ja: Übung macht den Meister!

Toon TV - Out of Toon

1 Fünf lila Pilze

In diesem Level fangen wir einmal von hinten an, die Aufträge zu erklären. Die letzte Mission („Zerschlagt fünf lila Pilze!“) könnt Ihr nämlich gleich dort erledigen, wo das Level beginnt. Die Pilze haben wir natürlich auf unserer Karte eingezeichnet ...

Vorsicht schwer!



Auf dem Feld mit dem Schachbrettmuster müßt Ihr Euch vor den herabfallenden Gewichten in acht nehmen.



Orientiert Euch an den Schatten der Gewichte. So könnt Ihr ihnen ausweichen.

Kleine Gemeinheiten



Die gelben Blumen, die im Level immer wieder auf Euch warten, sind wirklich „hammerhart“.



Paßt auf, wenn Ihr durchs Wasser müßt: Dort lauern gefräßige Fische.

A Pilzsuche



Den ersten der fünf lila Pilze findet Ihr gleich am Start – dreht Euch doch einfach einmal um!

Sprunghaft zur Fernbedienung



Nutzt die ausfahrende Mauer und lauft bis zur Kante. Macht dort einen weiten Sprung nach vorne.

C Jagdsaison eröffnet!

Wenn Ihr Euch durch dieses Loch fallt laßt, kommt Ihr als Hase wieder heraus und könnt die beiden Jäger jagen.



D noch'n Pilz



Der Metallträger schwankt bedenklich. Stellt Euch ans Ende Richtung Schachbrett-Feld und nehmt Anlauf.



Mit einem Sprung erreicht Ihr ein kleines Areal mit Smiley (Schwanz-attacke!), Fernseher und lila Pilz.

E Tolles Gemüse

Springt ins Gemüsebeet, zerschlagt die Karotten und holt Euch so jede Menge Goodies.



Auf der kleinen Plattform findet Ihr die versteckte silberne Fernbedienung.

② Zwei Jäger auf der Flucht

Erst sammeln ...



Nach dem Sprung in die Röhre ist direkt hinter Euch ein hohler Baumstamm. Schaut einmal hinein – es lohnt sich!



Der Briefkasten spuckt eine ganze Menge Goodies aus, wenn Ihr ihn mit dem Schwanz traktiert.

... dann jagen!



Bereits nach einige Schritten seht Ihr den ersten Jäger. Er wird sofort versuchen, sich mit scharfen Geschossen zu verteidigen. Eurer Schwanzattacke sind aber weder Kugel noch Jäger gewachsen.



Dieses war der erste Streich ... Lauft nun aufs Wasser zu (Achtung, Piranhas!) und nutzt den Stamm als Rampe nach oben.

Schnelle Schnapper



Oben angekommen wartet auf einem Felsblock ein Fernseher auf Euch. Hinten rechts führt ein schmaler Weg zu einem weiteren „Energiespender“.



Es ist gar nicht so einfach, an den Fangeisen vorbeizukommen: Springt am besten mit einem Satz darüber, wenn sie gerade zuge-schnappt haben.



Hüpft von einem Baumstamm zum nächsten – aber paßt auf: Ganz oben lauert wieder ein schnappendes Fangeisen. Oder Ihr springt auf den großen Felsbrocken und von dort aus auf den Ast – schwieriger, aber dafür auch ungefährlicher.

... der zweite Streich!



Da ist er, der zweite Jäger! Auch bei ihm ist der Angriff mit dem Schwanz am wirkungsvollsten. Ist er erledigt, habt Ihr den zweiten Auftrag erfüllt und könnt zurück zum großen Fernseher.

③ Rauf auf den wackligen Stein

Tja, um auf den wackligen Stein und somit zur Erfüllung der letzten Aufgabe zu kommen, müßt Ihr wieder an den Jägern vorbei ...

Augen zu und durch!



Dort, wo Ihr den zweiten Jäger trifft, steht ein Baumstumpf. Springt hoch, dann findet Ihr einige Goodies.



So, nun noch vorbei an den Fangeisen und dann wieder ins Loch fallen lassen.



Das nächste, was Euch erwartet, ist eine ziemlich angriffs-lustige Biene. Wartet, bis sie losstürmt, und schlagt dann gezielt zu.

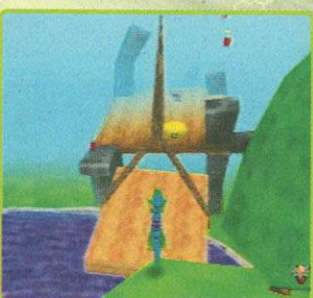


Juchu, da ist ein Checkpoint! Aktiviert ihn mit der Schwanzattacke, dann ist das ab sofort Euer neuer Startpunkt.

Hin und wieder her



Ihr müßt auf die andere Seite kommen. Dazu solltet Ihr warten, bis der Wind nachläßt, sonst bläst er Euch hinunter.



Geht nach der Brücke links und nehmt das schwebende Brett bis zur Plattform.

Sammelleidenschaft

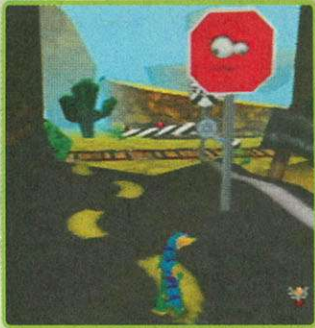


Zurück von der Plattform müßt Ihr wieder – ein Stück weiter hinten – über die Brücke. Holt Euch vorher noch den Fernseher am Ende des Weges und weicht dabei der gelben Blume aus.

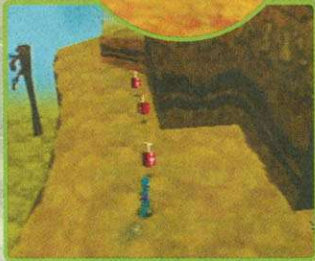


Auf der Straße begrüßt Euch ein Smiley – das Lachen sollte ihm demnächst gründlich vergehen. Außerdem ist dort ein Kanalgitter: Schlagt mit dem Schwanz darauf, um einige Goodies zu bekommen.

Kletterkünstler



Wenn Ihr bei dem Stoppschild einmal vorsichtig anklopft, wirft es Euch vielleicht ein paar Goodies heraus ...



Sucht Euch den Weg nach oben – aber Vorsicht: Es gibt einige knifflige Stellen! Diesmal sind es gleich zwei Felsen, die versuchen, Euch über den Abgrund zu stoßen. Da ist Schnelligkeit gefragt.



Klettert auf die beweglichen Felsen, rennt schnell zum Rand und springt dann auf den nächsten Felsen.



Der wacklige Felsen macht seinem Namen alle Ehre. Ähnlich wie der Metallträger am Anfang, neigt er sich zu der Seite, auf der Ihr steht. Nehmt also Anlauf, dann habt Ihr gleich alle drei Missionen des Levels erfüllt.

So geht's weiter ...

Na, wie haben Euch Gex' Abenteuer bisher gefallen? In der ersten Welt fehlt noch das Spukschloß „Scream TV – Smellraiser“, bevor sich das Tor zu weiteren Leveln öffnet. Kleiner Vorgeschmack gefällig? Dann schaut einmal genau hin!

Scream TV – Smellraiser



In einem unheimlichen Schloß erwarten Gex unter anderem übergroße Ritterrüstungen mit scharfen Lanzen ...



... und Geister, die glücklicherweise sehr lichtscheu sind.

Mooshoo Pork



„Mooshoo Pork“ ist ein Boss-Level. Wer hier nicht schnell auf den Beinen ist, wird geröstet!

Kung-Fu Theatre – Mao Tse Tongue



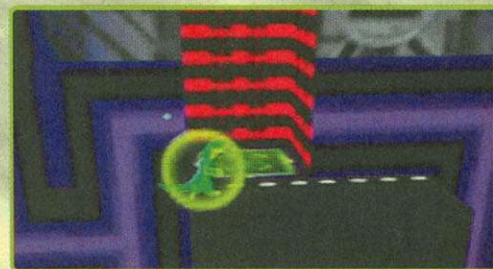
Ein Level in China-Town: Gex, ganz vornehm im chinesischen Outfit, muß hier zahlreiche Fensterscheiben einschlagen, um zum Ziel zu gelangen.

Scream TV – Frankensteinfeld

Auch in der zweiten Welt geht es horrmäßig zu. Da ist jeder energiespendende Fernsehapparat lebensnotwendig.



Circuit Central – www.dotcom.com



Im Inneren eines Computers schlägt sich Gex mit gemeinen Mikrochips herum.

Vorausgeschaut!

Zwei Bonus-Level hält Gex in jeder Welt für Euch bereit: Eines für alle roten, ein weiteres für alle silbernen Fernbedienungen. In der ersten Welt heißen diese beiden „Aztec 2 Step“ und „Gilligex Isle“. Letzteres erwartet den grünen Geheimagenten, wenn alle roten Fernbe-

dienungen dieser Welt eingesammelt wurden. Und auch wenn eigentlich noch ein Level bis dahin fehlt, wollen wir Euch eine kleine Vorausschau, nämlich auf „Gilligex Isle“, nicht vorenthalten.

In diesem Bonuslevel müßt Ihr es schaffen, mit Gex' kräftigem Schwanz immer wieder die blaue Kugel zurückzuschlagen. Schaut Euch an, aus welcher Richtung die Kugeln kommen und nehmt dann die entsprechende Position ein.



Klingt erst einmal ziemlich einfach? Na gut, dann bauen wir jetzt eine Schwierigkeit ein: Zwischen den Kugeln laufen Feuerwellen über die Planken. Genaues Timing ist gefragt, um sie zu überspringen und nicht geröstet zu werden.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Midway/Crystal Dynamics
Vertrieb: GTI
Termin: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Paßwörter, Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Jump'n'Run

LESERCHARTS

nintendo 64

1

Diddy Kong Racing

(1)

2

Super Mario 64

(-)

3

FIFA '98

Die WM-Qualifikation

(4)

4

Lylat Wars

(-)

5

Mystical Ninja
starring Goemon

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(4)

3

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3

(2)

4

Lufia
Rise of the Sinistrals

(5)

5

Secret of Mana

(3)



game boy

1

Wario Land 2

(1)

2

Legend of Zelda IV
Links Awakening

(2)

3

Donkey Kong Land 3

(3)

4

Lucky Luke

(-)

5

Schlumpfe 3
Schlumpfe im Alptraumland

(4)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Banjo-Kazooie

(-)

2

Yoshi's Story

(1)

3

Cruis'n World

(-)

4

Diddy Kong Racing

(2)

5

Forsaken

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Yoshi's Island
Super Mario World 2

(4)

3

Donkey Kong Country 2
Diddy's Kong Quest

(-)

4

Super Mario Allstars

(-)

5

Super Mario World

(-)



game boy

1

Legend of Zelda IV
Links Awakening

(2)

2

Wario Land 2

(1)

3

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(-)

4

Donkey Kong Land 3

(-)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Banjo-Kazooie

(N64)

2

Forsaken 64

(N64)

3

1080° Snowboarding

(N64)

4

Gex – Enter the Gecko

(N64)

5

Mission: Impossible

(N64)



... und so geht's!

VERLOSUNG!

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

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

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

TIPS + TRICKS

NINTENDO 64 SUPER NINTENDO GAME BOY NES 

Rampage World Tour

Bonus-Level & Death-Match

Benedict Baur aus Udenheim hat folgenden Trick für Euch: Sucht im ersten Level nach einem Schild mit wechselnden Zeichen, das nicht an einem Haus angebracht ist. Wartet, bis ein Kaktus erscheint und schlägt zu. Jetzt befindet Ihr Euch in einer wüsten Welt (oder heißt es Wüstenwelt?).

Bei demselben Schild, nur im Mehr-Spieler-Modus, wartet Ihr, bis das Wort „Death Match“ erscheint, und schlägt zu. Ihr kommt zwar in die gleiche Wüstenwelt, befindet Euch aber in einem Ring und kämpft gegeneinander. Der Gewinner bekommt satte 1.500 Punkt auf sein Konto.

V.E.R.N.

Sucht eine Scumlab Fabrik und eßt ein Giftmüll-Faß. Schon verwandelt Ihr Euch in den gemeinen V.E.R.N.: Der kann fliegen, hat Riesenkräfte und kann sogar Feuerbälle abschießen (C↓).

Farbenwahl

In der Charakterwahl könnt Ihr die Farbe Eurer Lieblingsfigur ändern. Dazu drückt Ihr auf dem Analog-Stick einfach nach oben, bzw. nach unten.

Allergische Monster

Daß es den drei Monstern nach ihrer mysteriösen Verwandlung nicht unbedingt an Allergien mangelt, zeigt, daß sie auf manche Appetithäppchen besonders merkwürdig reagieren. So neigen die drei Monster beispielsweise zu orkanartigem Niesen, wenn sie folgendes zu sich nehmen:

- George ist allergisch gegen Hunde.
- Lizzy hat eine Allergie gegen Vögel.
- Ralph leidet unter Katzen-Allergie.

Berittene Monster

Sowohl der Panzer als auch das herumschwirrende UFO können von Euch erobert werden. Springt z. B. auf den Panzer und fahrt mit ihm durch die Straßen. Er schießt automatisch und explodiert nach einer Weile. Dadurch werdet Ihr durch die Luft geschleudert. Mit dem UFO könnt Ihr durch die Gegend sausen und auf Gegner und Häuser schießen. Nach einer Weile verschwindet das UFO und Ihr fallt zu Boden.

Frankreich '98

Weltmeisterschafts-Klassiker

Eine kleine Überraschung für Fußball-Fans gibt es in Frankreich '98 auch. Gewinnt die Weltmeisterschaft mit dem Team Eurer Wahl. Dann habt Ihr Zugriff auf einige Weltmeisterschafts-Klassiker. Natürlich könnt Ihr das Ganze dann auf dem Controller Pak festhalten, damit Ihr nicht immer den weiten Weg über die Weltmeisterschaft machen müßt.

Der Sound-Mischer

Um ein wenig für Stimmung zu sorgen, könnt Ihr folgendes probieren: Drückt, nachdem Ihr ein Tor geschossen habt, die Tasten A, B, C← oder C↓. Schon ertönen stimmungsgeladene Soundeffekte.

Bio Freaks

Fatalities

Mina Tek:	Headspit	(N)	V, Z, C← + C↓
Zipper Head:	Buzzcut	(N, A)	V, Z, Z + C→
Ssapo:	Headeavour	(N)	V, A, A + C↑ + C→
PsyClown:	Cut in half	(N)	V, Z, Z + C← + C↓
Sabotage:	Decapiblast	(1-3, A)	V, Z, Z + C↑
BullzEye:	Backhandecap	(N)	V, Z, Z + C↑
Delta:	Torso Shears	(N)	V, Z, Z + C↓
Purge:	Mutilator		V, Z, Z + C↑ + C→

V = Vor, Z = Zurück, (N) = in der Nähe des Gegners, (A) = die Arme des Gegners müssen fehlen, (1-3) = 1 bis 3 Schritte vom Gegner entfernt

AeroFighters Assault

Level-Anwahl

Am Anfang fliegen ein paar Flugzeuge über den Bildschirm. Das ist die richtige Zeit, um turboschnell eine Tastenkombination einzugeben:

↑, C↓, ←, C→, ↓, C↑, →, C←, L, R, Z.

(Übrigens: Ihr müßt den Codeeingeben, solange die Flugzeuge noch über den Bildschirm fliegen.) Danach geht Ihr ins Spiel und könnt alle Missionen anwählen – von Tokio bis zum Weltraum.

Veränderte Farbwerte

Um die Farbe eines Fliegers zu ändern, müßt Ihr in der Flugzeugauswahl die R-Taste drücken. Schon erscheint die Maschine in neuem Glanz. Jedes Flugzeug hat eine Extra-Farbe, bis auf die F-15 J Eagle. Diese könnt Ihr leider nicht verändern.

Diddy Kong Racing

Schnellere Autos

Christian Maiwald aus Koblenz hat einen Trick herausgefunden, mit dem Ihr schneller über die Strecken flitzen könnt. Den Trick widmet er allen, die an Wizpig und T.T. im Time Trial scheitern: Haltet nicht ständig den A-Knopf gedrückt, sondern drückt ihn das ganze Rennen lang schnell hintereinander. So müßt Ihr ca. 10 bis 30 km/h schneller sein als sonst. Doch leider funktioniert dieser Trick nur beim Auto und teilweise beim Flugzeug.

AeroGauge

Farbwahl

Möchtet Ihr in neuen Farben glänzen? Dann drückt doch in der Fahrzeugauswahl einmal die R-Taste. Jeder der Flitzer hat nämlich zwei verschiedene Lackierungen.

Mystical Ninja starring Goemon

Der Lösung letzter Teil

Katastrophe! Die sympathische Omitsu wurde zusammen mit Kyushu entführt! Nun, Kyushu ist ein Teil der japanischen Inselgruppe, und das Loch im Meer ist ziemlich häßlich. Also nichts wie zum Wahrsager, wie Yae es vorschlägt. Dann schnell die Flöte nehmen und nach Oedo jetten.



Rückkehr nach Oedo

Dort muß die Trainingsstunde absolviert werden. Werft die Metallboxen nach den Oyakata-Köpfen: Ihr steht auf der Plattform in der Mitte, werft und dreht Euch dort regelmäßig um die eigene Achse. Schleudert je zwei bis drei Kisten auf einen Oyakata und



geht dann zum nächsten. So dürfte keiner von ihnen den Ballon zum Platzen bringen.

Der Begriff vom Zaunpfahl ist hier falsch: Die Bewohner von Oedo winken mit ganzen Jägerzäunen! Sprecht einmal mit den Torwachen. Es ist an der Zeit, daß Goemon seine Muskeln spielen läßt und die Kiste verschiebt. Achtet im Gang dahinter auf die Fische. Beobachtet die Reihenfolge, in der sich die grauen Plattformen drehen, um nicht so oft ins Wasser zu fallen. Mit seinem Hammer kann Ebisumaru den Knopf betätigen.



Von Hexen und Meerjungfrauen



Erkundet das Festival-Dorf von Mutsu: Dort gibt es Informationen über einen geheimen Laden und das Wissen über die Meerjungfrau. Besucht den Flötenmacher am Fuji, damit die Waffestärke erhöht wird, und begeben Euch zurück nach Mutsu. Ebisumaru muß nun den großen Felsbrocken zerkleinern, und Ihr klettert über die Leiter zum Haus der Hexe.

Auch Hexen müssen ihre AOK-Beiträge leisten, darum verlangt das alte Mütterchen 300 Ryo von Euch. Zahlt, sonst geht es nicht weiter. Lauft jetzt zum Wasserfall (vorher eventuell erst am Meer vorbeischaun!) und schwimmt



um die Meerjungfrauen-Kraft. Gleich hinter dem Wasserfall ist übrigens eine goldene Katze versteckt. Jetzt ist es an der Zeit, ein paar Glückskatzen zu ergattern. Schwimmt im Mutsu-Dorf durch den Teich, um auf der anderen Seite eine Katze und für 500 Ryo ein Surprise Pack (= Extra-Leben) zu ergattern. Im Ghost

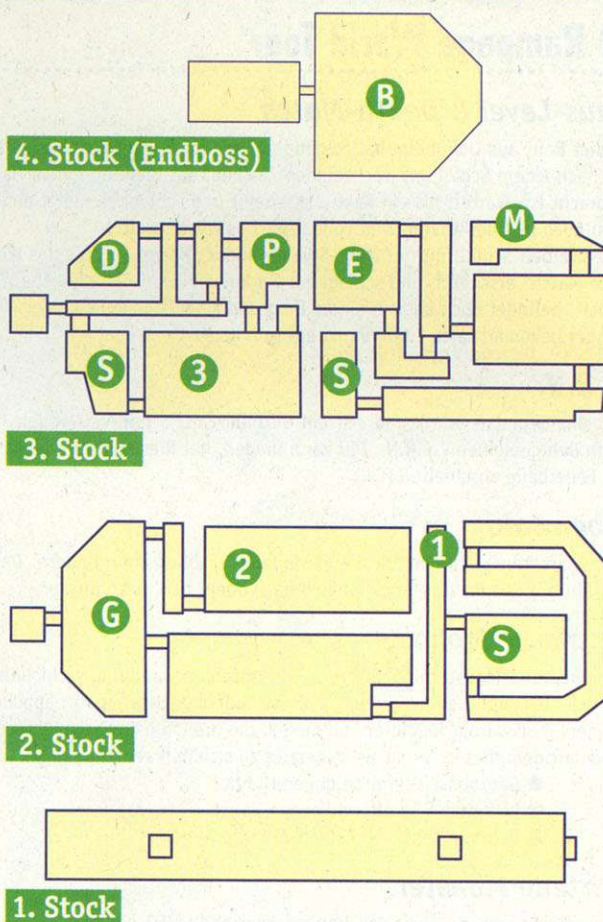


Toys Castle (bei der heißen Quelle) solltet Ihr im Gang mit den Holzbohlen vorbeischaun, dort ist eine Katze im Wasser. Spart Euch das Tauchen im Meer, aber im Fluß von Yamoto ist der Eingang zur Unterwasser-Höhle.

Abenteuer im U-Boot

Ab nach Mutsu ans Meer. Springt in die eisigen Fluten und drückt mit der B-Taste den Knopf. (Mit B könnt Ihr auch schneller schwimmen, dafür aber etwas schlechter steuern.) Findet das Surprise Pack und die Glückskatze. Jetzt auf ins U-Boot!

Gourmet Castle



Über die Hintertür werden normalerweise keine Besucher empfangen. Darum müßt Ihr auch gegen den Strom schwimmen und den Stachelkugeln ausweichen. Schwimmt nach oben und holt Euch im dritten Stock gleich den Ely Fant. Im zweiten Stock findet Ihr viel Lebensenergie (1) und ein Surprise Pack, wenn Ihr als Mini-Ebisu durch die Gänge kriecht. Das Wiedersehen mit den Momoyamas gibt dann eine Information über Zazen und einen Goemon-Impact-Kampf, den Ihr auf gewohnte Weise übersteht.



Mystical Ninja starring Goemon

Kihachi, der Gurken-Liebhaber



Sprecht in Zazen mit dem Sammler Benkei. Er verweist Euch an Herrn Kihachi, der im Dorfteich wohnt. Seltsam? Gar nicht, besucht ihn! Geht dann zu dem kleinen Jungen, der auf dem Gebüsch herumläuft, und fragt



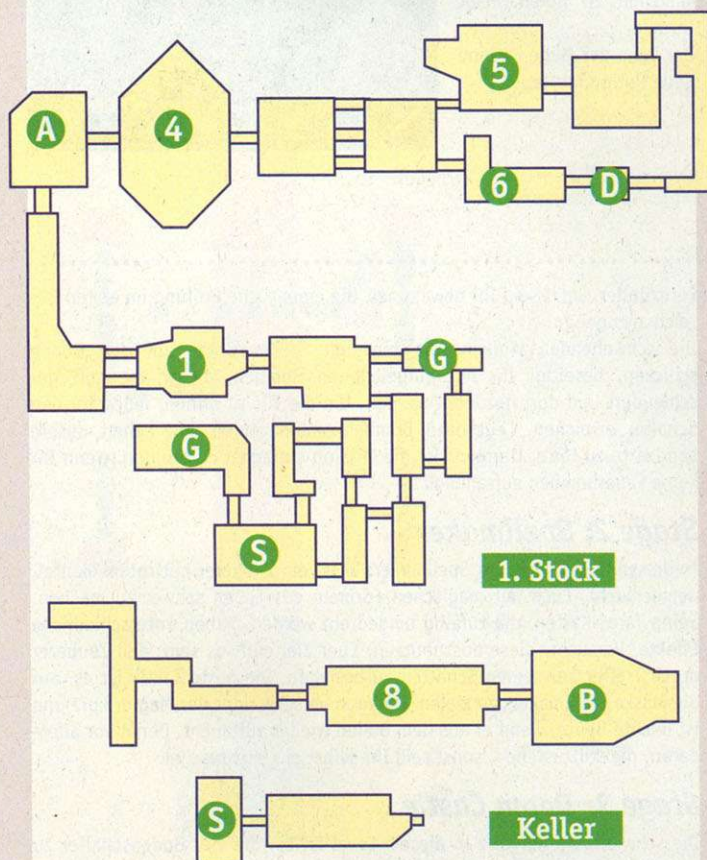
ihn nach Kihachis Lieblingsspeise. Der Priester erzählt Euch dann, wo sein Sohn ist. Es könnte alles so einfach sein, aber Ihr müßt zuerst nach Bizen, zum verschlossenen Warenhaus in der Chugoku-Region. In 90 Sekunden den Turm im alten Castelian-Stil zu erklimmen ist nicht leicht: Springt auf den Punkt genau. Mit dem Supersprung solltet Ihr noch einmal im Creek vorbeischaun und die hohe Plattform erklimmen.

Am Nyoigatake braucht Ihr nicht ohne 800 Ryo aufzutauchen. Sorry, aber Sohnmänn ist gierig. (Wenn Ihr Geld braucht, geht zum ersten Raum des Schlosses in Oedo und macht dort die Töpfe nieder. Verlaßt den Saal und wiederholt die Aktion, bis Ihr genug Moos habt.) Jetzt habt Ihr die Gurken für Kihachi, der dafür gerne sein Miracle Item abgibt. Jetzt könnt Ihr theoretisch dem Spiel ein Ende bereiten. Seid Ihr sicher, alle Katzen zu haben? Dann auf zum Kultplatz (Ugo) in der Nähe vom Matsu-Dorf.

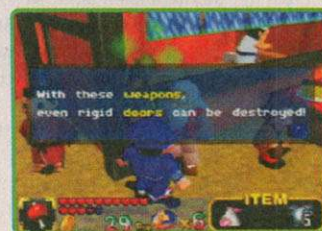
Das Momoyama-Musical

Im Musical-Schloß dürft Ihr keine neuen Überraschungen erleben. Holt die Schlüssel und nutzt die Fächer als Sprungbretter. Wenn Ihr den silbernen Schlüssel habt, müßt Ihr im Raum (1) auf der Balustrade den Knopf

Gorgeous Musical Castle



drücken, um die Treppe zum Endgegner herunterzulassen. Vorher quetscht sich Ebisumaru durch das Loch an der hinteren Wand und holt den Schlüssel. Öffnet nun den unteren Gang, der in den Keller führt. Im zweiten Raum müßt Ihr über die sich drehenden Kästen nach oben gelangen: Nutzt Sasuke, der kann mit seinem Supersprung die Sache etwas abkürzen. Kehrt nach oben zurück und öffnet die Tür.



In der Stadt Sogen solltet Ihr Informationen sammeln und eventuell speichern. Kümmert Euch vorsichtig um die Rosen-Kavaliere, denn deren stachelige Geschenke ziehen Energie ab. Trefft dann Omitsu und den Weisen Mann, der für ein weitere Waffensteigerung sorgt. Jetzt könnt Ihr den Rest des Schlosses erkunden. Bis auf die Rutschen-Szene dürfte das keine Probleme bringen: Wenn Ihr aber alle Münzen errutschen wollt, müßt Ihr hin und wieder springen. Die goldene Glückskatze bekommt, wer bei den Tanzbeinen in das Bild auf der Balustrade springt!



Wieder im Keller lauft Ihr einfach durch den Gang (Achtung: Rosen!) und durch die erste Tür. Paßt im rotierenden Raum dahinter auf, daß Ihr nicht in die Löcher fällt. Danach dürft Ihr die Musical-Vorführung der Momoyama-Shogune miterleben.

Goemon Impact, der Retter der Menschheit

Der Goemon Impact stellt sich dann zum letzten Mal dem Momoyama-Shogunen. In seiner ersten Erscheinungsform (als Pfirsich) müßt Ihr zusehen,



erst alle Waffen und Extra-Teile (Stil, Blätter, Kanonen) des Endgegners abzuschießen oder abzuschlagen. Paßt auf die bunten Bälle auf: Wenn Ihr sie mit der Faust abwehrt, gibt es dafür Geld. Wer sie abschießt, geht leer aus. Gleiches gilt für die kleinen Pfirsiche. Wenn Ihr dann das geöffnete Mittelteil bearbeitet, ziehen Treffer mit der Peitsche dem Gegner 20 Lebenspunkte und Schüsse fünf Lebenspunkte ab.

Mystical Ninja starring Goemon

Wenn jetzt die große Prügelei losgeht, solltet Ihr versuchen, Euren Gegner so selten wie möglich die Stein-Attacke ausführen zu lassen. Krallt ihn Euch mit der Peitsche und schlagt dann so schnell und kraftvoll zu, wie Ihr könnt. Der Schwanz-Attacke entgeht Ihr ebenfalls mit der Peitschen-Attacke. Zugegeben, dieser Endgegner ist schwierig zu knacken. Wer es aber geschafft hat, darf sich beruhigt zurücklehnen und einen lustigen Abspann ansehen.



Alle Glückskater auf einen Blick

Oedo Town: Schaut auf der kleinen Plattform im Burggraben nach. Auch im Umfeld der Sternboxen lohnt sich ein Blick.

Kai Highway: Geht über die erste Brücke, dann nach rechts und über die zweite Brücke. Die Katze ist in der Ecke auf einem kleinen Hügel.

Mt. Fuji: Steigt die erste Leiter nach oben, wendet Euch nach rechts und lauft, bis es nicht mehr weitergeht.

Schloß Oedo, 1. Stock: Sucht in der Nähe des Elly Fant nach ihr.

Schloß Oedo, 2. Stock: In der Nähe des ersten Silberschlüssels. Wenn Ihr den Endgegner besiegt habt, solltet Ihr noch einmal dorthin zurückkehren, wo jetzt die große Hand ist.

Schloß Oedo, 3. Stock: Gleich vor dem Endgegner.

Musashi: Sucht in der Nähe der Metallkiste.

Zazen Town: Im Korridor, der die beiden Stadtteile verbindet, ist ein kleiner Teich mit einem Brunnen. Schlagt gegen das Wasserrohr. Mit Sasukes Supersprung könnt Ihr die Katze im Duck Creek erreichen.

Yamato: Schiebt Ihr den Turtle Stone (Schildkrötenstein) nach Norden, so kommt Ihr in einen Schrein mit zwei Katzen. Und dann gibt es auch noch das Schild mit dem „Glück“. Auf dem Weg zum Turtle Stone kommt Ihr über eine Brücke: Die Meerjungfrau kann rechts davon in ein Loch tauchen.

Insel Kii-Awaji Island: Links vom Pfad zum Touristen-Zentrum und auf dem großen Fels, den man über den Schildkrötenstein (sucht nach dem Schild zum „Roten Tor“, „Red Gate“) erreicht.

Vine Bridge: In der Mitte des Sees ist eine kleine Insel mit Katze, die Ihr von der Hängebrücke aus erreicht.

Folkpoke Village: Schaut als Mini-Ebisu unter den Heuhaufen nach.

Ghost Toys Castle, 1. Stock: Neben dem Schalter, der das Kranspiel aktiviert, nachschauen. Zwei Räume weiter ist eine Katze gut sichtbar. Außerdem

solltet Ihr später als Meerjungfrau einmal in der wassergefüllten Unterführung tauchen. Die erste Goldkatze findet, wer über das Seil balanciert.

Ghost Toys Castle, 2. Stock: Schaut in dem Raum mit den Rädern nach. In der Mitte des Pools mit heißem Wasser ist der passende Stein.

Iyo 2: Schaut nach, wo die roten Streifen sind.

Chugoku, Aki-Nagato: Schaut auf dem roten „Tor“ nach (das Tor im Wasser). Auf der anderen Seite der großen Brücke solltet Ihr mit Mini-Ebisu den Felsgrat entlanglaufen.

Chugoku, Inaba Dune (Wüste): Im Wüstensee nachschauen!

Chugoku, Bizen: Die silberne Glückskatze ist hinter der einen, eine zweite Goldkatze hinter der anderen Tür mit „Crack“.

Festival Temple, östlich: Geht zu dem Ort mit den ersten glühenden Plattformen. Jetzt durch alle Türen, bis Ihr auf dem Balkon seid: Hier suchen!

Festival Temple, westlich: Wo das erste silberne Schloß ist, könnt Ihr aufs Dach klettern. Schaut Euch dort um: Ihr braucht aber den Supersprung. Die zweite Katze ist in der Nähe des Fundortes des Kunai of Serve Cold.

Festival Temple: Auf dem langen Korridor über Euch nachsehen!

Festival Temple, nördlich: Benutzt die Koi-Fahnen (Karpfen-Fahnen), um ganz nach oben zu gelangen.

Tunnel nach Nordosten 2: Schaut in der Nähe des Tores nach Mutsu.

Wasserfall von Kegon: Als Meerjungfrau durch den Tunnel hinter dem Wasserfall schwimmen, um die Goldkatze zu holen.

Festival Village: Schwimmt durch den Tunnel im See (Meerjungfrau) zum geheimen Laden und schaut dort in der Nähe nach.

Uzen: Springt ins Wasser und sucht die Leiter. In der Nähe ist eine Katze.

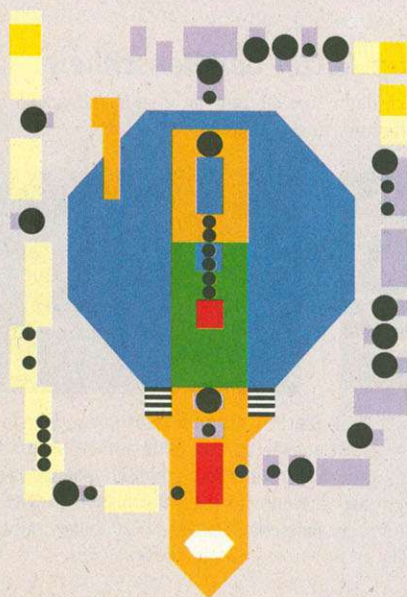
Japan Sea: Im Meer tauchen und alles genau durchsuchen!

Musik-Schloß: Schaut im Raum mit dem goldenen Schloß nach und springt über die Fächer, um die Katze zu holen. Eine wartet im Saal mit dem goldenen und diamantenen Schloß. Im Raum mit Mr. Arrow solltet Ihr Sasukes Tricks beherrschen. Und im Keller (wo die Gegner mit Rosen nach Euch werfen) ist eine Katze. Wenn Ihr dann noch durch das Bild springt, um Dacin's Goldkätzchen zu holen, habt Ihr alle.

Der Lohn der Mühe ist eine neue Option im Menü!



Super Bomberman 64



Stage 6-1: Beyond the Clouds

Eine der schwierigsten Prüfungen steht Euch bevor, denn jeder falsche Schritt führt in einen bodenlosen Abgrund. Ihr müßt zuerst über die Regenbogenbrücke den zweiten Bereich des Levels erreichen. Die vier Säulen an beiden hinteren Gängen beinhalten jeweils eine der Bomben: Sammelt sie ein. Im vorderen Bereich gibt es einen

Fernzünder. Jetzt seid Ihr gewappnet, die eigentliche Prüfung im ersten Bereich anzugehen.

Die schwebenden Wolken, die hin und wieder Blitze auf den Boden schicken, beseitigt Ihr mit aufgeladenen Bomben, die in die Luft geschleudert und dort gezündet werden. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr den Schalter erreichen. Legt dazu Bombenkombinationen und nehmt unsere Landkarte zu Hilfe. Übrigens ist die Mission einfacher zu erfüllen, wenn Ihr keine Feuerbomben aufsammelt.

Stage 2: Spellmaker

In diesem Level trifft Ihr Spellmaker. Er ist ein Zauberer mit rotem Mantel, der versucht, Euch mit magischen Formeln das Leben schwer zu machen. Seine Tarot-Karten, die zufällig umgedreht werden, haben unterschiedliche Effekte. Versucht, diese auszunutzen. Euer Ziel muß es sein, den Zauberer durch Treffer auf seinen Schatten zu besiegen. Die beste Taktik ist es, auf die Maske Spellmakers zu zielen. Dadurch verschwindet der Magier kurz und ist leichte Beute, wenn er aus dem Boden wieder auftaucht. Denkt vor allem daran, nie stillzustehen, sonst seid Ihr selbst ein leichtes Ziel.

Stage 3: Doom Castle

Die schwierigste Aufgabe in diesem Level ist es, die vier Bodenschalter zu betätigen. Dafür solltet Ihr zusehen, daß Ihr möglichst viele Bomben ein-

Super Bomberman 64

sammelt und auch den Fernzünder nicht vergisst. So, jetzt aber zu den vier Schaltern!

Der erste Bodenschalter

Als erstes müßt Ihr einige Sprengungen vornehmen: Neben dem Durchgang ist links eine Treppe nach unten. An ihrem Ende steht ein Steinblock: er muß weg, genauso wie die Steinsäule auf der linken Seite. Außerdem steht auch rechts neben dem Durchgang eine Säule. Jagt sie in die Luft und platziert an genau dieser Stelle eine Superbombe. Nehmt Euch nun die beiden Steinblöcke an den Seiten des Durchgangs vor und legt eine Superbombe dazwischen.

Jetzt heißt es, Geschick zu beweisen: Von links aus müßt Ihr mit einer Bombe nach rechts auf die Vertiefung unterhalb der Treppe zielen. Insgesamt solltet Ihr drei Bomben in diese Richtung werfen. Der Effekt ist eine Bombentreppe bis hin zu dem Steinblock auf der rechten Seite. Dahin gelangt Ihr mit dem Bombensprung! Erinnert Ihr Euch daran, bereits eine Superbombe gelegt zu haben? Sie hilft Euch, mit einem erneuten Bombensprung den Steinblock rechts neben der Treppe zu erreichen. Nehmt nun den Steinblock links neben dem Durchgang mit einer Superbombe unter Beschuß.

Ihr braucht jetzt wieder den Bombensprung: Benutzt die bereits gelegten Superbomben und findet Euren Weg zu der Steinsäule links des Durchgangs. Jetzt ist es erneut an der Zeit, einige Superbomben zu legen, und zwar in die Vertiefung links neben der Steinsäule und auf die andere Säule, die links neben der Vertiefung steht. Und noch einmal Bombensprünge, diesmal bis auf die Säule, auf der Ihr den ersten Bodenschalter findet.

Der zweite Bodenschalter

Springt jetzt zurück über die beiden Superbomben, bis Ihr die Steinsäule erreicht habt, die sich links vom Steinblock direkt neben dem Durchgang befindet. Bevor Ihr Euch auf den Weg zu dem zweiten Bodenschalter machen könnt, ist es Zeit für einige Sprengungen: Alle bisher gelegten Bomben müssen weg, sonst reicht Eure Munition nicht aus!

Werft von Eurem Standpunkt aus eine Superbombe zwischen die Säulen rechts und links des Durchgangs. Ihr müßt nun genau zielen und eine Superbombe dorthin werfen. Hat alles geklappt, prallt sie ab und bleibt

rechts vom Durchgang auf dem Steinblock liegen. Bombensprünge bringen Euch auf die Steinsäule rechts. Jetzt seid Ihr direkt unterhalb des zweiten Bodenschalters. Lauft vor bis zum äußersten Ende der Säule (von der Wand weg!) und schleudert eine Superbombe gegen die Wand.

Es geht mit Bombensprüngen zurück auf den Steinblock links des Durchgangs. Nach rechts stehen Euch für Sprünge drei Superbomben zur Verfügung, die Euch geradewegs zu der Säule mit dem zweiten Bodenschalter bringen sollten.

Der dritte Bodenschalter

Wieder müssen zuerst alle gelegten Bomben gesprengt werden ... Erinnert Euch an den Anfang und werft wieder

drei Bomben von links aus nach rechts bis in die Vertiefung am unteren Ende der Treppe. Die Explosionen helfen Euch, zu dem einzeln stehenden Steinblock zu gelangen.

Jetzt ändert Ihr am besten erst einmal die Perspektive, indem Ihr viermal C← oder C→ drückt. Vom kleinen Durchgang aus geht es nach oben an die Wand gegenüber. Von hier aus blickt Ihr auf zwei zerstörbare Säulen; am Fuße der rechten seht Ihr einen Steinblock. Jetzt wird es knifflig: Platziert von rechts aus eine Superbombe so auf dem Steinblock, daß sie genau vor der Säule liegt! Habt Ihr richtig gezielt, dann ist dort noch Platz für eine normale Bombe. Zwei weitere Superbomben solltet Ihr zwischen den Steinblock und einen weiteren am unteren Bildrand legen.

Die Bomben an der Treppe bieten Euch die Möglichkeit, mit Sprüngen den Steinblock am seitlichen Durchgang zu erreichen. Mit Bombensprüngen geht es weiter bis auf die beiden zerstörbaren Säulen gegenüber. Die ersten drei Bomben an der Treppe müssen gesprengt werden – und keine anderen! Legt jetzt eine Superbombe zwischen die rechte zerstörbare Säule und die Wand. Damit kommt Ihr nun auf die Säule rechts daneben. Schaut zurück und platziert eine Superbombe auf der Steinsäule, die links neben der eben übersprungenen Bombe steht. Über diese beiden Superbomben erreicht Ihr oben den dritten Bodenschalter.

Der vierte Bodenschalter

Wieder heißt es: Alles sprengen! Aber paßt auf, sonst reißt Euch die Explosion mit. Am sichersten seid Ihr auf der schrägen Platte, die sich links des dritten Bodenschalters befindet.

Von der Schaltersäule muß eine Bombe nach rechts in den Zwischenraum geworfen werden. Ihr solltet nun auf die niedrigere Säule vor diesem Zwischenraum gelangen und dann eine Superbombe nach rechts abfeuern. Jetzt könnt Ihr mit Bombensprüngen die hohe Säule rechts von Euch erreichen. Nach rechts unten befindet sich wieder ein Zwischenraum – füllt ihn mit einer Superbombe und springt auf die niedrigere Säule davor. Noch einmal müßt Ihr eine Superbombe über den Zwischenraum nach rechts werfen und mit Bombensprüngen den vierten Bodenschalter erreichen, der sich auf der Säule weiter oben ganz rechts befindet.

Das Level ist geschafft: Ihr verlaßt es durch die grüne Warpzone unterhalb der Orgel.

Stage 4: Final Battle!

Der finale Kampf ist in zwei Teile gegliedert. Der erste ist ein Kampf gegen-eins, im zweiten Teil bekommt Ihr einen Verbündeten zur Seite.

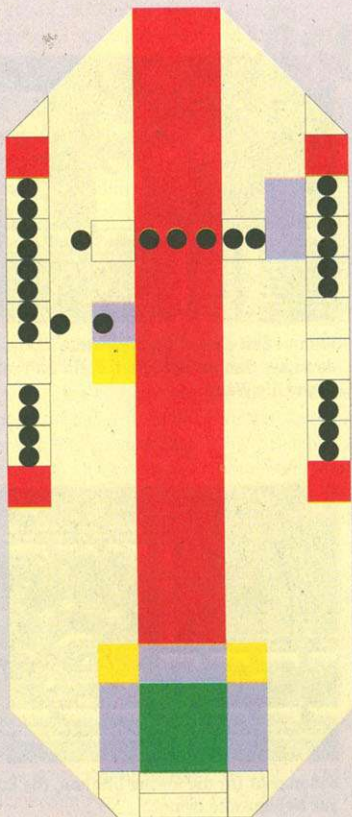
I. Euer Gegner heißt Sirius und sorgt mittels des „Omni Cubes“ dafür, daß die Umgebung weltraumähnliche Zustände annimmt. Versucht, eine Bombe unter Sirius zu platzieren, so daß er anfängt, sich in Bombensprüngen zu üben. Wenn Ihr es schafft, den Gegner durch geschickte Wiederholung dieses Manövers aus der viereckigen Arena springen zu lassen, habt Ihr Euer Ziel erreicht – jedenfalls für den ersten Teil! Dies gelingt am besten, wenn Ihr versucht, vorherzusehen, wo Sirius landen wird und dann Bomben dort hinwerft. Oder wenn Ihr mit seiner begrenzten Intelligenz rechnet: Jedesmal, wenn er Bomben wirft, versucht er, Euch so nahe wie möglich zu kommen. Gelingt es, explodierende Bombe zwischen Euch und ihn zu bringen, so wird er unweigerlich hineinrennen ...

II. Im zweiten und entscheidenden Teil des Kampfes springt Euch Regulus zur Seite, nachdem er den „Omni Cube“ zerstört hat. Allerdings ist es zu zweit nicht unbedingt einfacher, Sirius zu besiegen, denn dieser hat inzwischen zwei neue Attacken gelernt. Weicht ihnen aus und beschießt den Gegner so zielgenau, wie Ihr könnt. Kickt und werft Sirius Bomben entgegen – am besten natürlich Superbomben – dann seid Ihr bald am Ziel!

Diddy Kong Racing

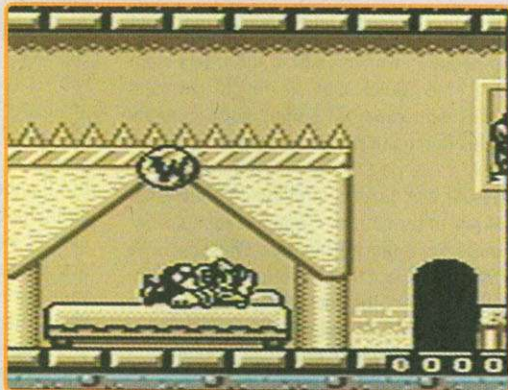
360° Drehung

Wieder hat Martin Wyputta aus Hamm zugeschlagen und uns einen Trick zugeschickt. Diesmal verrät er uns, wie man auf zwei Rädern fahren kann. Wenn Ihr nämlich nach links oder rechts fahrt, müßt Ihr dabei die A-, B- und R-Tasten drücken, schon fahrt Ihr nur noch auf zwei Rädern. So bekommt man auch mit Leichtigkeit eine 360°-Drehung hin.



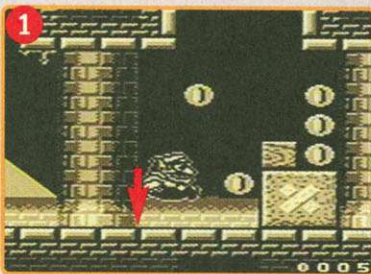
Die geheimen Gänge

Level 1-1

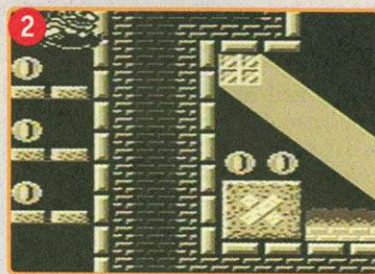


Bleibt einfach auf der faulen Haut liegen. Schon geht es durch den versteckten Ausgang zur Sonderroute.

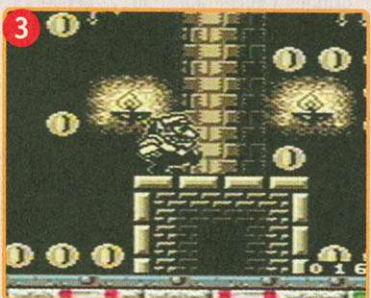
Level 1-5



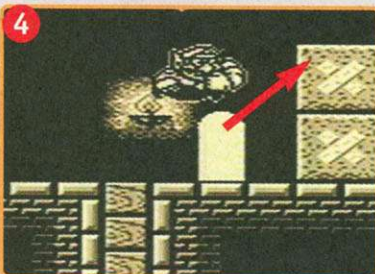
Geht vom Start aus nach rechts zu dem Pfeil aus Geldmünzen. Stampft dort und fällt in den Keller.



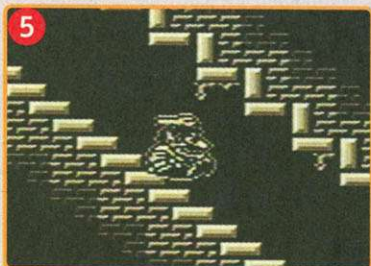
Nun geht es links die Treppe bis ganz nach oben. Rammt Euch durch die rechte Wand.



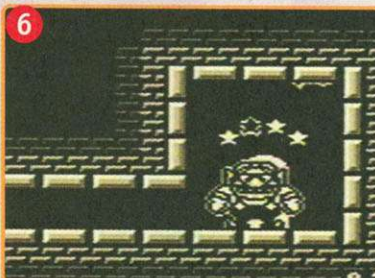
Springt über die Plattformen bis zur Tür auf der rechten Seite.



Rammt den oberen Stein beiseite. Stellt Euch dann auf den verbliebenen Stein und rammt gegen die Wand.



Folgt dem Pfad und geht durch die Tür am Ende des Ganges. Laßt Euch hier die Treppe hinunterrollen.



Schon seht Ihr die Sterne blinken, die Euch zur Nebenroute bringt.

Exklusiv-Info-Service für NFV-Leser

Editorial

NFV. Herzlich Willkommen zum dritten NFV-Newsletter. Mit diesem Exemplar sehen Leser, die Fun Vision bislang nicht abonniert haben, was ihnen entgeht: Abonnenten bekommen im „zeitschriftenlosen“ Monat immer einen Newsletter. Ab sofort findet Ihr auch in jedem Heft so einen, vollgepackt mit den aktuellsten Informationen. Das liegt daran, daß der Redaktionsschluß des Newsletters wesentlich hinter dem der restlichen Zeitschrift liegt. Ihr seht also, besser werdet Ihr nirgendwo informiert! Viel Spaß!

Die Zeit ist reif

Nintendo. Neue Nachrichten über *Legend of Zelda – The Ocarina of Time*+: In einem NP-Interview sagte Shigeru Miyamoto, daß das Spiel „mind. 40 Stunden“ an Kino-Szenen bieten wird, mit denen Hyrule zum Leben erwacht. Um das zu erreichen, sitzen 50 Entwickler an dem Spiel – so viele hat Nintendo noch nie an ein Produkt gebunden. Das Team verpflichtete für die Fechtszenen Samurai-Schauspieler von Eiga Mura (Kino-Vergnügungspark). Die stellten ihr Können für Motion Capture-Aufnahmen zur Verfügung. *Zelda* soll vor Weihnachten in Deutsch auf einem 256 Megabit-Modul erscheinen.

Ballerspektakel

Hudson Soft. Eine NES-Umsetzung kommt auf das N64! Hudson Softs *Star Soldier: Vanishing Earth* war 1986 bereits erfolgreich: Der NES-Entwickler Meijin Takahashi ist auch für die Fortsetzung verantwortlich. Ihr fliegt in *Star Soldier* drei Raumschiffe: Jedes ist standardmäßig mit drei Waffensystemen (MG's, Laser- und Strahlenwaffen) ausgestattet, die in drei Stufen aufgerüstet werden können. Die Steuerung erfolgt per Analog Stick oder Steuerkreuz, es gibt drei Schwierigkeitsgrade und verschiedene Modi. Das 96 Megabit-Modul ist in Japan erschienen, ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest.

Ein Kopf voller Würmer

Interplay. Oh ja, so ein Spaziergang durch die Natur kann gefährlich sein – vor allem, wenn es plötzlich Kühe regnet! Das mußte jedenfalls *Earthworm Jim* (diesmal ganz in 3-D) feststellen.

Das Rindvieh ist ihm derart heftig auf den Kopf gefallen, daß er sein Gedächtnis verloren hat. Und hier setzt das Spiel an: Der berühmt-berüchtigte Wurm muß sich keinen Aliens

stellen, sondern vielmehr sich selbst. Er ist in seinem Gehirn gefangen und kämpft dort gegen alles, was in dort so herumspukt.

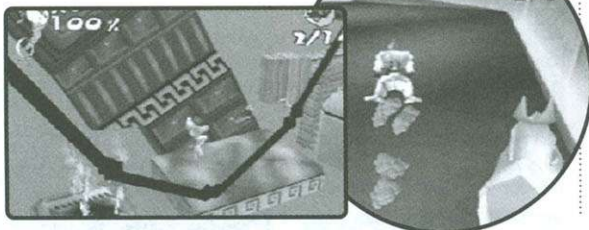
Jim muß sich in sechs riesigen Welten mit den seltsamsten Hirngespinnsten auseinandersetzen, bevor er am Ende seinem Gefängnis entkommen

kann. Da geht es durch die Kindheitserinnerungen des Regenwurms oder auch durch das „Angst“-Level mit den obskuren Disko-Zombies ... Bei seinen Reisen durch die Hirnwindungen begegnen Jim auch immer wieder Kühe – ob er da wohl ein schlimmes Erlebnis zu verarbeiten hat?

Es ist klar, daß *Earthworm Jim*, der bereits in der 16 Bit-Variante eine große Fangemeinde hatte, nicht ewig mit nur zwei Dimensionen auskommt. Aber es war fraglich, ob er seinen „Charakter“ beim Sprung in die dritte Dimension würde behalten können. Die schottischen Entwickler von Vis Interactive scheinen diese Kunststück geschafft zu haben: Fans der Ur-



Regenwurm-Variante müssen also nicht traurig sein! Auch Jims legendäre Gegenspieler Professor Monkey-for-a-Head und Evil the Cat werden wieder mit von der Partie sein. Genaueres über Bonuslevel oder andere nette Kleinigkeiten liegt noch nicht vor. Aber eines konnte Dave Perry von Shiny Entertainment doch schon verraten: Sie werden wohl ein tierisches Vergnügen bieten (etwa bei der Snowboard-Partie auf einem Schwein)!



Guter Handschuh, böser Handschuh



Hasbro. Hilfe, da läuft ein Handschuh! Ihr müßt keine Angst zu haben: *Glover* ist ein netter Zeitgenosse, der lediglich durch den Fehler eines Zauberers in arge Schwierigkeiten geriet. Bei einer fehlgeschlagenen magischen Formel wurden die beiden Handschuhe des Zauberers nämlich aus dem Fenster katapultiert. *Glover* hatte Glück – er landete im Dorf. Doch der andere fand sich im Kochtopf des Teufels wieder, und ist nun abgrundtief böse ... Für das Königreich und dessen sieben magische Kristalle bedeutet das Unheil: Ohne Handschuhe kann der Zauberer den Trank nicht brauen, der die Ordnung im

Reich garantiert ... Die Kristallkugeln, die für geordnete Verhältnisse sorgen, haben sich in Flummis verwandelt. Zeit für *Glover*, alles wieder in die Reihe zu bringen ...

Der Spieler steuert den Handschuh, der sich auf seinen Fingern fortbewegt. Rennen, springen, schwimmen – alles kein Problem! Vor allem aber ist *Glover* in der Lage, die zahlreichen Bälle zu seinem Vorteil zu nutzen: Ob als Fortbewegungsmittel oder als Waffe, mit seinen Zaubersprüchen weiß der kleine Held sich (fast) immer zu helfen.

Grafisch erinnert das Spiel an *Super Mario 64*. Sieben Welten mit insgesamt zwanzig Levels soll es geben, da ist ab Herbst eine ganze Menge Spaß schon vorprogrammiert.

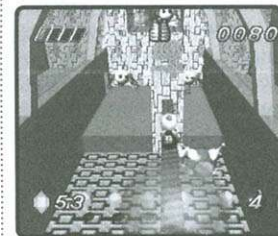
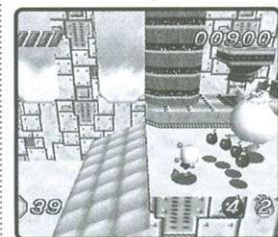


Helden-Bombe

Hudson. Es ist noch nicht so lange her, daß der legendäre Bomberman das N64 eroberte. *Bomberman 64* war mit seinen 3-D-Grafiken und dem Jump'n'Run-Konzept ein voller Erfolg. Darum gibt es jetzt das Nachfolgespiel: *Bomberman Hero*. Die einzige, (aber riesige!) Neuerung ist die Tatsache, daß Bomberman springen kann! Die Geschichte ist schnell erzählt: Böse Mächte haben Prinzessin Millian entführt und der kleine Bombenleger soll ihr Retter sein. Der Held muß sich den Weg durch fünf Welten bomben, bevor er letztlich zum Finale antreten kann. Er entdeckt dabei – natürlich nie ohne Bomben – dunkle Höhlen und tiefe Meere.

Jede Welt ist in bis zu sieben Level aufgeteilt, überall wartet eine stattliche Anzahl an Gegnern. Aber zum Glück gibt es auch bei *Bomberman Hero* das bewährte Arsenal an Power-Ups. Diesmal auch Fernzünder für die Bömbchen ...

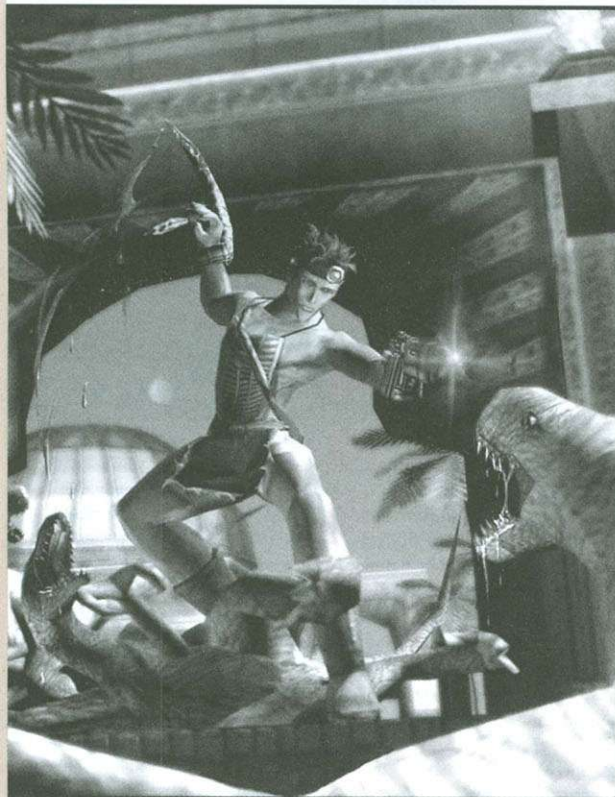
Außerdem ist der Knallkörper-Fan mit einigen interessanten Dingen ausgestattet: Laßt der



Phantasie freien Lauf und stellt Euch vor, was wohl ein „BomberJet“, ein „BomberMarine“ oder auch ein „BomberCopter“ ist. (Auflösung folgt im nächsten Heft!) Und dann ist da noch die sensationelle Fähigkeit des Bombenlegers, gleich vier seiner explosiven Spielzeuge auf einmal loszuwerfen. Das ist allerdings auch nötig, denn die Bosse sind nicht von schlechten Eltern.

Turok schlägt zurück

Das Acclaim-Entwicklerteam Iguana hat einen neuen Trumpf im Ärmel



Acclaim Studios. Mit dem Team für *Turok 2 – Seeds of Evil* stellt das Acclaim Studio Iguana einen neuen hausinternen Rekord auf. Nie war ein Team so groß wie dieses: 18 Leute haben das spielerische Wunderwerk gestaltet. Ganze 16 Monate ist es jetzt her, daß Iguana mit den Arbeiten an der Fortsetzung begonnen hat und so langsam zeigt sich ein Licht am Ende des Tunnels: *Turok 2 – Seeds of Evil*

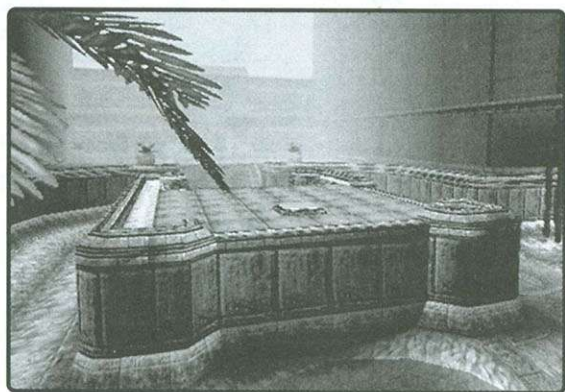
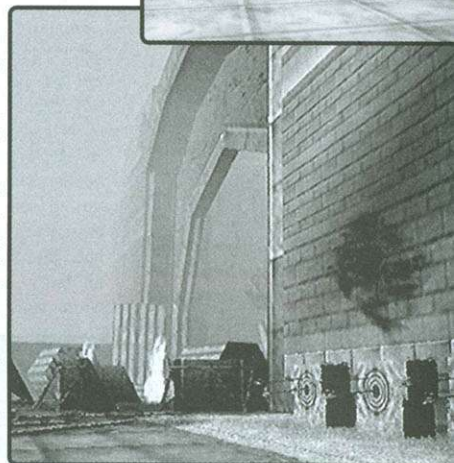
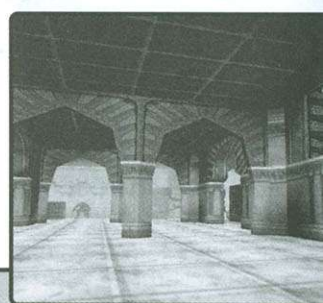
soll noch vor Weihnachten herauskommen. Das 128 Megabit starke Modul wird einen fast orchesterreifen Soundtrack haben, in dem sich Streicher und Chöre vereinen.

Natürlich basiert auch der zweite Teil des Ego-Shooters auf den beliebten US-Comic-Hefen. Doch ist er nicht nur eine einfache Fortsetzung, sondern vielmehr ein komplett neues Spiel, wenn auch mit dem glei-

chen Charakter. So gibt es einen Mehrspieler-Modus, in dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig jagen können. Neue Modi sind auch mit von der Partie: es gibt einen „Quest Mode“ (das eigentliche Abenteuer), ein „Team Play“, „Death Match“ und den „Frag Team“-Modus. Auch ist *Seeds of Evil* diesmal nicht linear gehalten, d. h. wenn Ihr denkt eine Welt durchgezockt zu haben, öffnet sich später vielleicht doch noch irgendwo ein verstecktes Türchen. Über 40 verschiedene Charaktere (die sich diesmal nicht nur durch Farben und Waffen unterscheiden), die aus bis zu 1.400 Polygonen (Vielseiten) bestehen, werden Euch im „Lost Land“ richtig einheizen. Jeder Gegner hat nicht nur seine besonderen Fähigkeiten und Bewegungsanimationen, sondern reagiert auch unterschiedlich auf die Verwendung der verschiedenen Waffen. Davon gibt es übrigens 21 Stück, inkl. zwei speziellen Waffen, die nur für den Unterwasserkampf gedacht sind.

Die Story ist folgende: Lange bevor Turok den Campaigner besiegte, ist ein Raumschiff über den „Lost Lands“ abgestürzt. An Bord befand sich der Oberfiesling Primagen, ein wirklich grauenhafter Kerl. Durch den Aufprall fiel Primagen in ein tiefes Koma. Doch durch das ganze Getöse, das Turok bei seinem Kampf gegen den Campaigner erzeugte, ist der Oberfiesling aus seinem

Schlaf erwacht und muß nun feststellen, daß er in seinem eigenen Raumschiff wie in einer Zelle feststeht. Doch zum Glück hat er seine Untergebenen – eine Armee grausamer Aliens – die für ihn die „Lost Lands“ erobern sollen. So schnappt sich Turok erneut seinen Tek-Bogen und betritt das Verlorene Land, um dem furchtbaren Treiben ein Ende zu bereiten. Ein Tip von den Programmierern: Wer möchte, kann sich mit dem Rumble Pak das echte Dinogefühl direkt ins Wohnzimmer holen. Wenn Ihr dann noch eine Dolby Surround-Anlage an Euer N64 anschließt, gibt es die totale Dröhnung.



Prügeln & Denken

Electronic Arts. Die Experten für Sportspiele, Electronic Arts, bringen ihr erstes N64-Hockey-Modul: *NHL '99*. Dabei soll, im Gegensatz zur Wayne Gretzky-Serie von Midway, kein spielhallenmäßiges Spaßmodul entstehen, sondern vielmehr eine actionreiche Simulation. Die Inhaltsliste liest sich beeindruckend: *NHL '99* hat die kompletten NHL- und NHLPA-Lizenzen für alle Spieler (z. B. Mike Sillinger, Markus Naslund und

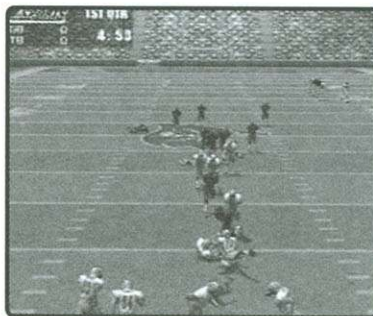


John Vanbiesbrouck) und 27 Teams. Es gibt eine Künstliche Intelligenz (KI), die sich mit cleveren Torhütern und Schußreflexionen, Spiel in den neutralen Zonen und einigen Faustkämpfen bemerkbar macht. Das Produkt folgt dem neuen Regelwerk von 1998 und bietet sechs Spielvarianten. 18 internationale Teams (inkl. der starken Tschechen) treten in dem Rumble Pak-kompatiblen 4-Spieler-Modul an.



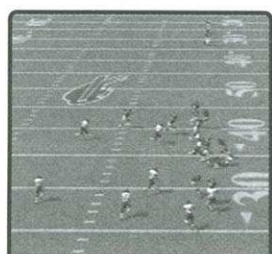
Super Bowl?

Acclaim. NFL Quarterback Club verkaufte sich 900.000 Mal. Ein Erfolg, den Acclaim jetzt mit der Fortsetzung zu toppen versucht: *NFL QB '99* soll sich hauptsächlich in Sachen Künstliche Intelligenz verbessern.



Charlie Weis von den New York Jets schloß sich zwei Tage mit den Entwicklern ein, um sie mit allen Tricks zu füttern, die er kennt. Das Ergebnis: Die computergesteuerten Teams halten sich an die Strategien, die ihre Vorbilder in Wirklichkeit benutzen.

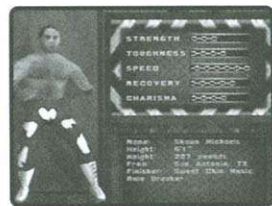
Im Saison-Modus verändern sich die Attribute der Teams nach jedem Spiel. Die Spieler werden besser, oder können sogar zurücktreten. Natürlich ist auch die Entwicklung eigener Charaktere möglich. Zusätzlich



darf man die Gehälter der Spieler bestimmen und eigene Team-Klamotten designen. Alle 32 Super Bowls können nachgespielt werden, während alle NFL- und 6 europäische Teams vertreten sind – das entspricht über 1.500 Spielern. Die Grafik ist erneut im hochauflösenden Modus (640 x 480 Bildpunkte) gerendert. 250 neue Animationen (Merton Hank's Hühneranzug) wurden erstellt, die vier Spieler gleichzeitig bewundern dürfen.

Bastelt Eure eigene WWF-Liga

Acclaim. Acclaims Wrestling-Spiel *WWF Warzone* steht kurz vor der Fertigstellung. Vince Braken (Produkt-Manager für *WWF Warzone*) sagte, daß die Entwickler noch einige Wochen dranhängen haben, um bestehende Fehler auszumerzen und das Spiel so weiter zu ver-



bessern. Dabei wurde erneut die Bildwiederholungsfrequenz überarbeitet, so daß sie jetzt

sogar im 4-Spieler-Modus bei 30 fps („frames per second“ = Bilder je Sekunde) liegt. Zwar wird das N64-Spiel in Punkto Sound nicht so viel zu bieten haben wie die Playstation-Variante, dafür stehen dem Nintendo-Spieler zwei Modi mehr zur Auswahl: „Gauntlet“ und der „Royal Rumble“. Ganze 16 Wrestler sind von Anfang an mit dabei. Dazu kommen dann noch zwei versteckte Kämpfer (Dude Love und Cactus Jack) und zwei weitere Charaktere (die sollen keine Wrestler sein, wie z. B. das Ring Girl). Das Publikum ist in das Match mit einbezogen. Beispiel: Ihr zeigt tolle Moves und fesselt dadurch das Publikum. Die



Zuschauer feuern Euch an und jubeln bei besonders gelungenen Moves: Das gibt Bonuspunkte, und diese Moves fügen Eurem Gegner doppelt so viel Schaden zu!

Besonderes Augenmerk gilt dem Figuren-Editor. Mit ihm

soll man Charaktere wie z. B. Sable, Chyna, Legion of Doom 2000 und andere Wrestler aus der WWF-Welt zusammenbasteln können. Dann wählt Ihr Euch ein Set von Moves aus und könnt den fertigen Charakter auf dem Controller Pak abspeichern.

Leider ist es nicht möglich, durch Tastenkombinationen oder ähnliches (wie bei *NBA Live* seinerzeit) die Eigenschaften freizuschalten. Da die Programmierer noch

mehr Ideen haben, begannen sie bereits mit den Vorbereitungen zu *WWF Warzone 2*! Doch das läßt selbstverständlich noch bis zum nächsten Jahr auf sich warten: Zu Weihnachten kommt der erste Teil nach Deutschland!

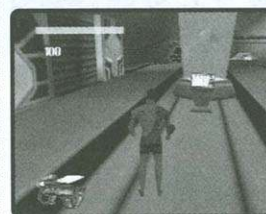
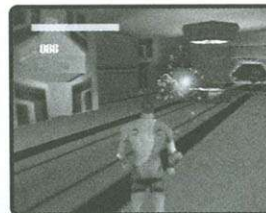


Survival-Training



Konami. Regenwald, Schneelandschaft, Wüste und Ackerland: Konamis *Survivor: Day One* bietet Euch alles. Ihr befindet Euch an Bord eines Raumschiffes, das auf einem fremden Planeten abgestürzt ist. Euer Ziel ist es, aus dem Schiff herauszukommen – und zwar lebendig. In dem 3rd-Person-Action-Adventure müßt Ihr dazu rund 40 Level überleben und zahllose Gegner ausschalten. Darunter ist die berühmte „lebende Wand“. Als sei das noch nicht alles, gibt

es auf dem Raumschiff auch noch verschiedene Biosphären – d. h. in jedem Teil des Schiffes findet Ihr eine andere Landschaft. Und somit habt Ihr es mit wechselnden Herausforderungen zu tun. Denn die eine Umgebung verlangt mehr das Jump'n'Shoot-Element, die andere fordert eher eine ausgeklügelte Strategie. Hinzu kommt, daß Konami die Gegner mit besonderer Intelligenz ausgestattet hat: So flüchten manche Aliens, wenn sie merken, daß sie keine Chance ha-



ben. Sie verstecken sich dann hinter irgendwelchen Objekten, um Euch erneut aufzulauern. Konami versucht, das Modul auch in Deutschland rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft zu veröffentlichen.

Straßenschlacht

Sci. Endlich! Bereits vor Monaten hatten Sci und Stainless Software angekündigt, *Carmageddon II* auf das N64 zu bringen. Jetzt kündigte die Funsoft-Gruppe an, das Modul noch im November in Deutschland zu veröffentlichen. Bisher hat der Spielmarkt kein vergleichbares

Rennspiel auf Lager. In der 64 Bit-Version, die natürlich in 3-D dargestellt wird, sollen im Vergleich zum Vorgänger nicht nur neue Waffen, sondern auch fünf Rennstrecken und verbesserte Motoren enthalten sein. Eines hat sich aber nicht geändert: Noch immer geht es nicht unbedingt darum, die Verkehrsregeln peinlich genau einzuhalten. Wer nichts auf der Straße zu suchen hat, der sollte ihr auch lieber fernbleiben. Einmal in Fahrt gekommene Autofahrer erkennen selbst ihre eigene Großmutter nicht mehr ...



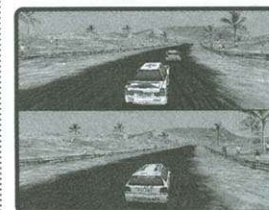
Rennen ohne Grenzen

Imagineer. Ein Autorennen zum sofort losstarten, ohne daß man die Anleitung lesen muß: Das ist Imagineers *IRC*. Mit seinem verständlichen „Lernen-während-man-spielt“-Konzept macht es jedes Handbuch überflüssig. Das Rennspektakel bietet neun der populärsten Rennwagen (plus zwei „Geister“), die auf zehn Kursen herumkurven. Es sind z. B. Subarus, Mitsubishis, To-

nur auf Bestzeiten zu fahren, sammelt Ihr Punkte. Jeder Kurs muß bei jedem Wetter gemeistert werden und bietet verschiedene Lösungsansätze. Zudem gibt es (zumindest im Championship-Modus) kein Zeitlimit! Wie man es von Imagineer gewohnt ist, lassen sich die Wagen auch verändern, je nachdem, auf welche Bedingungen Ihr auf der Strecke zu treffen glaubt. Geht an Eurem Auto etwas kaputt, hat das Auswirkungen auf die Fahrt: Defekte Lampen geben weniger Licht, ein defekter Motor bringt nicht mehr so viel Geschwindigkeit. Bis zu vier Spieler sollen Anfang '99 gleichzeitig an die Pads!



yotas, Skodas und Renaults. Während der Runden ändert sich nicht nur das Wetter, sondern auch die Lichtverhältnisse (Nacht, Dämmerung, Schnee oder Regen). Vier Spielmodi und ein ausgeklügeltes Punktesystem sorgen für Spaß: Statt



Kameraspaß auch in groß?

Tokyo Electron Device. Ab November verkauft die Firma Tokyo Electron Device *Mario no Photopy* in Japan. Es ist ein N64-Modul, welches das Zeigen und Erstellen von Digitalfotos auf dem TV-Schirm ermöglicht – zum Preis von 9.800 Yen, also nur ungefähr 130,- Mark. Im Modul ist ein

Lesegerät für Smart-Karten eingebaut. Das sind Speichermedien für Digitalkameras, wie auch NFV eine für die Messeberichte benutzt. Die passenden Programme machen es möglich, diese Bilder weiterzuverarbeiten, etwa wie Ihr das von der Game Boy Camera her kennt: Texte, falsche Bärte,

Stempel, sowie Postkarten sind kein Problem. Bis zu 2,5 Millionen Bildpunkte (= Pixel) sorgen für Foto-Qualität. Die Bilder könnt Ihr bei Fotolaboratorien mit Fuji F-DI-Service dann entwickeln lassen. Wenn das Modul in Japan erfolgreich ist, können wir auch in Deutschland darauf hoffen.

Wem die Geisterstunde schlägt

Konami. Die Familie Belmont, die sich bereits seit Generationen intensiv mit der Jagd nach Vampiren beschäftigt, hat Zuwachs bekommen. Der junge Schneider Belmont (keine Berufsbezeichnung, sondern ein Vorname!) paßt in die Familie: Er ist wie seine Vorfahren ein waschechter Vampirjäger ohne Furcht und mit Knoblauchatem. Doch er bekommt in *Castlevania 64* Unterstützung von drei neuen „Familien-Mitgliedern“: Cornell Reinhart, Kola und Carrie Eastfield. Cornell Reinhart ist ein Martial Arts-Kämpfer, der sich in einen Wolf verwandeln kann und Nahkampf liebt. Kola, ein beleibter Charakter, liebt es, seine Kettenäge zu schwingen. Und Carrie Eastfield ist ein zwölfjähriges Mädchen, das man nicht



unterschätzen sollte. Sie alle sind auf der Jagd nach Dracula und seiner Legion von Vampiren. Dabei spielt die Tageszeit eine entscheidende Rolle. Denn tagsüber mag alles ruhig und relativ ungefährlich sein. Doch wenn sich in der Nacht der Mond erhebt, kriechen Monster, Untote und Vampire aus den Schatten und stürzen sich auf alles, was noch

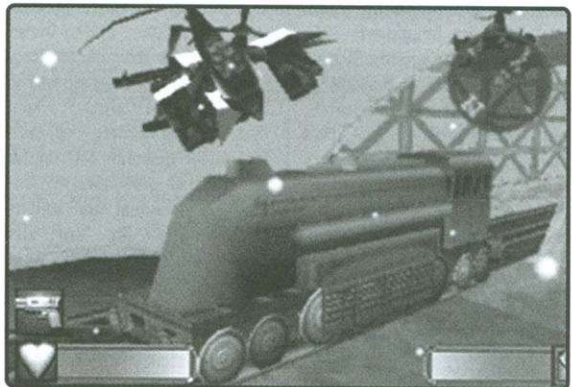
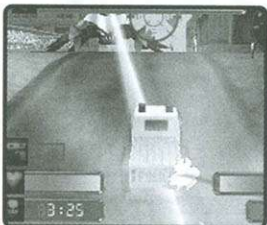
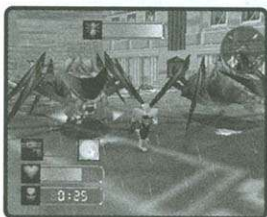
halbwegs lebt. Aber auch am Tage, wenn die Sonne hoch am Himmel steht, lauern jede Menge Gegner in dunklen Ecken und unter Treppen auf Euer Blut. Zerrt die Kreaturen der Nacht ans Licht, und sie zerfallen zu Staub. *Castlevania 64* ist wohl eines der Spiele, die mit Hochspannung erwartet werden. Doch leider sitzen die Programmierer noch an den entscheidenden Phasen. Trotzdem zeigt sich Konami zuversichtlich und rechnet damit, das Spiel noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig zu bekommen.



Die Jagd-Saison ist eröffnet!

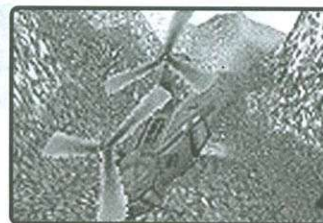
Gremlin/DMA. DMA programmiert *Body Harvest*, Gremlins Einstieg in die N64-Welt: Es gibt einen 3-D-Action-Shooter mit Adventure-Einlagen. Die Story: Aliens haben die Erde überfallen und alle Menschen aufgefressen. Nur wenige konnten sich vor der Invasion retten. Und die sitzen jetzt irgendwo auf einer Raumstation im Weltall fest. Mit Hilfe einer Zeitmaschine reisen zwei tapfere Helden in die Zeit zurück, in der die Invasion begann. Mit neuzeitlichen Waffen müßt ihr versuchen, die Außerirdischen

aufzuhalten und die Menschen zu retten. Dabei könnt ihr das Spiel entweder zu Fuß (als eine Art 3rd-Person-Shooter) durchzocken, oder die Fahrzeuge benutzen, die ihr am Wegesrand findet. In der Rolle von Adam Drake, einem Mitglied der Zeithelden, reist ihr auf der Suche nach Aliens durch verschiedene Länder und Zeitzonen. Eure Hetzjagd startet in Griechenland, 1916. Dort besteht eure Aufgabe darin, einen Schwarm von Außerirdischen daran zu hindern, die Landschaft zu verwüsten und die



Leute zu fressen. Doch auch bereits „vorverdaute“ Menschen könnt ihr befreien, indem das betreffende Alien ausgeschaltet wird. In jedem Gebiet findet ihr haufenweise Fahrzeuge: Autos, Motorräder, LKWs, Busse, Taxis, Krankenwagen, ja sogar der Fuhrpark des Militärs steht euch zur Verfügung. Steigt ein, macht es euch bequem und genießt es, die Monster aus dem

Schutz eines Fahrzeugs zu beschießen. Doch nicht nur zu Land könnt ihr gegen die Bösewichte antreten, denn auch auf dem Wasser und sogar in der Luft seid ihr – dank Booten, Schiffen, Hubschrauber, Flugzeugen & Co. – immer gut gerüstet. Die Gefährten sind nicht nur unterschiedlich zu steuern, sie haben auch verschiedene (oder keine) Waffensysteme an Bord. Außerdem könnt ihr mit den über 50 Charakteren, die über das gesamte Gebiet verstreut sind, kommunizieren. Sie öffnen manchmal Türen oder helfen euch auf andere Art. Die Gebäude kann man auch unter die Lupe nehmen – in manchen findet man nützliche Dinge oder Helfer. Wir sind gespannt, was aus diesem vielversprechenden Projekt wird. Es soll noch im November in Deutschland erscheinen. Da Gremlin nicht mehr mit der Funsoft-Gruppe kooperiert, ist über den Vertrieb noch nichts bekannt.



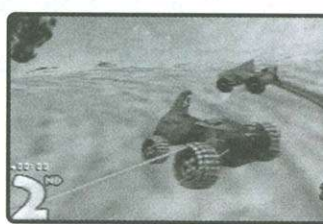
Panzermanöver

DMA. Auf den drei Planeten des Theric-Systems wurde jegliche menschliche Existenz durch Roboter vertrieben oder ausgelöscht. Nur Ruinen deuten noch darauf hin, daß es auf diesem Planeten einmal intelligentes Leben gab. Nun sollen dort wieder Menschen siedeln. Bei der N64-Panzersimulation *Wild Metal Country* übernehmt ihr die Aufgabe, auf den Planeten des Theric Systems wieder dafür zu sorgen, daß dort Kolonien entstehen können. Das Spielprinzip ist relativ einfach, bietet aber zahlreiche Möglichkeiten. Ihr steuert verschiedene Arten von Panzern – von kleinen Spähpanzern bis hin zu übergroßen Schlachtpanzern. Im Gegensatz zu manchen „Erobert-gegnersche-Stellungen“-Spielen kommt es bei *Wild*

Metal Country auch auf Geschicklichkeit an. Um eure Siedlungen wieder zum Leben zu erwecken, ist es ratsam, die gegnerischen Stellungen zwar einzunehmen, diese dann aber sinnvoll für eure Zwecke zu nutzen. Ein wichtiger Faktor bei *Wild Metal Country* ist die künstliche Intelligenz: Die Panzer reagieren sehr sensibel auf eure Fahrkünste, und der Gegner ist auch nicht immer einfach aufs Kreuz zu legen. Neun Regionen warten darauf, befreit zu werden. Das Spiel bietet neben spannenden Missionen ein umfangreiches Waffen-Arsenal. Ein Mehr-Spielermodus soll ebenfalls eingebaut werden. *Wild Metal Country* wurde übrigens von denselben Programmierern entwickelt, die auch *Body Harvest* auf das N64 bringen.

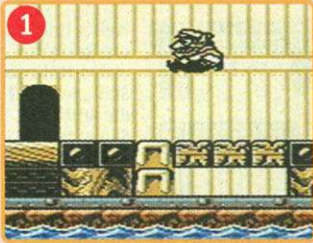
Tierische Zukunftsvision

Ubi Soft. Seit einiger Zeit geistert die Abkürzung S.C.A.R.S. durch die Spielewelt. Das Kürzel steht für „Super Computer Animal Racing Simulation“, zu deutsch eine hochtechnisierte, tierische Rennsimulation. Dabei treffen zwei Welten aufeinander: Tiere und Technik! In einer mehr als tausend Jahre entfernten Zukunft gibt Ubi Soft Supercomputern die Möglichkeit, die wilde Kraft der Natur in dehnbarem Stahl einzufangen: Eine gewaltige Kombination, denn so bekommen Autos die Kraft und Aggressivität von Tigern, Löwen und Nashörnern. Mit diesen Gefährten geht es auf neuen Strecken in atemberaubendem Tempo durch die Prärie und unerforschte Gebiete. Und zu all der Brillanz verspricht Ubi Soft auch noch tolle Grafiken und Lichteffekte! Neun Autos mit tierischen Qualitäten, zahlreiche Waffen und Power Ups – das alles auf vier Levels, vom Anfänger bis zum Profi. Und der Zwei-Spieler-Modus demonstriert eindrucksvoll Darwins Gesetz: Nur der Stärkere wird überleben! S.C.A.R.S. wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen.

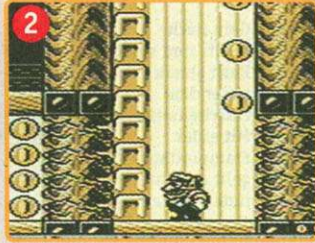


Wario Land 2

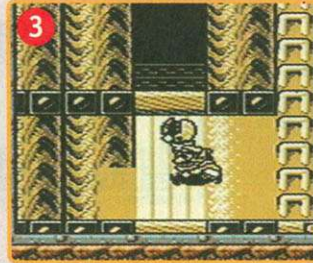
Level 2-4



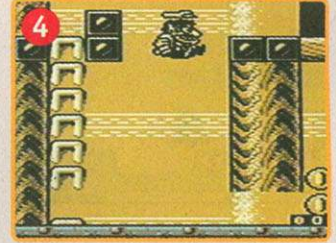
1 Geht anfangs nach rechts und durchquert die Tür. Brecht mit der Stampf-attacke durch die hohlen Steine.



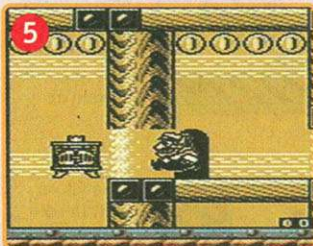
2 Brecht erst durch die linke Säule. Holt Euch dann den Boxer hinter der rechten Säule.



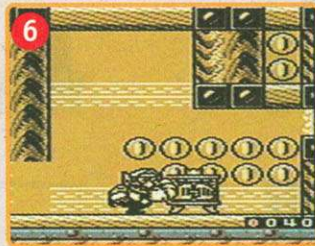
3 Werft den Boxer gegen die massive Säule auf der linken Seite.



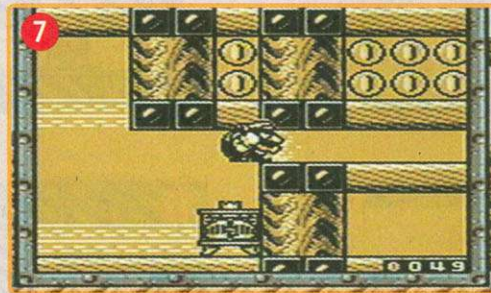
4 Weiter links kommt ihr erneut an einen brüchigen Boden. Durchstoßt auch diesen und geht wieder hoch.



5 Holt Euch den Ofen und schubst ihn in die Tiefe.

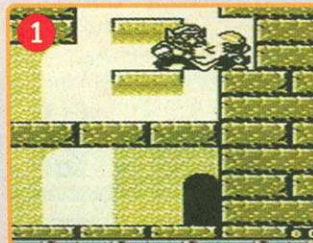


6 Bringt den Ofen dann nach rechts zur Säule mit dem kleinen Durchgang.

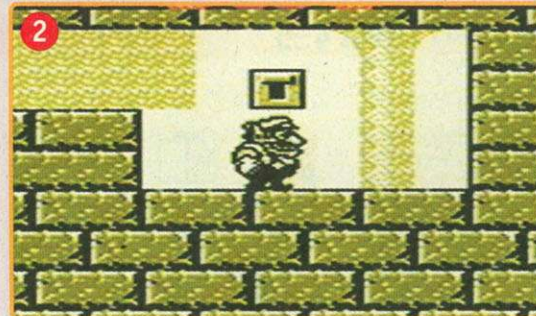


Kniet Euch auf den Ofen und springt im Hock-sprung in die kleine Öffnung.

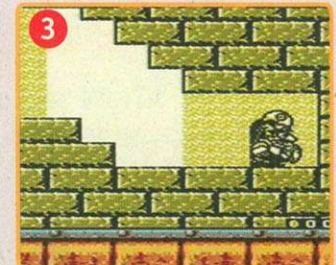
Level 3-4



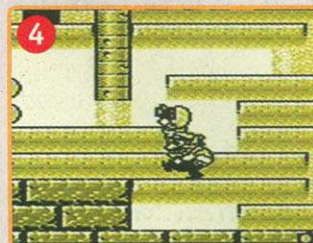
1 Geht in den Raum mit den vielen Enten und rammt die zweite. Stellt Euch auf ihren Platz und rammt die Wand auf der rechten Seite.



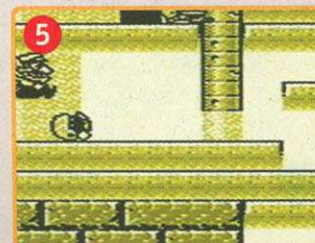
Dort entsteht ein Gang, der Euch zu einem Schalter bringt. Betätigt ihn und geht einen Raum zurück.



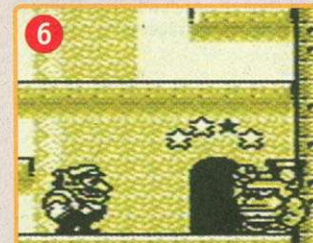
Der untere Gang ist jetzt offen und führt Euch zu einer Tür.



4 Am unteren Ende des nächsten Raumes nehmt Ihr den Boxer und legt ihn unter die Ausgangstür.



5 Springt auf den Boxer, um die obere Plattform mit dem geheimen Ausgang zu erreichen.



6 Beseitigt jetzt nur noch den Affen mit dem Hammer und Ihr seid auf dem Weg zur Nebenroute.



7 Geht durch die Tür. Ganz unten im nächsten Raum ist ein Stein mit einem Gesicht. Rammt diesen und es geht auf der versteckten Route weiter.

Level 4-4



1 Geht vom Start aus nach rechts und springt über die Dornengrube.



2 Lauft auf das Fließband und beseitigt die Monster.

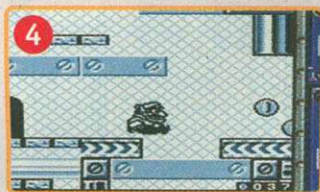


3 Betretet die Tür am rechten Ende des Ganges.

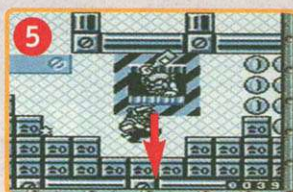
Wario Land 2

E

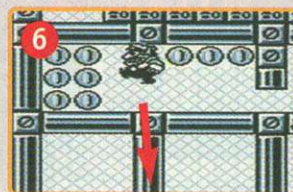
Fortsetzung von Level 4-4



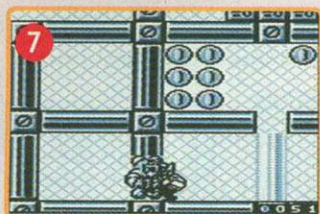
Laßt Euch in die erste Grube hinter der Tür fallen.



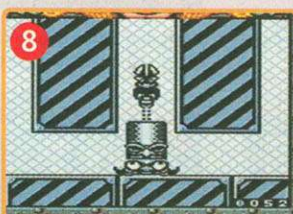
Geht nach rechts und stellt Euch genau unter den Flaschenwerfer. Mit einer Stampfattacke geht es dann unten weiter.



Weiter links ist ein Raum mit vielen Münzen. Stellt Euch auf die mittlere Säule und durchbrecht sie mit einer Stampfattacke.



Rammt Euren Weg durch die links stehenden Säulen und betretet die Tür am Ende des Weges.



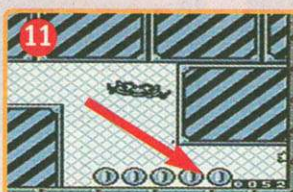
Laßt Euch von dem Gewicht plätten.



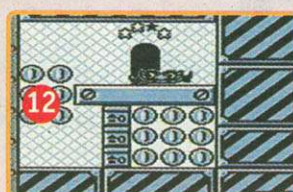
Geht zurück zur Treppe links neben dem Eingang. Wehrt den Vogel mit einem gezielten Sprung ab.



Am Ende der Leiter angekommen geht es jetzt rechts weiter.



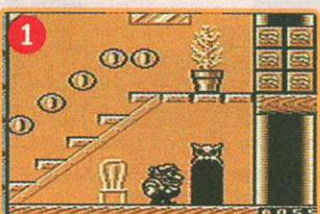
Laßt Euch von der Plattform hinunterschweben. Haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt ...



... sonst verfehlt Ihr die Plattform mit der Sternentür zur Extra-Route.

F

Level 4-5



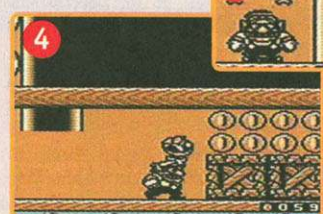
Geht zur Tür, hinter der Euch der Endboss erwartet.



Geht jetzt zur linken unteren Ecke und stampft auf den Boden. Dadurch fliegt der Speerträger nach oben.



Packt Euch den Speerträger und zerschmettert mit ihm die Säule neben der Boss-Tür.



Breicht durch die Kisten und entdeckt die Sternentür dahinter.

Forsaken

Überspringt die Anfangssequenz

Wenn Euch die viel zu lange Anfangssequenz nervt, müßt Ihr das N64 anschalten und, wenn das Copyright erscheint, auf die Reset-Taste drücken. Wird das Spiel jetzt geladen, könnt Ihr jeden Bildschirm des Vorspannes mit der Start-Taste überspringen und kommt eine Minute früher zum Spielen.

Besondere Modi

Wieder haben wir ein paar Tastenkombinationen aufgetrieben. Gebt diese im „Drücke Start“-Bildschirm ein:

C↑, C←, C←, C←, C←, C↓
A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓
B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←
L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→

der Gore-Modus
der Psychedelic-Modus
der superschnellen Turbo-Modus
der Wire-Frame-Modus

NBA Pro '98

Ändert die Spieler-Nummer

Ihr wollt einem Spieler, der sich in Eurem Team befindet, eine andere Nummer geben? Setzt ihn als „Free Agent“ (das ist ein Spieler, der ablösefrei wechseln kann) und Ihr könnt ihm eine andere Nummer zuweisen.

San Francisco Rush

Der 7. Schlüssel

Jan Hesse aus Haida hat einen weiteren Schlüssel im zweiten Kurs gefunden: Springt kurz vor Ende der Strecke über den ersten kleinen Brunnen und fliegt auf das Haus zu. Mit viel Geschick und etwas Glück kommt Ihr zum siebten Schlüssel, der auf dem Haus liegt.



Super Robot Spirits (JP)

Special-Moves

R-1

Tonfa Assault	(1/3 S)	HKV + C
Tonfa Blast	(1/3 S)	Z + C
Raging Vengeance	(2/3 S)	HKV + C
Axe Kick		VKW + A
Flip Kick		V, V + A
Pause Kick		Z + A
Tonfa Bash		V, V + B
Backhand Tofa		Z, V + B
Tonfa Blast	(L, 1/3 S)	Z + C
Homing Blast	(L, 1/3 S)	VKV + B

Daitarn-3

Daitarn Missile	(1/3 S)	Z + C
Daitarn Hammer	(1/3 S)	V, V + C
Plasma Spray	(2/3 S)	HKV + C
Fan Uppercut		Z, V + C
Slide Kick		VKW + A
Forward Roll		VKV + A
Uppercut Elbow		V, V + B
Power Chop		Z, V + B
Daitarn Double Fan	(L, 1/3 S)	VKZ + C
Stun Beam	(L, 2/3 S)	HKV + C
Leg Cannon	(L, 1/3 S)	↓ + C
Daitarn Sword	(L, 1/3 S)	V, VKV + C

Dancougar

Blade Slash	(1/3 S)	V, V + C
Head Boomerang	(1/3 S)	Z, Z + C od. ↓, ↓ + C
Laser Cannon	(1/3 S)	VKW + C od. VKZ + C
Laser Death	(2/3 S)	HKW + C
Flame Sword Fury	(2/3 S)	HKV + C
Backhand		Z, Z + B
Power Push		V, V + B
Dancougar Punch		VKV + B
Downthrust Bounce Punch		↓, ↓ + B
Knee Bash		VKW + A
Dancougar Blade	(L, 1/3 S)	V, V + C
Laser Storm	(L, 1/3 S)	VKV + C

Shining Gundam

Rocket Punch	(1/3 S)	Z, V + C
Air Shot	(1/3 S)	VKV + C
Laser Blade Sever	(2/3 S)	HKW + C
Jumping Crescent Kick		V, V + A
Spin Kick		HKV + A
Hook Punch		V, V + B
Spinning Backhand		HKV + B
Ground Shot	(L, 1/3 S)	VKV + C
Laser Blade	(L, 1/3 S)	V, V + C
Rocket Punch	(L, 1/3 S)	HKV + C

Dunbine

Rocket Strike	(1/3 S)	V, V + C
Web Grapple	(1/3 S)	HKV + C
Sword Uppercut		VKW + C
Claw Back		VKV + A
Sword Thrust		VKV + B
Sword Bash		V, V + C
Sword Strike		Z, Z + B
Dunbine Sword Combo		Z + B (M)
Singing Bullet	(L, 1/3 S)	Z + C
Ground Strike	(L, 1/3 S)	Z, V + C
Tumble Strike	(L, 2/3 S)	V, V + C
Blue Fire Strike	(L, 2/3 S)	HKW + C

Walker Galliam

Solid Crescent Throw	(1/3 S)	V, V + C
Solid Crescent Spread	(1/3 S)	VKV + C
Falling Mortar	(1/3 S)	HKW + C, C
Drop Kick		HKV + A
Big Knee		VKW + A

Slap Up		HKV + B
Slap Down		VKV + B
Solid Crescent	(L, 1/3 S)	V, V + C
Vulcan Spray	(L, 1/3 S)	VKV + C
Voltes V		
Voltes Bazooka	(1/3 S)	Z + C
Voltes Bazooka Kneel	(1/3 S)	Z, Z + C
Chain Grapple	(1/3 S)	VKV + C
Flame Thrower	(2/3 S)	Z, Z + C od. ↓, ↓ + C
Turn Punch		V, V + B
Ram Charge		VKV + B
Two Fist Combo		↓, B (M)
Psycho Beam	(L, 1/3 S)	Z + C
Psycho Shot	(L, 1/3 S)	VKV + C
Psycho Whip	(L, 1/3 S)	HKV + C
Master Gundam		
Laser Lasso	(1/3 S)	VKV + C
Master Twist	(2/3 S)	HKV + C
Kick Back Twice		V, V + A, A
Kick Back Windmill		V, V + A, V, V + A
Power Uppercut		HKV + B
Plasma Rain	(L, 1/3 S)	VKV + C
Plasma Beam	(L, 1/3 S)	V, V + C
Plasma Pyre	(L, 2/3 S)	HKV + C

V = Vor, Z = Zurück, HKW = halbe Kreisbewegung vom Gegner weg, HKV = halbe Kreisbewegung auf den Gegner zu, VKW = viertel Kreisbewegung vom Gegner weg, VKV = viertel Kreisbewegung auf den Gegner zu, C = die C-Knöpfe, (S) = gibt an, wieviel die Super-Anzeige gefüllt sein muß, (L) = in der Luft, (M) = mehrmals schnell hintereinander

Bust-A-Move 2: Arcade Edition

Bonus-Charaktere & Another World

Im Hauptmenü müßt Ihr diese Tastenkombination drücken: L, ↑, R, ↓. Wenn es geklappt hat, erscheint jetzt unten rechts am Bildschirm eine kleine Figur. Um nun in ein völlig neues Puzzlevergnügen zu kommen, müßt Ihr den „Puzzle-Modus“ anwählen. In der Liste der Puzzles erscheint dann auch „Another World“. Wer aber lieber mit neuen Charakteren spielen möchte, sollte in den „Spieler vs. Spieler-Modus“ wechseln. Nun stehen Euch mehr Level zur Verfügung, wenn Ihr gegen den Computer antretet.

Level-Skip

Wenn Ihr in einem Spiel nicht weiter kommt, aber gerne das nächste Level erreichen wollt, drückt einfach Z, L, R und A zur gleichen Zeit. Und schon geht es in das nächste Level.

Versteckte Figuren

Geht in den „Puzzle-Modus“ (in dem Ihr Euch für A oder B entscheiden müßt) und drückt dort ←, ←, ↑, ↓, L, R, L, R hintereinander und dann L und R gleichzeitig. Jetzt kommt Ihr in die Charakter-Auswahl. Dort könnt Ihr neben einem farbigen Dino auch die Bosse als Charakter anwählen. Übrigens: Ihr braucht Euch bei der Tastenkombination nicht beeilen, drückt die Tasten lieber langsam, dafür aber sicher.

Mystical Ninja starring Goemon

Unverwundbarkeit

Martin Wyputta aus Hamm hat einen Trick für Ninjas herausgefunden: Wenn Ihr im Spiel beschossen werdet, müßt Ihr schnell C↓ drücken. In der Zeit, in der die Rauchwolke erscheint und Ihr den Charakter wechselt, seid Ihr unverwundbar.

Mystical Ninja starring Goemon

2. Teil unserer Komplettlösung

Auch auf die Gefahr hin, Euch den Spaß zu nehmen: Hier sind die vier Paßwörter, die *Mystical Ninja starring Goemon* für den Game Boy zu bieten hat. Doch mit dem Karten-Material, das wir zusammengetragen haben, könnt Ihr mit Sicherheit ohne solche Hilfsmittel zum Ziel kommen, oder?



Level 2: Demon Cave



Level 3: Black Ship Skull



Level 4: The Skull, Once Again



Level 5: Skeleton Island

Level 2: Demon Cave

Ameisen haben Yosute Village überrannt. Ihr müßt Euch mit den normalen Arbeitern rumschlagen, um zu den Drohnen (D) zu gelangen. Ihnen tritt man am besten mit voller Energie entgegen, sonst ist Euer Shuriken-Verbrauch zu hoch. Sammelt auch bei M1 die Bombe auf, bevor Ihr weiterlauft.

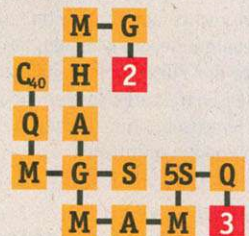
Yosute Village 1



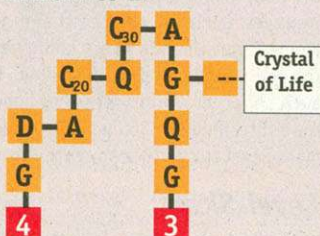
Anthill 1



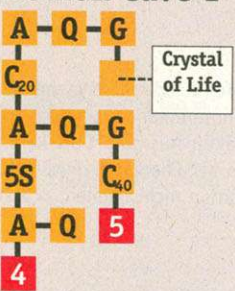
Yosute 2



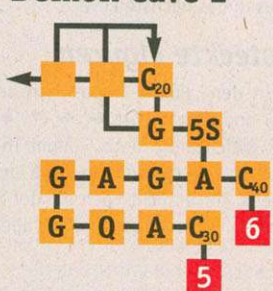
Anthill 2



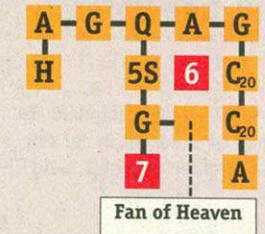
Demon Cave 1



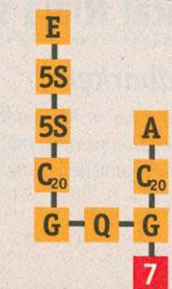
Demon Cave 2



Demon Cave 3



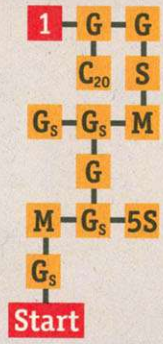
Demon Cave 4



Level 3: Black Ship Skull

Über den Hafen von Gull arbeitet Ihr Euch zum Piratenschiff vor. Der Mittelboss nervt mit einem Quiz: Zum Glück könnt Ihr es immer wieder versuchen, ohne auszuscheiden. Beantwortet seine Fragen. Da hier Geschwindigkeit gefragt ist, kann es hilfreich sein, einfach nur schnell eine Wahl zu bestätigen, als die Chance verfliegen zu lassen. Beim Endgegner solltet Ihr nicht mit Projektilen sparen, dann kommt schnell der zweite Angriff. Die Lampen-attacke ist einfach: Zeigt ihm, welche Lampe nicht in die Reihe paßt.

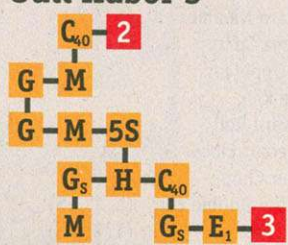
Gull Habor 1



Gull Habor 2



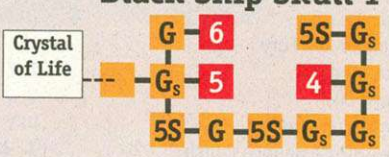
Gull Habor 3



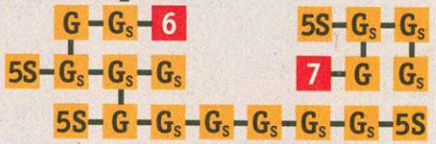
Black Ship Skull 1-1



Black Ship Skull 1-2



Black Ship Skull 1-3



Black Ship Skull 1 Deck



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| A Ameise | L Laden |
| C x Goldstücke | M Mensch |
| D Drohne | M1 Bombe (Elder) |
| E Endboss | S Shop |
| G Gegner | 5S 5 Shuriken |
| Gs schießende Gegner | T Teufel mit Knüttel |
| H Hotel | Q Qualle |

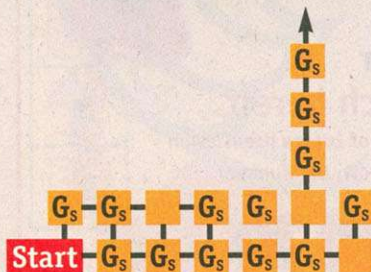


Mystical Ninja starring Goemon

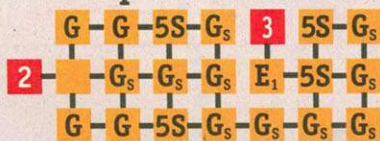
Level 4: The Skull, Once Again

Auf dem Piratenschiff seid Ihr schnell beim Mittelboss. Seine Prüfung müßt Ihr unbedingt gewinnen, sonst ist das Spiel beendet! Schreibt Euch die Paarungen auf, um beim Memory eine Chance zu haben. Der zweite Mittelboss hat eine Plattform, auf der lustige und böse Gesichter zu sehen sind. Durch Sprünge müßt Ihr die ganze Plattform mit bösen Gesichtern füllen. Wendet Euch dann dem Endgegner zu.

Black Ship Skull 1 Deck



Black Ship Skull 2 Deck



Black Ship Skull 2-1



Black Ship Skull 2-2

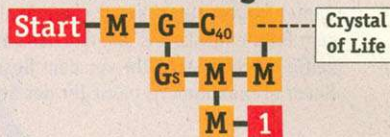


Black Ship Skull 2-3

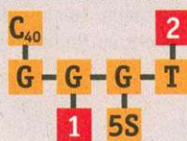


Level 5: Skeleton Island Consome Village

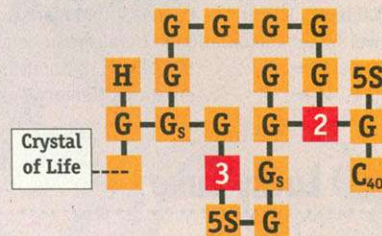
Auf dem Weg zum letzten Kampf solltet Ihr eigentlich keine großen Schwierigkeiten haben. Die Teufel attackiert Ihr am besten mit der Fernattacke bzw. den Shuriken. Besorgt Euch dann die Impact-Muschel von Yae und stellt Euch dem Endboss.



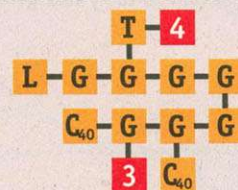
Skeleton Island 1



Skeleton Island 2



Skeleton Island 3



Skeleton Island 4



Forsaken

Zugriffs-Code

Geht zum „Drücke Start“-Bildschirm und gebt diese Tastenkombination ein: A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓. Jetzt könnt Ihr in der Missions-Auswahl alle Level anwählen und außerdem steht Euch im Hauptmenü der Punkt „Gefechts-Modus“ zur Verfügung. Wer sich den „Gefechts-Modus“ lieber auf legale Art und Weise verdienen will, sollte folgendes probieren:

Gefechts-Modus Bronze: Spielt die leichte Version des Spieles durch.
Gefechts-Modus Silber: Löst den mittleren Schwierigkeitsgrad.
Gefechts-Modus Gold: Vollendet das Spiel im schweren Modus.

Mission: Impossible (US)

Mit Kopf und Fuß ins Waffenlager

Auch für *Mission: Impossible* gibt es schon die ersten Tastenkombinationen. Gebt dazu folgendes in der Level-Auswahl ein:

C↓, R, Z, C→, C← große Füße
C↓, R, C↑, L, C← großer Kopf
C↓, C↑, R, L, Z Alle Spieler laufen als Kinder herum.*
C↑, Z, C↑, Z, C↑ Ein Horn trötet und Ihr seid im Turbo-Modus.*
R, L, C←, C→, C↓ Ihr bekommt einen Mini-Raketenwerfer mit 30 Raketen.*
C↑, L, C→, C←, C↑ Diesmal bekommt Ihr eine 7.65 Pistole mit Schalldämpfer und 30 Patronen.*
R, L, C↓, C↓ Eine aufgerüstete 9mm Pistole steht Euch mit samt 30 Patronen zur Verfügung.*
C→, C←, C→, C↓, R Für diesen Cheat gibt es eine Uzi mit 30 Schuß Munition.*

* Wenn Ihr diese Tastenkombinationen richtig eingegeben habt, hört Ihr Ethan sagen: „Ah, That's Better!“

Bugs Bunny Crazy Castle 2

Mörenstarke Paßwörter

Auch diese Paßwörter stammen aus der Feder von Christian Tenisch aus Mörel (Schweiz):

- | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1. Level: TIME | 2. Level: TEST | 3. Level: GAME | 4. Level: SHIP |
| 5. Level: RACE | 6. Level: WORD | 7. Level: SHOP | 8. Level: SIZE |
| 9. Level: QUIZ | 10. Level: DOLL | 11. Level: DATE | 12. Level: ZOOM |
| 13. Level: DISK | 14. Level: GOLD | 15. Level: ZERO | 16. Level: FIRE |
| 17. Level: ROOT | 18. Level: READ | 19. Level: TAPE | 20. Level: UNIT |
| 21. Level: SONG | 22. Level: TYRE | 23. Level: LOVE | 24. Level: NOTE |
| 25. Level: JAZZ | 26. Level: HELP | 27. Level: KING | 28. Level: GIFT |

Wario Land 2

Gleich zum Boss

Daniel Treuter aus Köln hat einen Trick herausgefunden, mit dem man sofort zum Boss eines Levels kommt. Geht in ein Level und drückt ↓ und A gleichzeitig – schon steht Ihr vor dem Boss. Leider hat der Trick einen Nachteil: Bevor er funktioniert, müßt Ihr das Spiel einmal durchgezockt haben.

Donkey Kong Land 3

Verschiedene Tastenkombinationen

Waldemar Huber aus Bayreuth und Markus Würll aus Postbauer Heng haben zwei Tastenkombinationen herausgefunden. Gebt sie jeweils im Titelbild ein:
 ↓, ↓, ↑, ←, →, 50 Leben (18 Bonusleben)
 ↑, ↑, ↓, ←, →, ein gratis Memory-Spiel

Lucky Luke

Das erste Paßwort

Christian Tenisch aus Mörel (Schweiz) hat ein Paßwort zu *Lucky Luke* gefunden: Mann, Pferd, Lucky Luke, Hund, Hund.

Kirby's Dreamland

Hilfe für Dominik Nuszpl

Alexander Hetberich aus Neu-Anspach hat die passenden Tastenkombinationen für Dominik Nuszpl. Um die Energie und Leben von Kirby einzustellen und ins Sound-Menü zu gelangen, drückt Ihr im Titelbild einfach ↓, B und Select gleichzeitig. Und um in ein Extra-Spiel zu gelangen, müßt Ihr (ebenefalls im Titelbild) ↑, A und Select gleichzeitig drücken.



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)

Infogrames-Hotline

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

Virgin-Hotline

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

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

Die Fun Vision-Hotline

**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!

Alle Eure Fragen

- Rainer Zabel aus Worms kann in *Wario Land 2* (GB) einige Schätze nicht finden. Wer hat für ihn eine Wegbeschreibung?
- Christian Rimmel aus Hannover sucht dringend Ankürzungen für das Game Boy-Spiel *Donkey Kong Land 3*. Wer kann ihm helfen?

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Alexander Hetberich aus Neu-Anspach, Benedict Baur aus Udenheim, Christian Maiwald aus Koblenz, Christian Tenisch aus Mörel, Daniel Treuter aus Köln, Jan Hesse aus Haida, Markus Würll aus Postbauer Heng, Martin Wyputta aus Hamm und Waldemar Huber aus Bayreuth. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an Frank Ulmerich aus Riedstadt. Herzlichen Glückwunsch!

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip • Ask-A-Tip

Tips herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich halt. Denn jeder Tip, der in der NFV veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Und für den Bombentip der Ausgabe lassen wir sogar ein N64-, Super Nintendo- oder Game Boy-Spiel (nach unserer Wahl, aber auf jeden Fall ein top-aktuelles 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- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine PAL-Version sein.

Wario Land II™

Verboten böse!



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



Nintendo®



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





Willkommen zu unserem zweiten Game Guide zu *Banjo-Kazooie*. Diesmal stranden wir auf der Treasure Trove Cove, tauchen ab in Clanker's Cavern und waten durch den Bubblegloop Swamp.



NACHHOLBEDARF!

ZU HAUSE

Geht zu Eurem Haus zurück. Steigt auf die Mülltonne und springt auf das Dach. Stellt Euch jetzt auf den Schornstein und springt zum Extra-Leben.



NOCH MEHR PUZZLES

Wenn Ihr in Mumbo's Mountain den Schalter gefunden habt, solltet Ihr zu dem Zauberer gehen und Euch in eine Termiten verwandeln lassen. Verlaßt jetzt die Welt und klettert auf den Berg mit dem Puzzleteil.



2. WELT: TREASURE TROVE COVE

HAIFISCH-SUPPE

Lockt die Haie zum Strand und beschießt sie dann mit Eiern. Nach einigen Treffern verschwinden sie und kommen so schnell nicht wieder.



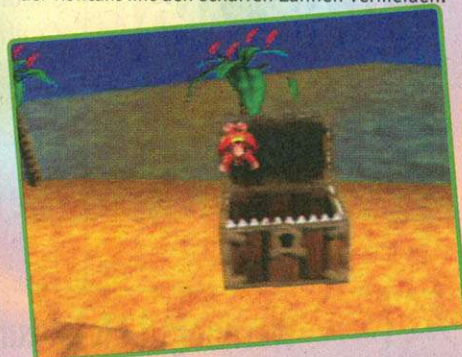
KRABBen-COCKTAIL

Die Krabben besiegt Ihr einfach mit der Kopfgranate. Als Lohn dafür gibt es dann zwei Waben, die Eure Energie auffüllen.



SCHATZKISTEN

In den gefräßigen Schatzkisten findet Ihr nützliche Sachen. Wahrt etwas Abstand und springt mit dem Saltovolante in die Kiste. So läßt sich der Kontakt mit den scharfen Zähnen vermeiden.



NEUE MOVES

Nur Fliegen sind schöner!

Auf dem Mast trifft Ihr den netten Maulwurf Bottles wieder. Diesmal erklärt er Euch, wie Ihr mit Hilfe der Flugplatten abheben könnt. Sammelt dafür so viele rote Federn wie möglich (maximal 50 können erreicht werden).

**Der Super-Sprung**

Geht vom Start gerade aus durch die Öffnung im Damm. Dreht Euch nach rechts und hüpf die Kisten nach oben. Auf dem Damm geht es nach links, wo der zweite Maulwurfshügel steht. Bottles erklärt Euch hier den Super-Sprung.



DIE PUZZLE-TEILE

Kapitän Blubber

Der alte Captain Blubber braucht Eure Hilfe. Sein Schiff ist gestrandet und dadurch hat er seinen Schatz verloren. Die verschlossene Luke an Deck des Schiffes könnt Ihr mit einer Kopfgrenate öffnen. Springt dort hinein und taucht nach dem ersten Teil des Schatzes. Verläßt dann das Schiff. Auf der einen Seite ist ein kleiner Teich. Springt hinein und taucht zu der Öffnung im Schiff. Hier findet Ihr dann den zweiten Teil des Schatzes.

**Die Riesenkrabbe**

Links vom Start aus findet Ihr Nippers, die Riesenkrabbe. Im Kampf schnappt sie immer viermal mit ihren Scheren zu. Rennt in einer Ruhephase nach vorne und pickt ihr mit dem Schnabelsprung in die Augen. Nach drei erfolgreichen Angriffen zieht sie sich in ihr Haus zurück. Im Inneren des Schneckenhauses findet Ihr das Puzzle-Teil.

**Der Leuchtturm**

Fliegt zur Spitze des Leuchtturms. Landet genau auf dem Dach und Ihr erhaltet ein Puzzle-Teil.

**Sprunghaft**

Springt über die Sprungplatten am zweiten Maulwurfshügel zu einer Höhle im Berg. Dort ist ein Puzzle-Teil. Übrigens: Wer nicht springen will, kann auch dorthin fliegen.

**Der Hafen**

Betretet das Hafengebiet der Treasure Trove Cove. Von hier aus führt ein schmaler Weg zu schwimmenden Kisten. Die Kisten bringen Euch zu Plattformen mit Eiern und Federn und schließlich zu einer Plattform mit einer kleinen Höhle. Dort liegt das versteckte Puzzle-Teil.



Die gefräßige Truhe

Durch den riesigen Berg führt eine gigantische Höhle. In schwindliger Höhe findet Ihr auf beiden Seiten jeweils eine kleinere Höhle. Die eine bringt Euch zum Leuchtturm und in der anderen befindet sich eine Schatzkiste mit einem Puzzle-Teil.

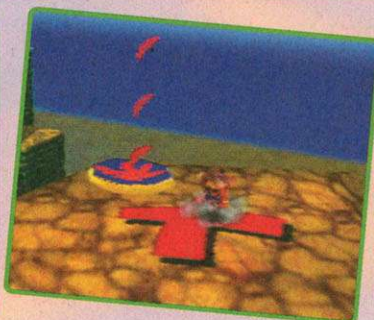


Richtig vermint

Auf der linken Seite der Insel befinden sich einige höher-gelegene Teiche. In einem schwimmt eine Mine. Lockt sie ans Ufer und bringt sie mit ein paar Eiern zum Explodieren. Jetzt könnt Ihr ungefährdet nach dem Puzzle-Teil tauchen.



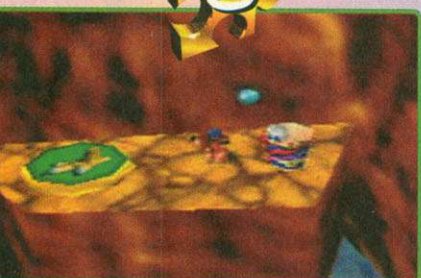
Verfli-X-te Sache



Mitten im Wasser steht ein Berg mit einem Weg drumherum. Auf dessen Spitze seht Ihr ein X. Vollführt eine Kopfgranate auf dieser Markierung und ein weiteres X erscheint. Findet nacheinander alle Zeichen und zerstampft sie. Das letzte X versteckt sich übrigens auf einer Insel neben dem Spiralen-Berg.



Der Schreibmaschinen-Kurs



Vom Start aus rechts trefft Ihr auf einen Teich, der von einer Mine bewacht wird. In diesem Teich steht eine Sandburg. Klettert auf den Damm und laßt Euch in Höhe des Teiches auf eine niedrigere Plattform fallen. Füllt dort einen Eimer mit Eiern, so daß er bereit ist, das Wasser aus dem Teich zu saugen. Geht jetzt in die Sandburg und stampft »BANJOKAZOOIE« auf die Platten. Besiegt den roten Krebs mit ein paar Kopfgranaten und holt Euch das Puzzle-Teil.



Jinjos

Das letzte Puzzle-Teil bekommt Ihr, wenn die fünf Jinjos gefunden sind.

DIE FÜNF JINJOS



1 Springt vom Steg, taucht nach dem blauen Jinjo und schwimmt schnell ans Ufer.



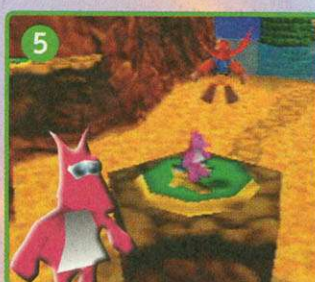
2 Ganz oben auf dem Schiffsmast hockt der grüne Jinjo.



3 Fliegt zum Höhleneingang gegenüber der Schatzkiste und geht zum Leuchtturm.



4 Vom Start aus links befinden sich ein paar Teiche. Dort findet Ihr auch den orangefarbenen Jinjo.



5 Der rosafarbene Jinjo sitzt auf einer Säule mit einem Sprungfeld.



Auf einem Vorsprung steht eine Palme mit dem gelben Jinjo.



EXTRA-LEBEN



Am Fuße eines Steges zum Spiralen-Berg steht eine 1-Up-Statue.



Kurz vor der Insel mit dem Pfeil schwimmt eine Kiste mit einem Extra-Leben.



Bei den vielen Teichen auf der linken Seite der Insel ist eine Statue zu finden.

DIE MUMBO-SCHÄDEL



1 Taucht im Schiff nach dem Mumbo-Schädel.



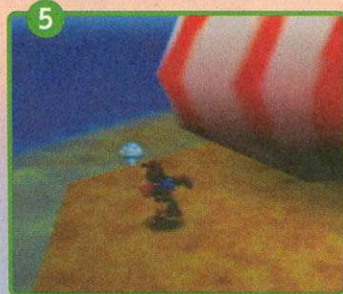
2 Geht zu dem Durchgang des riesigen Berges. Auf einer Kiste findet Ihr dann den Schädel.



3 Benutzt die Sprungplatte beim Maulwurfshügel, um den Schädel zu bekommen.



4 Klettert den Mast vom Schiff aus nach oben.



5 Hinter Nippers Behausung versteckt sich ein Mumbo-Schädel.



6 In den Teichen auf der linken Seite der Insel wird der Schädel von einer Mine bewacht.



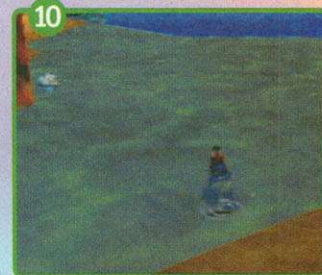
7 Lauft die Treppe zu den Stegen hinunter.



8 Unten findet Ihr eine Schatztruhe mit zwei Mumbo-Schädeln.

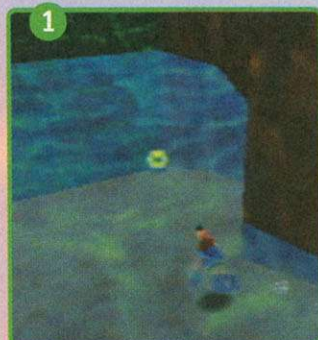


9 Brecht die Tür zum Leuchtturm auf. Dahinter verbirgt sich ein Schädel.



10 Am Fuße des Spiralen-Berges lauert ein einsamer Mumbo-Schädel.

ZUSÄTZLICHE WABEN



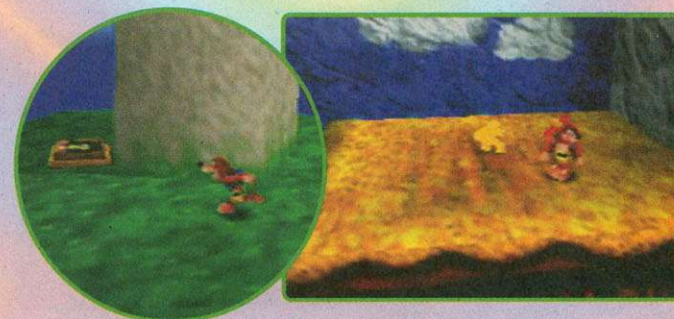
1 Stellt Euch vor Nippers. Laft jetzt rechts zum Wasser. Dort findet Ihr tief unten eine Extra-Wabe.



2 Fliegt von den beiden Schatzkisten ins Meer hinaus und holt Euch die Extra-Wabe, die über einer Kiste schwebt.

HEXEN-SCHALTER

Der Hexen-Schalter befindet sich hinter dem Leuchtturm. Verlaßt jetzt die Welt und geht zum Schiff vor der Schatzkiste, die Euch zu Treasure Trove Cove führt. Eine Kanone steht etwas hervor. Springt auf sie und dann weiter zum Deck des Schiffes. Dort wartet schon das Puzzle-Teil auf Euch.



3. WELT: CLANKER'S CAVERN

DER WEG



Springt auf das Wasserrohr. Mit einem Super-Sprung geht es in ein anderes Rohr. Dem Rohr folgt eine Höhle. Rechts vom Eingang ist ein blauer Knopf, der zwei Plattformen erscheinen lässt. Drückt ihn und gleitet über die Plattformen zum Eingang von Clanker's Cavern.

NEUE MOVES

Schützende Federn

Im Bauch des Fisches geht es erst durch eine Reihe von Ventilatoren. Geht dann durch die Tür und fliegt durch die nächste Höhle. Jetzt steht Ihr vor noch mehr Ventilatoren. Vor diesen findet Ihr den Maulwurfshügel. Hier bringt Euch Bottles Kazooies Wunderflügel bei.



RIESEN-AALE



Faßt auf, denn aus der Wandöffnung kommen plötzlich ...

... unheimliche Aale hervor, die Euch zum Fressen gern haben.



Doch mit Kazooies Wunderflügel oder mit Eierschüssen könnt Ihr sie bezwingen.

PUZZLE-TEILE

Sack-Röhre

Rechts von Clanker befindet sich unter Wasser eine Röhre mit einem Puzzle-Teil. Taucht hinein und beeilt Euch. Denn Ihr müßt den ganzen Weg wieder zurücktauchen.



Befreiungs-Aktion

Clanker hängt an einer Kette fest. Taucht an der Kette nach unten. Dort ist ein Block mit einem Schlüssel. Schwimmt dreimal durch den Schlüssel und Clanker ist befreit. Tip: Vergeßt nicht zwischenzeitlich immer wieder Luft zu holen. Taucht am besten jedes Mal, nachdem Ihr durch den Schlüssel geschwommen seid, auf.



Das Luftloch (1. Teil)

Wenn Clanker atmet, schießt eine Schraube aus seinem Luftloch. Wartet, bis diese in die Luft schießt, und laßt Euch nach unten fallen. Geht durch eine Reihe von Ventilatoren und holt Euch das Puzzle-Teil am Ende des Ganges.



Herr der Ringe

Am Ende des Ganges von Puzzle-Teil Nr. 3 ist auch eine Tür. Durchquert sie und Ihr kommt in einen Raum mit Ringen. Springt durch den Ring mit dem grünen Rand. Jetzt wird ein anderer grün: Findet ihn und springt hindurch. (Die Zahlen auf dem Bild zeigen Euch die richtige Reihenfolge.)





Das Luftloch (2. Teil)

Steigt auf Clankers Rücken und geht zum Luftloch. Immer wenn Clanker ausatmet, schießt eine Schraube nach oben. Diesmal stellt Ihr Euch auf die Schraube und fahrt zu einer schwebenden Plattform. Von hier aus kommt Ihr über einen schmalen Steg an ein weiteres Puzzle-Teil.



Das Ventilations-System

Fliegt durch die Halle mit den Ringen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist eine Öffnung. Dahinter befindet sich eine zweite Reihe mit Ventilatoren. Wechselt auf den Vogel und rennt durch die rotierenden Sägen.



Verseuchte Krebse

Hinter Clanker seht Ihr unter Wasser eine grüne Röhre. Taucht hindurch und stellt Euch den grünen Krebsen. Bezwingt sie mit Eurer Kopfgrate. Wenn alle besiegt sind, bekommt Ihr noch ein Puzzle-Teil.



Der Zahnarzt

Clanker hat Zahnschmerzen. Schwimmt zu seinem Maul und besteigt die linke Insel vor ihm. Mit einigen gut gezielten Eierschüssen könnt Ihr den goldenen Zahn entfernen. Schwimmt jetzt in das dadurch entstandene Loch und holt Euch das Puzzle-Teil.



Hinter Gittern

Steigt auf Clankers Schwanz und springt auf die hinter Clanker liegende Plattform. Entfernt das Gitter vor dem Puzzle-Teil mit einem gezielten Eierschuß oder mit Kazooies Schnabelsprung und holt es Euch.



Jinjos

Wie immer an dieser Stelle müßt Ihr die fünf Jinjos finden.

DIE FÜNF JINJOS



Im ersten Raum müßt Ihr Rohre nach oben springen und dem Weg folgen. Hinter einem Bienenstock versteckt sich der gelbe Jinjo.



Taucht in die Tiefe des Meeres zum Block, an dem einst Clanker an einer Kette befestigt war. Dort findet Ihr den grünen Jinjo.



In einem Tunnel zu Clankers linker Seite ist der blaue Jinjo zu finden.



Benutzt die Sprungplatte auf Clankers rechter Seite und springt auf die Röhre. Durchbrecht das Gitter und holt Euch den orangefarbenen Jinjo.



Taucht in Clankers Kiemen auf der rechten Seite. Auf dem Weg zum Bauch taucht ...



... Ihr senkrecht nach unten, um den rosafarbenen Jinjo zu finden.



MUMBOS SCHÄDEL



Springt im ersten Raum auf die Röhren und folgt dem Weg. Auf einer davon findet Ihr dann einen Mumbo-Schädel.



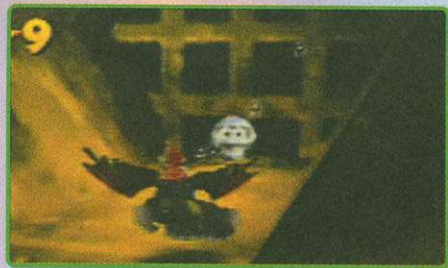
Im großen Raum mit Clanker wird ein Schädel von einem Aal bewacht. Schießt ihn ab und holt Euch den Magie-Schädel.



Schießt auch den Zahn auf der rechten Seite ab ...



... und holt Euch den Schädel im Inneren des Fisches.



In einem der vielen Unterwasser-Tunnel versteckt sich ein noch Schädel.



Springt auf der Sprungplattform nach oben. Klettert die Röhre hoch.

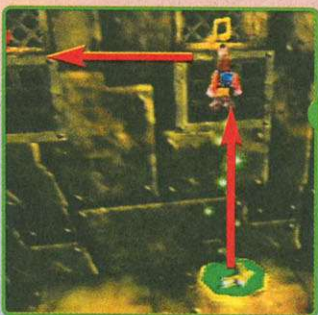


Über zwei Gitter geht es dann zum nächsten Schädel.

EXTRA-LEBEN



Rechts von Clanker ist eine Sprungplattform. Springt dort nach links und stampft auf die Röhre. Ein Gitter öffnet sich und gibt einen Gang frei. Am Ende des Ganges findet Ihr ein Extra-Leben.



Springt auf der Sprungplattform nach oben in die Fensternische.



Mit dem Flattersprung erreicht Ihr leicht die nächsten Fenster. Im letzten befindet sich dann die Banjo-Statue.



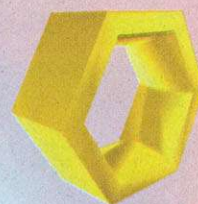
Eine Banjo-Statue wird von einem Aal bewacht. Wartet ab, bis er verschwindet und holt sie Euch dann.

DER HEXEN-SCHALTER ZUSÄTZLICHE WABEN

Laßt Euch in Clankers Luftloch fallen. Lauft nicht in Richtung der Ventilatoren, sondern dreht Euch um und hüpf auf den Schalter.



Schwimmt auf der rechten Seite Clankers zum Rohr, daß ins Wasser führt. Taucht zum Ende des Rohres. Dort befindet sich eine Extra-Wabe.



Außerhalb der Welt, in dem Raum mit dem Puzzle zur Treasure Trove Cove, bekommt das Hexenmosaik am Boden plötzlich Stielaugen. Springt auf beide Augen, um ein Puzzle-Teil zu bekommen.



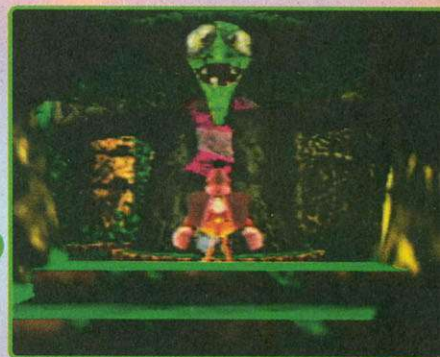
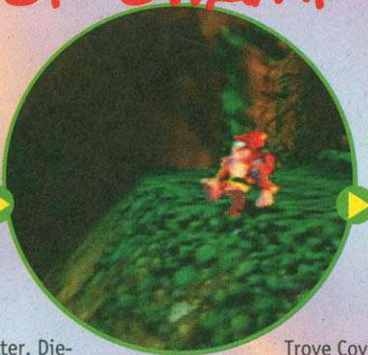
Rechts von Clanker ist eine Sprungplattform. Springt von hier aus nach links auf das Rohr.



Geht das Rohr entlang und springt auf das nächste. Nach einer Kopfgranate findet Ihr die Extra-Wabe.

4. WELT: BUBBLEGLOOP SWAMP

DER WEG



Geht zu dem Raum, der direkt zu Clanker's Cavern führt. Dort müßt Ihr den blauen Schalter betätigen, damit Ihr das Wasser überqueren könnt. Auf der anderen Seite ist ein weiterer Schalter, der den Weg nach oben öffnet. Folgt ihm und

betätigt den dritten Schalter. Dieser öffnet eine Röhre im Wasser. Schwimmt hindurch, folgt dem Weg zum Puzzle und schaltet den Sumpf frei. Kehrt jetzt in den Raum mit den beiden Abzweigungen zur Treasure

Trove Cove und zu Clanker's Cavern zurück. Dort ist ein Hügel mit einer Tür, die Euch zu einer Hexenstatue bringt. Geht an ihr links vorbei und besteigt einen weiteren Hügel. Folgt dem Weg zum Bubblegloop Swamp.

NEUE MOVES



Auf der Start-Ebene geht Ihr zum roten Frosch, bezwingt ihn und folgt dem Weg dahinter zu Bottles.



Er erzählt Euch alles über Gummi-Stiefel und bringt Euch bei, wie man damit durch den Sumpf stolziert.

MUMBOS HÜTTE



Nachdem Ihr das Puzzle-Teil im Irrgarten eingesammelt habt, ...

... folgt Ihr einfach dem Weg weiter und stoßt so auf Mumbos Hütte.



PUZZLE-TEILE



Vielfraße

In der Nähe des Starts wartet ein goldenes Krokodil auf sein Fressen. Füttert es mit einem Ei ...



... und ein weiteres Krokodil erscheint. Findet alle Krokos und füttert sie. Das letzte gibt Euch das Puzzle-Teil.

Puzzle-Teile auf Zeit gespielt

Lauft vom Start aus über die schmale Brücke und folgt dem Weg zu einem Puzzle-Schalter. Drücken!



Jetzt müßt Ihr den Pfad nach oben nehmen und so schnell wie möglich das Puzzle-Teil finden.



Fröhliche Ostern



Vom Puzzle-Schalter geht es weiter nach links zu den roten Fröschen. Von dort fährt ein Blatt zur Insel des Ostereis.



Knack das Ei! Ein X zeigt Euch, an welcher Stelle es geknackt werden muß. Hier hilft Euch dann eine Kopfgranate oder ein Schnabelsprung.

Goldene Frösche



Auf einer Insel hüpfen goldene Frösche herum. Besiegt sie alle und es gibt ein Puzzle-Teil.

Hüttenspringer

Von den goldenen Fröschen geht es geradeaus zu einer Sprungplattform. Hüpf weiter nach oben.



Dort ist eine Hütte, die Ihr zerstampft. Eine weitere Sprungplattform erscheint, und Ihr könnt auf die nächste Ebene springen. Oben wartet dann das Puzzle-Teil.

Das Labyrinth



Findet den Schalter, aktiviert ihn und holt Euch das Puzzle-Teil am Ende eines schmalen Pfades.

Neben dem riesigen Krokodil führt ein schmaler Weg nach oben. Zieht dort die Gummistiefel an und stampft durchs Labyrinth.



Mr. Viles Herausforderung

Geht zu Mumbos Hütte. Er verwandelt Euch in ein Krokodil. Jetzt könnt Ihr in die Nasenlöcher des riesigen Krokodils schlüpfen.



In der Nasenhöhle fordert Euch Mr. Viles zu einem „appetitlichen“ Rennen heraus. Tip: Haltet Euch in seiner Nähe und schnappt ihm die Leckereien vor der Nase weg.

Fußplattler



Rechts von den goldenen Fröschen trefft Ihr auf eine Schildkröte mit kalten Füßen. Helft ihr beim Aufwärmen und stampft darauf. Zum Dank gibt es ein Puzzle-Teil.

Froschkonzert



Im Inneren der Schildkröte gibt es ein Froschkonzert. Der Dirigent fordert Euch auf, mitzuspielen. Und falls es Euch zu schnell geht, haben wir die Farbkombinationen für Euch:

1. Lied: rot, hellblau, rosa.
2. Lied: gelb, rosa, gelb, rot, gelb.
3. Lied: rosa, rot, gelb, rot, blau, rosa, hellblau.

Jinjos

Wie könnte es anders sein: Das zehnte Puzzle-Teil gibt es für fünf Jinjos.

DIE FÜNF JINJOS



Geht vom Start aus auf die schmale Brücke. Links davon pfeift dann schon der gelbe Jinjo.



Der grüne Jinjo sitzt auf dem Weg zum Puzzle-Teil mit dem Schalter.



Verwandelt Euch in das Krokodil und untersucht den Sumpf bei den höhergelegenen Plattformen.



Hinter dem riesigen Krokodil gibt es eine Insel mit einem Frosch und einem Pfahl.



Und darauf thront der blaue Jinjo.



Hinter der Schildkröte wartet ein weiterer Jinjo im Sumpf.

MUMBOS SCHÄDEL



Watet mit den Gummistiefeln durch den Sumpf und holt Euch den Schädel hinter der Plattform mit dem gelben Jinjo.



Einen Mumbo-Schädel findet Ihr auf dem Weg zum Puzzle-Teil mit dem Schalter.



Hoch oben über den Hütten auf den höhergelegenen Plattformen schwebt ein Mumbo-Schädel.



Auf dem Pfeiler vor der Schildkröte ist ein weiterer Schädel.



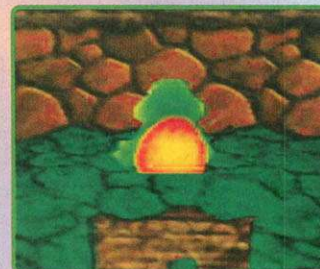
Hinter Mumbos Hütte hat sich ein Mumbo-Schädel verkrochen.



Im riesigen Krokodil findet Ihr einen Schädel am Ein-, bzw. Ausgang.



Im Sumpf unter den höhergelegenen Plattformen findet Ihr sogar zwei Mumbo-Schädel.



Hinter dem Dirigent des Frosch-Chores ist ein Schädel zu finden.

EXTRA-LEBEN

Das Osterei



Stellt Euch auf das Osterei und legt einen Saltovolante hin. Schon habt Ihr ein Leben mehr.

Völlig abgesumpft

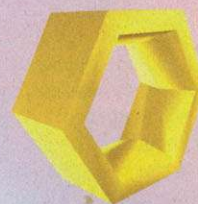


Am hinteren Ende unter den höhergelegenen Plattformen findet Ihr noch ein Extra-Leben.

ZUSÄTZLICHE WABEN.



Über Mumbos Kopf schwebt die erste Extra-Wabe.



DER HEXEN-SCHALTER



Auch der Hexen-Schalter verbirgt sich in einer Hütte auf einer der höhergelegenen Plattformen.



Stellt Euch auf den Notenständer des Dirigenten und legt einen Saltovolante hin.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

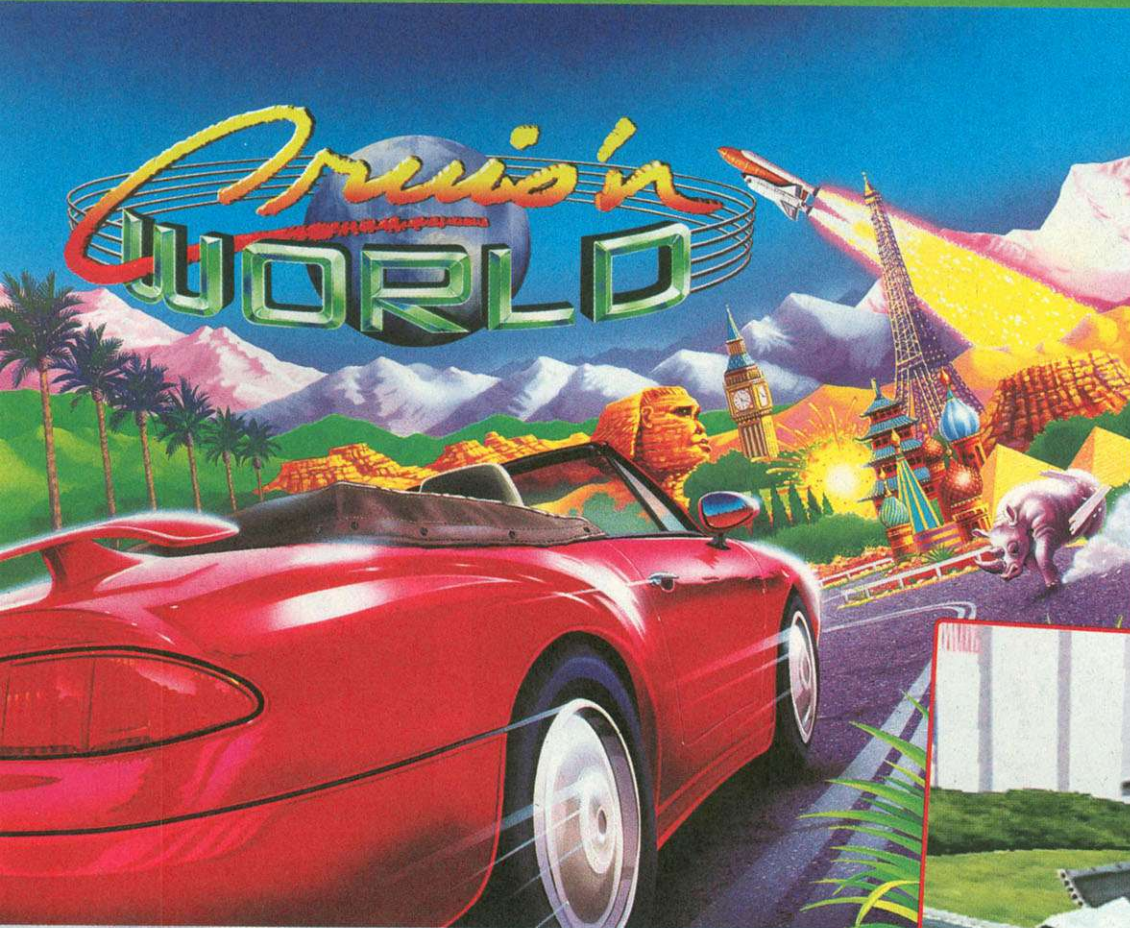
Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: dt. Bildschirmtext, Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Jump'n'Run

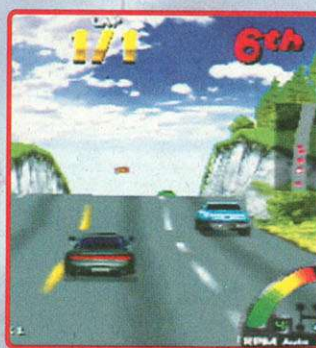


Aus welchem Grund lädt man ein Auto in ein Space Shuttle? Wenn es sich um ein Spiel von Midway handelt, ist die Antwort einfach: Das Shuttle fliegt Euch zum Bonus-Level von *Cruis'n World* (N64)!



Mit 80 Meilen um die Welt!

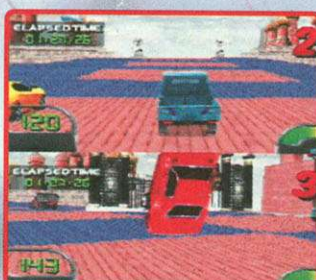
Rund um die Erde führen die 14 Level (plus Geheimrunde) von *Cruis'n World*. Statt nur amerikanische Städte und Landschaften, hat sich Midway diesmal jede Menge typische Szenarien aus den jeweiligen Ländern besorgt: Der Rote Platz in Moskau, Azteken-Tempel in Mexiko, schier unendlich lange Hecken in England ... Ziel ist es nicht nur, erster zu werden: Für erfolgreiche Stunts (z. B. auf Dünen oder mit anderen Autos) gibt es Punkte!



Auch für 2 Spieler



Natürlich wurde *Cruis'n World* auch ein 2-Spieler-Modus gegeben.



Dafür sind ein paar computergesteuerte Konkurrenten weniger am Start!

Extras für mehr Spaß



Wer oft gewinnt, bekommt Upgrades für die Wagen. Entweder wird die ...



... Geschwindigkeit erhöht, oder Ihr dürft das Auto grafisch verändern.

World Championship

Im „World Championship“-Modus geht es erstmals um die Erde: Die Strecken sind viel kürzer als beim „Cruise the World“, wo Ihr alle Runden fahren dürft und die ultimative Überraschung winkt. Der „WC“-Modus ist in drei Stufen unterteilt, die an Geschwindigkeit zunehmen. Achtet auf Eure Gegner: Sie ziehen liebendgerne ohne Provokation in Eure Richtung rüber, um Euch von der Straße zu drängen. Dafür geben sie sogar ihren ersten Platz auf! Diese Strecken geben nicht viel Platz für Tricks: Riskiert lieber nicht, irgendwo hängen zu bleiben.

Easy

Hawaii

Die Strecke bietet einige scharfe Kurven. Doch im Unterwasser-Tunnel geht die Wutz so richtig ab: Hier könnt Ihr den Wagen voll ausfahren!

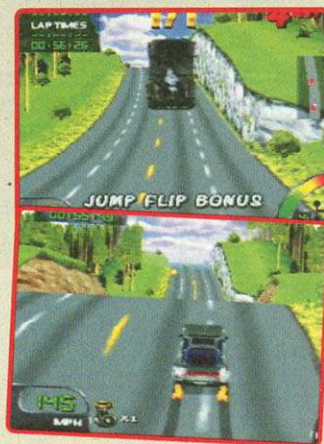


Bleibt bei den scharfen Kurven auf der Innenseite der Strecke. So könnt Ihr gefahrlos austreiben!

Deutschland



Sprungrampen sind ideal für Tricks: Drückt zweimal auf die A-Taste, dann macht das Auto einen Wheelie. Der führt zu einem Stunt. Vor dem großen Sprung müßt Ihr Euch rechts ausrichten!



Ägypten

Eine kurze Strecke mit einigen Sprungdünen. Nutzt sie und macht dort ein paar Tricks, oder fahrt auf Nummer Sicher und rast unge-stört zum Ziel!

Medium

New York

Die Straßen der Großstadt sind kurven- und hügelreich. Seid bei den Unterführungen vorsichtig!

Frankreich

Im Land der Feinschmecker gibt es viele zweispurige, enge Alleen. Laßt Euch nicht in die Bäume drängen.

Kenia

In der Mitte der Wüstenbahn gibt es einen Grasstreifen, der Euch verlangsamt. Überlegt gut, ob Ihr die Streckenvarianten nehmt, die zwar kürzer sind, aber Sprünge beinhalten.



England

Hecken verengen die Fahrbahn. Fahrt nicht auf den Fußgängerwegen!



Expert

Italien

Das Land der Römer ist ein Hochgeschwindigkeitskurs mit einigen leichten Kurven und gefährlichen Alleen.



Australien

Eine kurvenreiche Fahrt durch den Busch, nur von Kängurus aufgelockert!



Mexiko

Kurvenreiche Raserei an Azteken-Tempeln vorbei: Fahrt nicht auf die Steine auf, sonst verliert Ihr kostbare Zeit.

China

Nur drei Worte: hart, kurvig, schnell! Viel Glück!

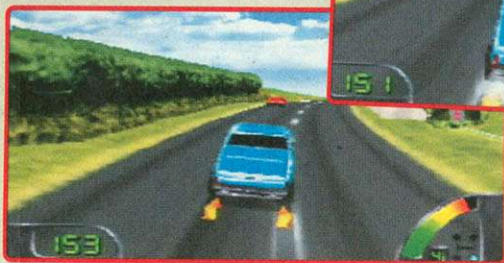


Cruisin the world

Rund um die Welt geht es im großen Wettrennen. Hier wird zwischengespeichert, so daß Ihr jederzeit wieder einsteigen könnt. Außerdem darf jede Strecke, bei der Ihr nicht den ersten Platz belegt habt, wiederholt werden.

England

Kommt in der Stadt nicht auf die Seitenstreifen, das kostet Zeit. Außerdem beenden die Laternen Eure Fahrt. Paßt auf, wenn die Strecken eng werden (zweispurig). In Stonehenge bewundern UFOs Eure Fahrkünste.



Rußland

Wenn die Strecke nach links umgeleitet wird, solltet Ihr nicht geradeaus weiterbreitern: Da ist keine Abkürzung. Und nutzt die Statuen für Sprünge, um die Trickanzahl zu erhöhen.



New York

Aufgrund der engen Gassen sind Dreher sehr gefährlich. Ihr kommt dann gar nicht mehr in die Gänge und springt wie ein Pingpongball durch die Gegend. Gegen Ende der Strecke gibt es zwei Sprungmöglichkeiten: Haltet Euch rechts am Streckenrand.



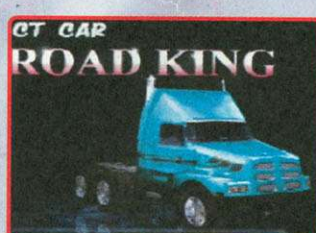
Italien

Vor der großen Brücke gibt es eine Streckenvariante: Biegt links ab. Italien ist ein echter Hochgeschwindigkeits-Parcours, aber paßt auf die Alleen auf.



Autos für Raser

Einer wichtigen Frage müssen wir uns noch widmen: Welche Autos sind eigentlich in Cruisin' World vertreten? Von Geländewagen über Sportflitzer und Laster gibt's nix, was es nicht gibt. Sogar unser italienischer Pizza-Freund aus der Werbung ist mit einem dreirädrigen Vehikel vertreten. In ihrer Grundausführung bringen die Autos alle so rund 140 Meilen (+/- fünf) auf die Straße. Nach der ersten Aufstockung werden daraus gerne 160! Dann hält Euch nichts mehr auf.





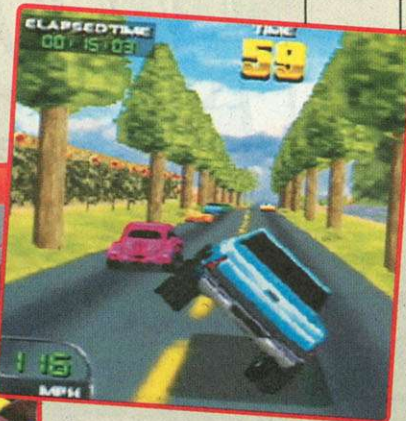
Ägypten

Durch die Wüste geht es in den Pyramiden-Bereich. Auf den Gefällstrecken könnt Ihr dann richtig Schwung holen. Aber Vorsicht vor den Kurven!



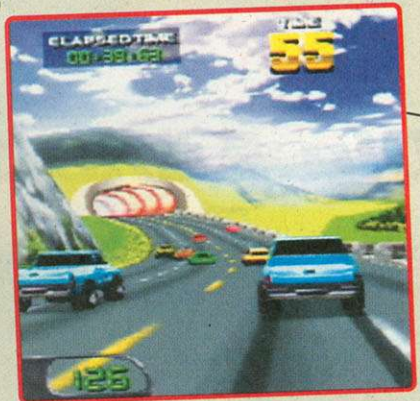
Frankreich

Rasen wie Gott in Frankreich: Achtet in Paris auf den Tunnel (nicht abdrängen lassen: Gegenverkehr!) und sonst auf die Alleen.



Deutschland

Es gibt wenige Trickmöglichkeiten (ein paar Sprünge), aber man kann richtig losheizen. Und jetzt wissen wir, was die Amerikaner an Deutschland schätzen: Wälder und Schlagbäume.



Florida

Ein schneller Kurs mit ein paar Sprüngen und Schranken (geteilte Straße). Fahrt schnell zum NASA-Zentrum.

Mond

Die ultimative Belohnung für alle Fahrer, denen auf unserer Erde nichts mehr unbekannt ist. Die Fahrt durch Florida endet mit dem Abspann, in dem Euer Rennwagen ins Space Shuttle geladen wird. Doch was dann? Schaut Euch den kompletten Abspann an, erst dann könnt Ihr die Sauerstoffflasche anlegen und durch Mondstaub rasten.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Midway/
Eurocom

Vertrieb: Nintendo of
Europe

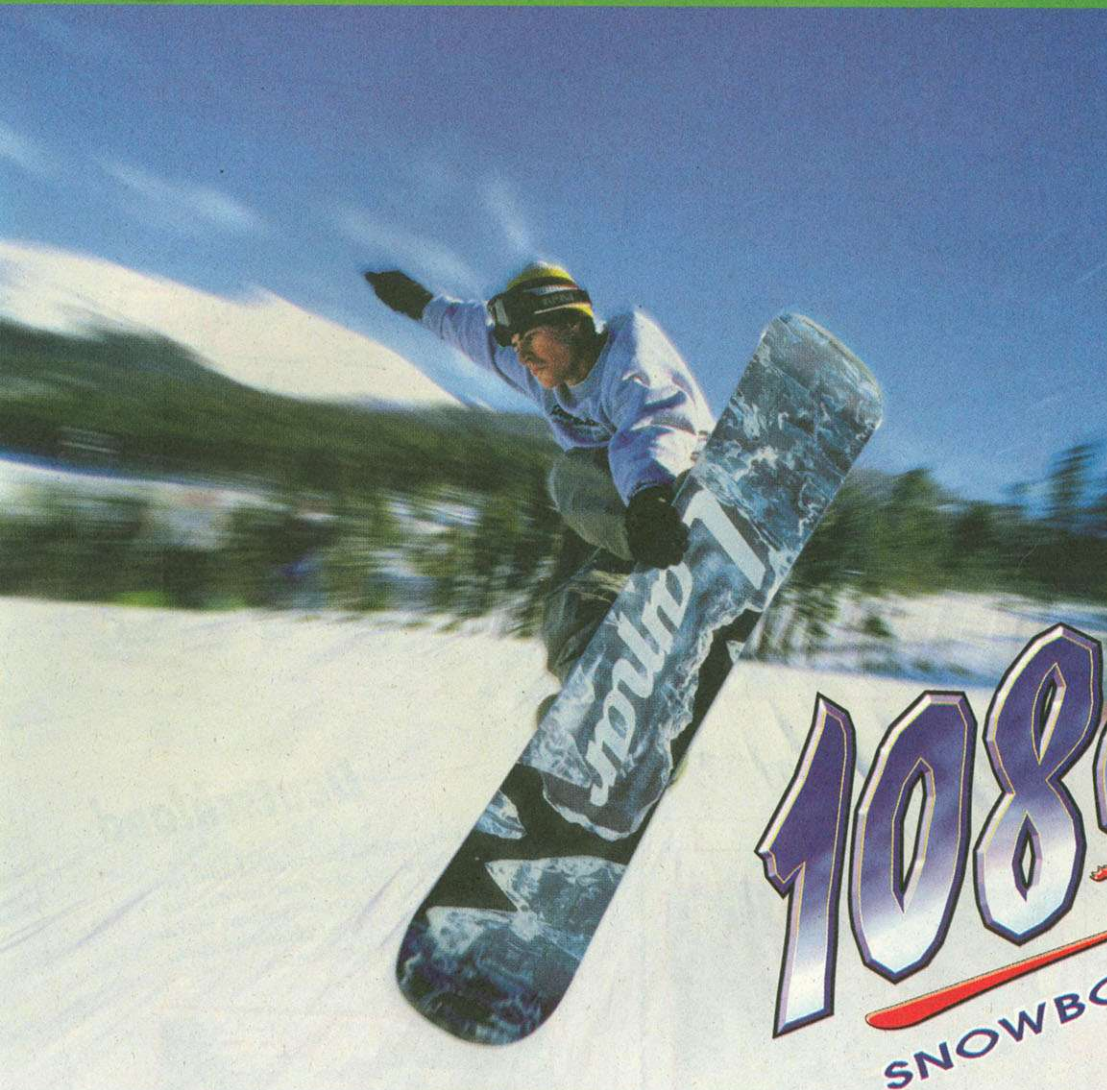
Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Modul-interner
Speicher, Rumble Pak-
kompatibel

Genre: Autorennen



Juchu, endlich genug Schnee zum Snowboarden! Jedenfalls auf dem N64, wo mit **1080° Snowboarding** die Pisten unsicher gemacht werden. Wie das aussehen kann, zeigen wir Euch –



also ab aufs Board und los geht's.

1080° TenEighty SNOWBOARDING

Die Künstler auf dem Board

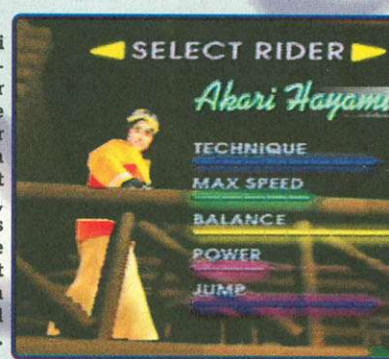


19 Jahre alt ist er, der Japaner Kensuke Kimachi. Ihm liegen sowohl die Rennstrecken als auch die Kurse zum Tricksen. Sein Ziel: Er will der beste Snowboarder der Welt werden!



Aus Kanada kommt Ricky Winterborn. Gerade einmal 14 Jahre alt, aber bereits ein exzellenter Techniker. Ihm fehlt es jedoch an Geschwindigkeit.

Akari Hayami ist die einzige Frau der Gruppe. Die Jagd nach der schnellsten Zeit ist nicht ihre Sache, aber wenn es um Sprünge geht, macht ihr kaum jemand etwas vor.



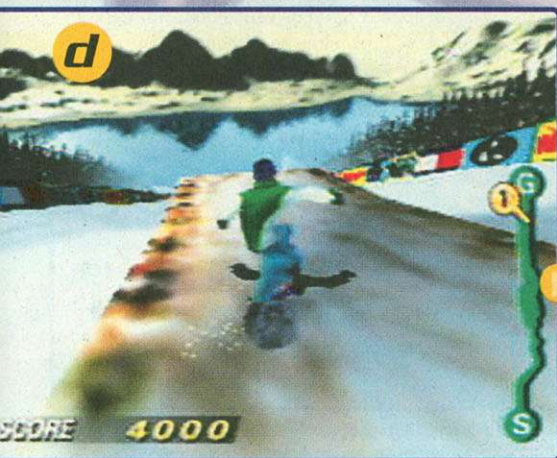
Der Engländer Dion Blaster ist der Älteste der fünf Sportler. Er ist außerdem der Schnellste – gewagte Tricks gehören allerdings nicht zu seinen Stärken.

Na, wonach steht Euch der Sinn? Wollt Ihr mit dem Snowboard den Hang hinunter rasen oder jeden Hügel nutzen, um halsbrecherische Sprünge auszuprobieren? Wählt einen Sportler, der Eure Vorlieben teilt, gebt ihm ein geeignetes Brett – dann steht dem Schneevergnügen nichts mehr im Weg! Nutzt die Möglichkeit zum Training, bevor Ihr auf die Piste geht. So seid Ihr bestens gerüstet, um entweder gegen den Computer, einen zweiten Spieler oder die Uhr zu fahren. Außerdem gibt es ein Trick-Fahren – und wer alles auf einmal haben möchte, für den hat 1080° Snowboarding einen Gesamtwettbewerb.



Rob Haywood ist der einzige Amerikaner im Team. Die meisten Strecken erledigt er mit Bravour, in der Half Pipe hat er allerdings mehr als nur eine kleine Schwäche.

Crystal Lake



Kurz vor dem Ziel gibt es einige Rampen. Nutzt sie nur dann zum Springen, wenn Ihr nicht auf der Jagd nach der schnellsten Zeit seid.



Um durch die S-Kurven zu kommen, braucht Ihr ein Brett mit scharfen Kanten.

G



Visiert das Haus möglichst weit rechts an, dann erwischt Ihr die kleine Rampe und könnt abkürzen.



Noch einfacher als der Weg über die Rampe ist es, ganz eng links daran vorbeizufahren und hinter dem Zaun erst nach rechts abzubiegen.



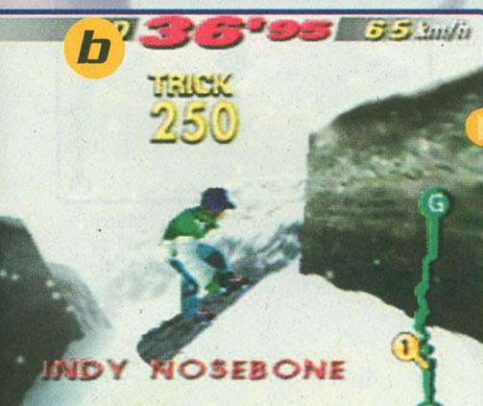
Der Ausgang aus den Kurven bietet eine wunderbare Möglichkeit, ein paar Tricks auszuprobieren.

S

Crystal Peak



Der letzte Streckenteil hat es in sich: Eine Bodenwelle jagt die nächste. Da heißt es, geschickt das Gleichgewicht zu halten.



Gelegenheiten zu trickreichen Sprüngen bietet der Kurs einige.

G



Haltet Euch hier möglichst weit rechts und nehmt den schmalen Weg. Das spart einige Zeit!

Am Start verhüllt dichter Nebel die Sicht, so daß Ihr etwa Felsvorsprünge oder Zeittore erst recht spät seht. Ist aber der erste Teil des Kurses geschafft, dann macht er seinem Namen Ehre und präsentiert sich mit kristallklarer Sicht. Bieten sich im oberen Teil vor allem Sprünge von Felskuppen an, hat der Streckenabschnitt kurz vor dem Ziel doch deutliche Ähnlichkeit mit einer Buckelpiste.



Nutzt die kleinen Erhöhungen, um nicht durch den kurvenreichen Canyon fahren zu müssen.

S

Golden Forest

Kurz vor dem Streckenende habt Ihr die Möglichkeit, über einen hohen Abhang zu springen. Kleinere Buckel gibt es dann noch einmal auf der Zielgeraden.



Drei Möglichkeiten: Wir empfehlen den mittleren Weg. An dessen Ende erwartet Euch ein langer Baumstamm, auf dem Ihr entlanggleiten könnt.



Wählt zwischen dem rechten und dem linken Weg: Der rechte ist einfacher, aber auch langsamer. Auf dem linken, der deutlich enger ist, müßt Ihr über Baumstämme springen.

Auf dieser Strecke läßt es sich nicht verhindern, auch einmal durch Pulverschnee zu fahren. Dabei ist es wichtig, möglichst viel Geschwindigkeit mitzubringen, um nur wenig an Fahrt zu verlieren. Generell gilt hier: Wer auf Geschwindigkeit aus ist, sollte alle Sprünge vermeiden. Wer tricksen möchte, der findet dafür zahlreiche Gelegenheiten.



Eine kleine Rampe lädt zu Sprungkombinationen ein – dabei sind nicht nur die Tricks, sondern auch die Landschaft atemberaubend.



Ab in den Tiefschnee: Der macht Euch zwar langsamer, dafür ist die Strecke einfacher.

Mountain Village

Wer bereits im oberen Teil von Mountain Village zu viel riskiert, wird kaum genug Energie haben, sich bis ins Ziel zu retten. Hier bleibt Ihr nicht mehr auf verschneitem oder eisigem Untergrund, sondern fahrt – wenn Ihr nicht aufpaßt – auch einmal auf der Straße.

Die Strecke bietet viele verschiedene Wege an, bei denen nicht immer sicher zu sagen ist, welcher der beste oder schnellste ist. Das hängt vor allem von Euren Vorlieben, Eurem Fahrer und Eurem Snowboard ab. Also probiert es einfach aus – Hauptsache, Ihr erreicht das Ziel!



Erspart Eurem Snowboard den harten Asphalt!



Im Tunnel immer rechts halten, dann landet Ihr am Ende nicht auf der Straße.

Ihr könnt zwischen drei Wegen wählen. Am schnellsten ist der linke!



Weicht in der Stadt den Häusern und den geparkten Autos aus, dann kommt Ihr sicher ins Ziel.

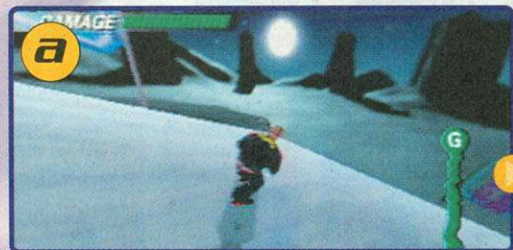


Fahrt um das Haus herum oder hindurch. Wenn Ihr Euch für letzteres entscheidet, erwartet Euch dahinter eine Schanze, die Euch über die Buckel bringen kann.

Dragon Cave

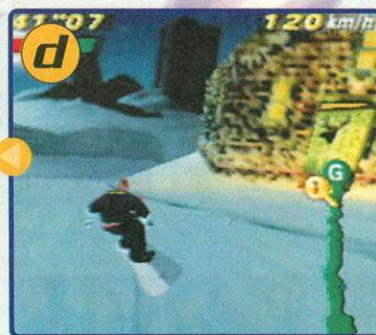


Am Ende einer Höhle gibt es die Möglichkeit, über ein Gelände zu schlittern.



Wagt den Sprung über den Abhang. Dann habt Ihr später die Chance, durch eine kurvenreiche Höhle zu fahren.

G



Durch dieses Haus könnt Ihr durchfahren – Ihr werdet staunen ...

Nutzt die etwas höher verlaufenden Wege aus, anstatt der Strecke zu folgen, die sich durch den Canyon schlängelt.



Das Dragon Cave sieht nicht unbedingt so aus, wie man sich einen Snowboardkurs vorstellt. Fackeln, Höhlen, Hängebrücken – hier geht es abenteuerlich zu. Wieder gibt es deutlich mehr als einen Weg zum Ziel. Einige sind allerdings ziemlich halsbrecherisch ...

Air Make

Hier habt Ihr die Möglichkeit, vor einem begeisterten Publikum Eure Sprungkünste zu zeigen. Geschwindigkeit und Technik sind dabei unverzichtbar. Einen größeren Sprung findet Ihr nur im Dragon Cave, dafür ist Air Make auch die kleinste Strecke. Hier fühlen sich vor allem die Trickspezialisten wohl. Für Sprungkombinationen gibt es Sonderpunkte – wer acht (!) Tricks am Stück schafft, bekommt 30.000 Punkte ...



Den Absprung genau erwischen und dann durch die Luft wirbeln – aber Vorsicht, Ihr müßt auf den Füßen landen!



Wer es geschafft hat, sich nach zahlreichen Pirouetten und Sprüngen auf dem Brett zu halten, der kann über hohe Punktzahlen jubeln.

Half Pipe

Es gibt drei Möglichkeiten, wie Ihr bei 1080° Snowboarding in die Halfpipe kommt: Entweder beim Zeitfahren, im Wettbewerb oder im Training. Die Trainings-Halfpipe ist die längste von allen; würde man sie in Originalgröße nachbauen, wäre sie mehrere Kilometer lang. Holt tüchtig Schwung und nutzt die eisigen Wände aus, um das Publikum mit waghalsigen Tricks zu begeistern.

Selbst verhältnismäßig kleine Aktionen sehen in der Halfpipe spektakulär aus.

Für Kombinationen gibt es auch in der Halfpipe Bonuspunkte.



Versucht doch einmal, mehrere Tricks aneinanderzureihen ...

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: September

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher, dt. Bildschirmtxt

Genre: Sport/Rennspiel



SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



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



Heft 5 Rainbow Bell Adventures • Shadowrun • Super Metroid • 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 23 Diddy's Kong Quest • Secret of Evermore • TNG • Mask • Tim in Tibet



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



Heft 28 Mario 64 • Pilotwings 64 • Dragon Heart • Schlümpfe 2 • Terranigma



Heft 29 Lufia 2 • Power Pigs • Terranigma • Prince of Persia 2 • N64-Update



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



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



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



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



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



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



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



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



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



Heft 39 Goleon • Ottol • Yoshi's Story • E! • Banjo-Kazooie • Forsaken



Heft 40 Forsaken • Gex • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • 1080° • C. World

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

5 DM!

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

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.)

* 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.

► **Tausche** Bomberman 64 oder Mystical Ninja Starring Goemon gegen WCW vs. NWO. **Tausche** auch Diddy Kong Racing oder Star Wars: Shadows of the Empire gegen Rampage World Tour. Schreibt an Alexander Höllinger, Anzing 10, A-4113 St. Martin i. M. ●

► **Verkaufe** folgende SNES-Titel: Donkey Kong Country 3, Terranigma (je 65,-), Secret of Mana, International Superstar Soccer Deluxe (je 50,-), Donkey Kong Country 1 & 2, Yoshi's Island, Earthworm Jim, Zelda, Super Mario Kart (je 40,-). **Verkaufe** auch alle Titel mit SNES, 3 Pads und Super Game Boy für 500,-. Manuel Blümer, Sonnenstraße 1, 47 546 Kalkar, Telefon 0 28 24 / 76 52. ●

► **Suche** SNES-Spiele, auch größere Sammlung, nur PAL-Versionen und nur mit Verpackung und Anleitung. Zahle keine überzogenen Preise! Peter Grebenteuch, Kölldaer Str. 40, 99 610 Sömmerda, Tel. 0 36 34 / 60 39 41 (nur von 18.30 Uhr bis 20.00 Uhr oder am Wochenende), Fax. 0 36 34 / 3 84 95. ●

► **Verkaufe** für N64: Mario 64, Mario Kart (je 70,-), Wave Race (75,-), Turok (UK-Version), SOTE, Lylat Wars inkl. Rumble Pak, Blast Corps, ISS (je 90,-); zusammen für 525,-. **Verkaufe** auch SNES mit 2 Controllern und 20 Spielen (je 20,-) für 500,-. **Tausche** auch alles gegen N64-Spiele. Tobias Kretzer, Am Steinbusch 9, 97 776 Eußenheim-Münster, Tel. 093 50 / 99 22 98. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Controllern und Super Game Boy für 100,-. SNES-Spiele: Super Mario World, World League Basketball, Super Tennis (je 20,-), NFL Quarterback Club, WWF RAW, Asterix & Obelix, Turtles: Tournament Fighters, Die Schlümpfe 2, König der Löwen, Yoshi's Island, Virtual Soccer, ISS Deluxe, Donkey Kong Country, Mario Paint inklusive Maus und Mauspad (je 30,-). **Verkaufe** NES mit 2 Controllern für 40,-. NES-Spiele: RC Pro-Am, Duck Tales, Nintendo World Cup, Double Dribble, Super Mario Bros. (je 20,-). Alle Preise VB. Bitte melden bei Sebastian Schack, Tel. 04 31 / 32 80 52 (Di, Mi, Fr, Sa ab 17.00 Uhr). ●

► **Verkaufe** für N64: Blast Corps, Wave Race, Yoshi's Story, Snowboard Kids (je 60,- bis 80,-); für das SNES Plok, Tiny Toons (je 30,-), Yoshi's Island, Theme Park, WWF Wrestling Mania, Schlümpfe (je 40,- bis 55,-). Außerdem 1 Controller für N64 für 40,- bis 50,-. Stefan Fröhlich, Homburger Landstraße 42g, 60 435 Frankfurt/M., Tel. 0 69 / 5 48 41 23 (mittwochs 0 69 / 54 39 64). ●

► **Verkaufe** für SNES: Super Mario Kart, Castlevania IV, Starwing, Flashback, Cybernator (je 35,-), für Game Boy Gargoyle's Quest, Battle

of Olympus, Sword of Hope, Star Trek Classic, Double Dragon 3, Star Saver, Nemesis 2 (je 20,-). Fast alles mit Verpackung und Anleitung, alles in gutem bis sehr gutem Zustand. **Tausche** auch 2 SNES- oder Game Boy-Spiele nach Wahl gegen Street Fighter Alpha 2 (mit Anleitung und Verpackung). Versand in Deutschland per Nachnahme, Porto wird übernommen. Im Ausland per Vorkasse, kein Porto! Dirk Behrisch, Telefon 03 50 57 / 5 01 41. ●

► **Verkaufe** SNES, 2 Pads, Super Game Boy und 10 Spiele (Super Tennis, NBA Jam, Nigel Mansell's World Championship, Smash Tennis, Pac Attack, Secret of Evermore, Harvest Moon, Zelda, Super Mario World, Battleship) komplett für 500,- inklusive Versand. Karin Wachter, Tel. 0 36 03 / 84 50 90. ●

► **Verkaufe** N64-Spiel Star Wars: Shadows of the Empire (VB 99,-) oder **tausche** gegen Mystical Ninja starring Goemon, Extreme G oder Aero Gauge. **Verkaufe** für das SNES Punch Out, Street Racer (je 35,-), The Brainies, Spiderman X-Men, Axel, Batman Returns (je 30,-), Super Game Boy und Wario Land I (GB) zusammen 70,-. Oder **tausche** gegen Soul Blazer, Demon's Crest, Donald Duck in Maui Mallard, Harvest Moon, Rock'n'Roll Racing (alle SNES), Mystical Ninja (N64, 2:1-Tausch). Manuel Lodes, Tel. 0 91 97 / 12 79 (nicht dienstags). ●

► **Verkaufe** für N64 Yoshi's Story mit Anleitung für 60,-. Für SNES Street Fighter Alpha 2 für 50,-, Earthworm Jim 1 für 40,-, Donkey Kong Country für 30,- (alle mit Anleitung). Benjamin Sowa, Telefon 0 21 29 / 95 85 99. ●

► **Verkaufe** SNES mit Hurricanes, Lemmings, Mega Man X, Shaq Fu, Street Fighter Alpha 2, Syndicate, Joypad, ASCII-Pad und Top Secret-Buch zusammen für 300,-. Juri Seibel, Rostocker Weg 9, 68 309 Mannheim, Tel./Fax 06 21 / 70 70 79. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Joypads, einem Super Game Boy und vielen Spielen, z.B. Super Mario Kart, Toy Story, Aladdin usw. in original Verpackung mit Codes und allen Anleitungen für nur 300,-. Frank Lucas, Neue Straße 69, 03 044 Cottbus, Telefon 03 55 / 82 44 87 (werktags erst ab 18 Uhr). ●

► **Verkaufe** Game Boy Pocket mit 2 Spielen (Wario Land 2, Wave Race), eine Game Boy Camera (blau), ein Game Boy Printer, 6 Rollen Printer Paper, 6 AA-Batterien, 6 AA-Akkus (für Printer), 4 AAA-Akkus (für den Game Boy Pocket), ein Link-Kabel (mit 3 Anschlüssen) und eine Pocket Wallet (Tasche für Game Boy Pocket mit Platz für 3 Spiele). Alles neu und sehr gut gepflegtes, geprüfetes Zubehör und Spiele. Alles

mit Beschreibungen, Herstellergarantie und Kaufbelege für alle Sachen. Game Boy ohne Kratzer! Neupreis: 540,-, Preis nach Absprache. Bei Anruf bitte Telefonnummer hinterlassen. Patrick Bettermann, Bockumer Weg 45, 59 065 Hamm, Tel. 016 53 / 2 70 94 92. ●

► **Verkaufe** N64, 2 Controller, Speicherkarte, 2 Spiele (Mario Kart 64, Mario 64). VB 350,-. S. Besse, Telefon 022 32 / 7 43 18; Zimmer 6 oder 7 verlangen - evtl. öfter probieren wegen Schichtdienst. ●

► **Verkaufe** NFV-Ausgaben 1-33 und Sonderheft 1 für 100,- inkl. Porto. Oder **tausche** gegen das Buch „Liebe als Therapie“ von Bruno Bettelheim. **Verkaufe** auch noch andere Zeitschriften und ein paar Animes. **Suche** auch Soundtrack-CD's. Marko Stühr, Tel. 04 31 / 52 65 30. Öfter versuchen oder Name und Telefonnummer hinterlassen, da ich selten zu Hause bin. ●

► **Suche** Lamborghini für das SNES. Tausche gegen NBA '97 mit Anleitung (SNES). Infos bei Benjamin Schuldt, Zur alten Schießstatt 1, 85 221 Dachau, Telefon 0 81 31 / 8 38 46. ●

► **Verkaufe** Nintendo 64 (Preis nach Vereinbarung), Lylat Wars inklusive Rumble Pak für 80,-, Mario Kart für 60,- und Memory Card 1 MB für 20,-. Benni Hortneck, Kirchstraße 34, 88 138 Weißenberg, Tel. 0 83 89 / 85 39. ●

► **Suche** dringend für das SNES (gut erhaltenes) Buster Busts Loose. Außerdem **verkaufe** ich für das SNES Mystical Ninja (neu) mit deutschem Bildschirmtext (56,-) oder **tausche** gegen Pocky & Rocky 2, Super Bomberman 3, Animaniacs oder Kirby's Fun Pak, Mega Man 7. Patrizia Brzeski, Buschei 122, 44 328 Dortmund, Telefon 02 31 / 23 23 72. ●

► **Verkaufe** SNES inklusive Super Mario World und Super Soccer für 100,-, außerdem Pitfall und Street Fighter 2 für je 35,-, Harvest Moon, Secret of Evermore mit Berater für je 55,- (alle SNES). Für das N64 Bomberman, Super Mario Kart, Mischief Makers für je 50,-, Mystical Ninja für 110,-. Für den Game Boy Super Mario Land (Classic) für 25,-. Alles original verpackt; zzgl. Nachnahmegebühr per Post. Thomas Saggau, Efeuweg 1, 22 299 Hamburg, Tel. 040 / 51 59 85. ●

► **Verkaufe** folgende Spiele für das SNES: DKC 1, 2, 3, Super Mario World 1, 2, Mickey Mania, Lost Vikings 2, F-Zero, Earthworm Jim, Schlümpfe reisen um die Welt, Terranigma, Zelda, TMHT Tournament Fighters, Kick Off, Super Mario Kart, Starwing, Mario Paint. Alle Spiele für 50,-. Für das N64 **verkaufe** ich folgende Spiele: FIFA 64, Hexen 64, Blast Corps für nur 60,-. **Suche** Goe-

mon, Rampage World Tour, Mace, Yoshi's Story, Automobili Lamborghini, Chameleon Twist, Pilotwings. Zahle für jedes Spiel 60,-. **Suche** für das SNES Harvest Moon, Daze Before Christmas. Zahle 40,- und den gelben Game Boy Pocket. Ich würde die Spiele aber auch **tauschen**. Michael Jahl, Gerengasse 9, A-3500 Krems. ●

► **Verkaufe** für das N64 folgende Spiele: FIFA 64 (40,-); Wave Race 64, Pilotwings 64 (je 70,-); Diddy Kong Racing, Mario Kart 64, Turok, Nagano, WG 3-D Hockey (je 75,-); Fighters Destiny, F1 PP 64, ISS 64 (je 80,-); Extreme-G, Top Gear Rally, FIFA '98 (je 85,-); Außerdem ein N64 mit 3 Controllern, Rumble Pak und 2 Memory Cards für 230,-. Alles Pal-Versionen, alles im optimalen Zustand. **Verkaufe** auch N64 zusammen mit den Spielen. Marco May, In der Schlei 33, 65 611 Niederbrechen, 0 64 38 / 57 53. ●

► **Verkaufe** SNES mit 2 Controllern, Super Game Boy und den Spielen Super Mario World, Axel, Basketball, Starwing, Nigel Mansell IndyCar, DKC, FIFA International Soccer, Street Fighter 2, International Superstar Soccer, Mario Kart für 300,-. Mit vielen Anleitungen, alles in gutem Zustand. Jens Rüdiger, Rethfelderstraße 39, 25 337 Elmshorn. ●

► **Suche** Fun Vision Nr. 10 aus 12/94 in gutem Zustand. Zahle 30,-. Christian Schmidt, Tel. 0 30 / 7 96 04 28 (abends, evtl. AB). ●

► **Verkaufe** dringend SNES mit Super Game Boy und Spielen: Super Mario, WWF Raw, Street Fighter Alpha 2, Batman Forever, Terranigma, Super Metroid (Metroid 3), Donkey Kong Country 3 für ca 550,-. Meldet Euch bei Benjamin Manns, Tel. 0 26 45 / 32 71. ●

► **Verkaufe** folgende N64-Games: Super Mario 64, Mario Kart 64 (je 65,-), Bomberman 64 (70,-) und Automobili Lamborghini (90,-) inklusive Porto und Nachnahme-kosten. Alle Spiele mit original Anleitung und Verpackung. Tel. 06 352 / 74 95 53; Fax 06 352 / 74 96 86. Fragt nach Jürgen Dalhammer. ●

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

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

Weitere Kleinanzeigen auf Seite 29



Game Boy Color

Zu Weihnachten kommt der Game Boy Color auch nach Deutschland. Hier ein Überblick, welche Spiele für das farbige Handheld wieder aufgelegt, bzw. neu programmiert werden:

*Batman** (Sunsoft)
*Batman: Return of the Joker** (Sunsoft)
„Beastwars“-Klon (Takara)
Bugs Bunny & Lola (Infogrames)
Bugs Bunny: Crazy Castle 3 (Kemco)
Bust-a-Move 3 (Acclaim)
Déjà vu 2 (Nintendo)
*Daffy Duck** (Sunsoft)
Gex – Enter the Gecko (Crystal Dynamics/???)
*Gremlins 2** (Sunsoft)
Holy Magic Century (Imagineer)
Int. Superstar Soccer (Konami)
*Joust + Defender** (Midway)
Legend of Zelda – Ocarina of Time (Nintendo)
*Legend of Zelda IV – Links Awakening** (Nintendo)
*Looney Tunes** (Sunsoft)
NBA Jam '99 (Acclaim)
NBA Pro (Konami)
NFL Blitz (Midway)
Power Battle (Sunsoft)
Quest for Camelot (Titus)
Rampage (Midway)
San Francisco Rush (Midway)
Die Schlümpfe (Infogrames)
Shadowgate (Kemco)
Spawn (Konami)
*Speedy Gonzales** (Sunsoft)
*Spy Hunter + Moon Patrol** (Midway)
*Sunsoft Grand Prix** (Sunsoft)
*Tazmania** (Sunsoft)
Titus Junior (Titus)
Top Gear Pocket (Kemco)
Turok 2 (Acclaim)
Tweety & Sylvester (Infogrames)
WWF Warzone (Acclaim)
??? (Sunsoft)

Game Boy Camera

Spaß mit tollen Bildern!



Die Fun Vision-Redaktion hat ein neues Spielzeug, dem niemand entkommt – vor allem die Kollegen nicht. Außerdem wird es überallhin mitgenommen. Sogar nach Hamburg ... Seht selbst, was wir mit der Game Boy Camera angestellt haben!



Eidos Interactive und das Kamera-Fieber

Eidos Interactive hat seinen deutschen Stammsitz in einer umgebauten Fabrik: Rote Backsteine außen, innen schöne helle Büroräume. Das war uns natürlich ein Foto wert ... Sascha Green-Kaiser und ihre Kollegen Beco Mulderij und Christian Zoch entdeckten schnell die Game Boy Camera: „Was ist das denn?“ Die Neugier war geweckt, verstecken half nichts. Die drei „Eidosianer“ wollten unbedingt mit der Kamera spielen. Schnell hatten sie die Tastenbelegung raus – danach war es wirklich schwierig, wieder zur Tagesordnung zurückzukehren.



Christian Zoch wurde das „Opfer“ der eidosianischen Verfremdungswut – und amüsierte sich bestens darüber.



Sascha Green-Kaiser konnte sich kaum von der Game Boy Camera losreißen. Es war viel zu interessant und Spaßig, die Kollegen zu fotografieren ...

Fighting Force 64 – Das spielt Eidos, wenn die Kamera weg ist!



Mit Fotobeweisen können wir zwar nicht dienen, aber wir können uns denken, was zur Zeit bei Eidos die Mittagspausen beherrscht: *Fighting Force* für das N64. Vier Helden, allesamt nicht gerade Schwächlinge, machen sich auf, die Welt vor dem bösen Dr. Zeng zu retten. Acht Level lang stellen sie sich dieser Aufgabe und am Ende siegt – natürlich – das Gute, bzw. die Guten!

Und so wird gedruckt!

So, die Kamerafunktionen sind jetzt alle klar, das eingebaute Fotoalbum fast voll – was nun? Na ganz einfach: Bilder ausdrucken! Mit dem Game Boy Printer kein Problem. Jedenfalls nicht, wenn man weiß, wie's geht. Deshalb schaut Beco Mulderij auch ganz gespannt zu, als Oliver (Premiere!) alles zum Drucken vorbereitet.

Schnappt Euch zunächst das Kabel und verbindet die Game Boy Camera mit dem Printer. (Natürlich erst, nachdem Ihr Papier in den Drucker eingelegt habt!) Dann drückt auf dem Game Boy die Select-Taste und anschließend das Menü „Link“. Wählt nun die Option „Print“, sucht Euch ein Foto aus, das Ihr

drucken wollt, und bestätigt das Ganze mit A. Wenn alles geklappt hat, rattert jetzt gleich ein kleines Bild aus dem Printer. Die Rückseite könnt Ihr

abziehen und bekommt so einen witzigen Aufkleber!



Was nach ziemlichem Kabelsalat aussieht, ist die Voraussetzung für witzige Ausdrücke Eurer Game Boy Camera-Bilder.



Oliver und Beco Mulderij von Eidos entlocken dem Printer ein Foto von Sascha Green-Kaiser.



Eben hat sie noch grinsend ihre Kollegen abgelichtet, jetzt ist Sascha selbst „Fotomodell“.



Das kann man endlos weiterführen: Bilder machen, ausdrucken, Ausdrücke fotografieren, wieder ausdrucken ...

Mitsui – Freunde des Game Boy Colors!

Eine weitere Station unserer Reise nach Hamburg war Mitsui. Schnell noch ein Foto vor dem Logo der

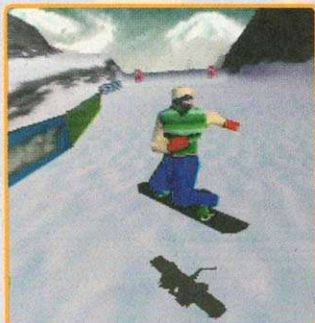
japanischen Firma und dann die Damen Herzmansky und Heimberger begrüßen. Die Game Boy Camera war auch hier die große Sensation – uns war es recht, so entstanden wieder einige Fotos für das „Fun Vision Familienalbum“. Außerdem hat uns Mitsui auch noch

verraten, daß sie große Pläne für den Game Boy Color haben: Einige Spiele sind für die farbige Variante des Handhelds geplant! Da es davon noch keine Fotos gibt,

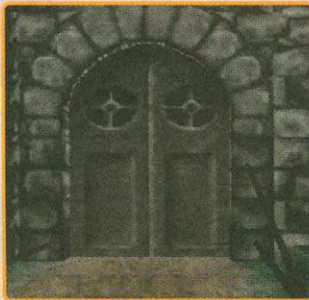
zeigen wir Euch hier drei kommende N64-Highlights. (Die sind übrigens nicht mit der Game Boy Camera aufgenommen!)



Nina Heimberger und Kerstin Herzmansky freuen sich auf Kemcos Color-Titel und auf *Smash Tennis* (N64) von Hudson.



Ursprünglich sollte das Snowboard-Spiel früher als 1080° erscheinen. Nun poliert Kemco aber doch noch etwas an *Twisted Edge Snowboarding*.



Das geniale NES-Abenteuer wird in die dritte Dimension versetzt: *Shadowgate – Trials of the 4 Towers* wird Euch Anfang '99 kräftig das Gruseln lehren.



Top Gear Rally war eines der spannendsten Autorennspiele des letzten Jahres. In der Fortsetzung *Top Gear Overdrive* will Kemco alles noch einmal besser machen und hat ein neues Team an die Entwicklung gesetzt.

Holy Magic Century

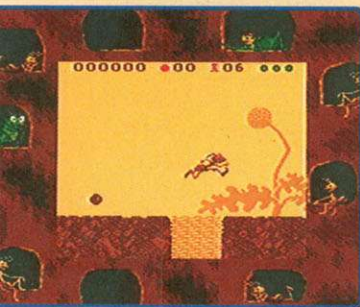
Nein, es ist kein fauler Zauber: Der Game Boy Color wird kommen und eines der ersten Spiele dafür wird die Umsetzung von *Holy Magic Century* sein. Imaginiert hat zwar die Charaktere aus dem Vorbild übernommen, garantiert aber, daß das Spiel auch für alle diejenigen spannend bleibt, die das Spiel auf dem N64 schon kennen. Es wird



nämlich Episoden geben, die in *Holy Magic Century* (N64) noch nicht erzählt wurden. So zum Beispiel die Geschichte von Brian, kurz bevor er zu seinem großen Abenteuer aufbrach. Weil der Game Boy mit großen Polygongrafiken doch etwas überfordert wäre, wird die Welt von *Quest* dort aus der Vogelperspektive zu sehen sein. Vor allem der Kampfmodus wurde neu programmiert: Wenn Brian sich den Gegnern stellt, erscheint ein neuer Bildschirm. Das Geschehen wird nun mit Symbolen dargestellt und somit übersichtlicher. Die Kämpfe laufen aber in Echtzeit ab.

A Bugs Life

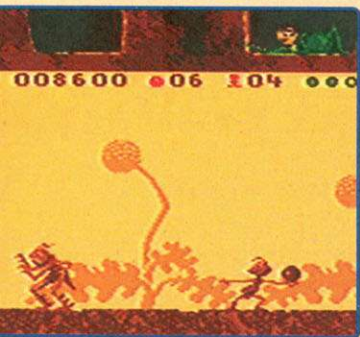
Könnt Ihr Euch vorstellen, daß ein Game Boy-Spiel noch vor dem passenden Film auf den Markt kommt? Nein? Doch: THQ arbeitet an den letzten Feinheiten des Spiels zu dem neuen Disney-Computer-Trickfilm *A Bugs Life*. Darin schlüpft Ihr in die Rolle der flinken Arbeiter-Ameise Flik und



müßt diese durch neun Level führen. Dabei gilt es nicht nur, Eure Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen: Auch Rätsel müssen geknackt werden. Ziel ist es, das Versorgungsproblem



der Ameisen zu lösen und ihre Stadt vor dem kaltblütigen Hopper und seiner Grashüpferbande zu beschützen.



Wie man Gruppenfotos macht

Das komplette Fun Vision-Team auf einem Foto abzubilden, war unser Plan. Die Fotos wurden mit der Panorama-Funktion erstellt, die Ihr vertikal (also übereinander) und horizontal (nebeneinander, wie hier) benutzen könnt. Nun, Ihr macht das sicher etwas perfekter als wir: Durch den Positionswechsel wurden nämlich Nicles und Siljas Köpfe etwas abgeschnitten. Und Jochen betätigte sich als Sitzriese ...



Jörg (jr, Anzeigen), Oliver (og, Chef-Redaktion) ...



Karl-Heinz (Chef der Abt. Layout Zeitschriften), ...



Nicole (nis, Redaktion) und Heike (Layout) sowie ...



... Silja (Layout) und Jochen (jvn, Redaktion).

Nun, das Ergebnis als ausgedrucktes Panorama-Foto sieht so in Original-Größe aus:



Natürlich lassen sich so auch tolle Tricks herstellen. Jochen schaut nach links zu Nicole und Heike, die ihm dabei „gleichzeitig“ über die Schulter linsen. Zauberei? Nein, die beiden haben einfach ihren Platz gewechselt. Und natürlich gleich nochmal hinterher das ausgedruckte Originalfoto.



Wieso hat das nun ohne abgeschnittene Köpfe funktioniert? Ganz einfach, der Fotograf hat seine Position nicht verändert. Lediglich der Kopf der Kamera wurde um eine Einstellung weitergedreht.

Freunde bekommen das Bild



Panorama- und Einzelfotos könnt Ihr auch problemlos auf die Kamera Eurer Freunde schicken. Verbindet die Geräte einfach mit einem Link-Kabel, drückt am Start-Bildschirm die Select-Taste, und folgt dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihr werdet sehen, es ist ganz einfach!

Der Hot Spot

Mit dieser Option könnt Ihr lustige Effekte in Eure Fotos einbauen und sie miteinander verbinden. Dazu wählt Ihr nach Drücken der Select-Taste ein Bild aus und setzt dann die Hot-Spots an bestimmte Punkte. Klickt Ihr jetzt im Album auf genau diese Stellen, werden die Hot Spots aktiviert. Probiert es aus und seht (und hört) selbst!



Christian und Jessica sind sich noch nie begegnet. Aber durch den Hot Spot sind sie jetzt trickreich miteinander verbunden ...



Japanisch für Anfänger (Teil 37): Foto-Special

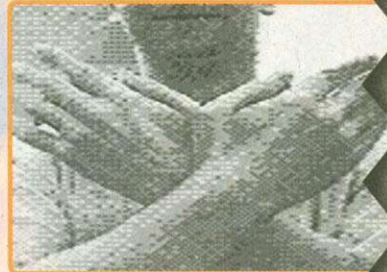
Wir verständigen uns nicht immer nur mit Worten – auch Gesten spielen eine große Rolle in der Kommunikation. Schwierig wird es, wenn ein und dieselbe Handbewegung in zwei Kulturen unterschiedliche Dinge bedeutet. Einige der interessantesten japanischen Gesten haben wir für Euch ausgesucht. Dann sind wir mit der Game Boy Camera durchs Haus gelaufen und haben Freiwillige gesucht, die uns diese Zeichen demonstrieren. Seht selbst, was dabei herausgekommen ist ...



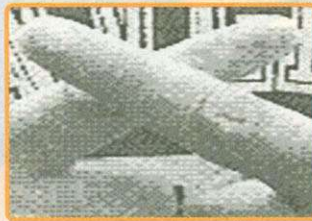
Silja demonstriert mit der Faust vor der Nase, daß jemand ein eingebildeter Angeber ist. Wir haben wirklich keine Ahnung, wen sie damit gemeint haben könnte! Die Geste geht auf einen langnasigen und ziemlich arroganten Kobold („Tengu“) aus der japanischen Sagenwelt zurück.



Das sehen wir gerne! Was Karl-Heinz da macht, ist die japanische Einladung, gemeinsam einen Drink zu nehmen („Ippai nomini ikō“). Stell' schon mal das Bier kalt, wir nehmen die Einladung gerne an!



Die Arme vor dem Oberkörper gekreuzt, so sagt der Japaner wortlos „damé“. Gemeint ist „aussichtslos, hoffnungslos, schlecht“.



Das bedeutet nichts Gutes: Die gekreuzten Finger sehen nicht nur aus wie Schwerter, sie signalisieren auch etwas ähnliches! Wer dieses Zeichen macht, der fechtet gerade im wahrsten Sinne des Wortes einen Streit mit jemandem aus.



Nein, Jessica ist kein kleines Teufelchen. Die Geste, die sie zeigt, bedeutet, daß eine dritte Person ärgerlich auf sie ist. Wir sind es nicht ...



Almut aus dem Atelier verteilt Komplimente: Die Hand neben dem Kopf im Wechsel zur Faust ballen und wieder schließen bedeutet, einen Menschen für „pá“ zu halten – also für dumm oder verrückt.



Auch wenn es so aussieht: Heike ist nicht beleidigt! Sie hat die Haltung eingenommen, mit der Japaner ausdrücken, daß sie intensiv nachdenken. Nämlich mit verschränkten Armen – da läuft die Denkmachine auf Hochtouren.



Na, kennt Ihr diese Geste? Täuscht Euch nicht, sie bedeutet in Japan etwas anderes als bei uns! Wer sich in Japan auf diese Art am Kopf kratzt, der zeigt damit Verlegenheit, versteckte Verwirrung. Wer weiß, was Nicole da wieder angestellt hat ...

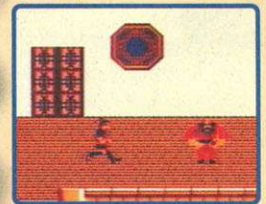


Na klar, das Zeichen gibt's auch hierzulande: Victory, Sieg! Zeige- und Mittelfinger ausgestreckt und gespreizt, die restlichen Finger zur Faust geballt. Gaby aus dem Atelier zeigt's gerne, genau wie jeder Japaner, der fotografiert wird.

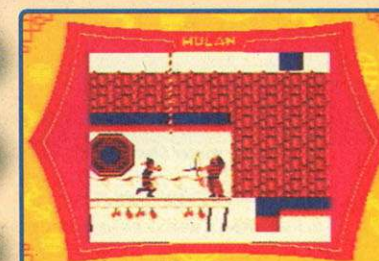


Mulan

Ein weiterer Disney-Film ist in Amerika bereits angelaufen: *Mulan*. Deshalb will auch THQ das Spiel zum Film noch rechtzeitig zum deutschen Filmstart (und zum Weihnachtsgeschäft) in die Läden bringen. Wie nicht anders zu erwarten,



steuert Ihr das chinesische Mädchen *Mulan*. Begleitet sie auf ihrem Kreuzzug gegen den bösen Herrscher Shan-Yu. Verkleidet als Soldat müßt Ihr Kämpfe bestehen und Puzzle lösen. Dabei muß *Mulan* ihre Kampftechnik vervollkommen. Und nach zehn Levels steht Ihr endlich Eurem ärgsten Widersacher Shan-Yu gegenüber.



NAGANO WINTER OLYMPICS '98



Nagano Winter Olympics '98 (N64) von Konami:
Zuzahlung DM 49,-

... 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 49,-

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,-.

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:

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 49,-)

☐ Extreme G (Zuzahlung DM 49,-)

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

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 40



* Solange Vorrat reicht. Lieferung, nachdem das Abo bezahlt wurde.

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

(069) 500 80 11

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

1080° Snowboarding

Höchste Konzentration ist angesagt, um einen ausgezeichneten Start zu erwischen. Dann mit Schwung den Hang hinunter, nicht zu stark verkanten, denn das kostet wertvolle Zeit! Wer es schafft, sich dabei nicht allzuoft in den Schnee zu legen, der steht am Ende als Sieger im Ziel – egal, ob gegen den Computer oder im Wettlauf gegen die Uhr. So, mit dem Brett habt Ihr Euch jetzt bekannt gemacht, nun kann es mit den Sprüngen und

Tricks losgehen! Über 20 verschiedene stehen Euch zur Verfügung: Anfangs dürft sich dabei vor allem Eure Finger verknoten. Wenn Ihr jedoch den Bogen raus habt, dreht der Snowboarder auf und läßt alle anderen vor Neid erblassen. Die einfachen Tricks sind recht schnell zu erlernen, das höchste der Gefühle ist aber der „1080° Air“ – und der verlangt Joypad, Spieler und Snowboarder alles ab. Bei 1080° Snowboarding habt Ihr die Wahl zwischen fünf Sportlern mit unterschiedlichen Vorlieben (Schnelligkeit oder Technik, Beschreibung auf Seite 64) und insgesamt acht Brettern. Damit gilt es dann auf einer der sechs Strecken oder in der Half Pipe einiges an Geschicklichkeit zu zeigen. Am Ende winkt vielleicht ein Platz auf dem Siegetreppchen. Auf jeden Fall aber erwartet Euch ein heißes



Die Sprünge brauchen einige Übung – aber dann solltet Ihr zu gewagten Kombinationen ansetzen, um viele Punkte zu bekommen.



Rennspiel mit tollen Trickeinlagen, allein oder mit einem Freund – da kommt der Schnee als Abkühlung nicht ungelegen!



Einige der Kurse haben nicht mehr viel Ähnlichkeit mit „normalen“ Pisten ...

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Nintendo

Vertrieb: Nintendo

Termin: September

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: dt. Text, Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher

Genre: Sport/Rennspiel

Fazit

Was zunächst halsbrecherisch aussieht, wird mit Übung zum Riesenspaß im Schnee. Die Rennen sind so rasant, wie man es von einem Rennspiel erwartet – viel wichtiger ist für einen echten Snowboarder aber die Trickvariante! Und die macht bei 1080° Snowboarding wirklich Laune. Was bei dem Spiel vor allem auffällt, sind die Bewegungsabläufe, die bei „echten“ Snowboardern genauso aussehen ... Der Sound verstärkt noch den guten Eindruck.

nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 140 DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: September

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: deutscher Text und Sprachausgabe, Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

Genre: Filmumsetzung

Fazit

Die IMF-Agenten gehören zu unseren TV-Lieblingshelden. Ihre N64-Abenteuer sind aus dramaturgischen Gründen etwas actionreicher als die TV-Vorlage. **Mission: Impossible** bietet 20 spannende Aufgaben, die zwar mit einem hohen Schwierigkeitsgrad gespickt, aber meist fair sind. Die Musik stammt aus dem Film oder wurde gut neu komponiert. Lediglich die Steuerung ist stellenweise unpräzise, sonst gefällt uns das Spiel gut.

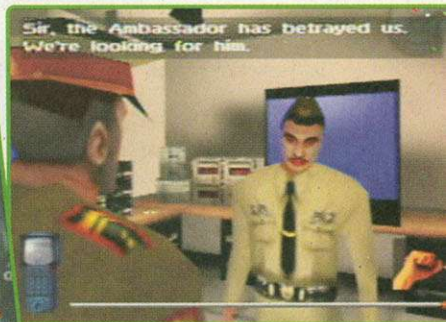
og

Mission: Impossible

Wenn die US-Regierung ein Team braucht, das diskret gefährliche Aufträge erledigt, dann ruft sie die „Impossible Mission Force“ (IMF). Als Mitglied dieser Spezialeinheit ist Ethan Hunt einer der besten Agenten, die je im IMF-Auftrag unterwegs waren. **Mission: Impossible** versetzt Euch in die Rolle des Ethan Hunt. Während die ersten beiden Missionen offiziell als CIA-Mann gelöst werden, geltet Ihr ab der dritten als Verräter und müßt Eure Unschuld beweisen. Ein glorioches Ende findet das

Abenteuer, wie im Kino auch, auf dem Dach eines fahrenden Zuges. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg: Übersteht Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben in der russischen Botschaft, einem Londoner Bahnhof und im ewigen Eis! Zur Ausrüstung der Agenten gehören der Facemaker (ein Gerät zum Erstellen von Masken), die Betäubungspistole und ein Pulver, das zu Magenbeschwerden führt. Zwischendurch macht Ihr Killer unschädlich, entschärft Bomben und stiehlt Minen. Klar, als Agent muß man hin und wieder auch zur Waffe

greifen. **M:** I feiert Euch aber nicht als Jäger: Kommt ein Zivilist zu Schaden, wird das Abenteuer sofort beendet. Außerdem dürft Ihr nur zur Selbstverteidigung schießen.



Gex – Enter the Gecko

Er ist klein und er ist grün – nein, kein Frosch, sondern Gex, der Gecko! Die berühmte-berühmte Echse hat nun auch den Sprung aufs Nintendo 64 gewagt. *Gex – Enter the Gecko* stellt den kleinen Kerl vor eine schwierige Aufgabe: Ein Bösewicht versucht, mit Hilfe unzähliger Fernsehgeräte die Weltherrschaft an sich zu reißen. Gex macht sich auf den Weg, dies zu verhindern.

Der Gecko besiegt seine Gegner mit der gefürchteten Schwanzattacke, zerschlägt Fernseher und frisst Fliegen (sie bringen

ihm Energie zurück oder schalten Spezialattacken frei). Trotzdem keine einfache Aufgabe, muß die Echse doch durch alle Genres des Kinofilms hindurch, bevor sie zum Ziel kommt! Da ist zum Beispiel der Horrorfilm – ein Spukschloß ist Schauplatz einer Welt des Spiels. Andere entführen den Helden zu den Toons (Zeichentrickfiguren), in Karatestreifen oder auch in die Sphären des Science-Fiction-Films. Und bei all dem ist es kein Zufall, daß die Level-Namen an bekannte Filme erinnern. (Oder kommt Euch „The

Umpire strikes out“ und „Honey, I shrunk the Gecko“ nicht bekannt vor?) Das Spiel ist eine 90 %-Umsetzung der Playstation-Variante. Ein Level haben die Programmierer ausschließlich den Nintendo-Spielern gegönnt: „Titanic“ heißt es und bietet Unterwasser-Action!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Midway/Crystal Dynamics
Vertrieb: GT Interactive
Termin: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: deutscher Text, Paßwörter, Rumble- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Jump'n Run

Fazit

Gex ist bereits ein beliebter Held im Videospiele-Bereich. Jetzt kann *Gex – Enter the Gecko* auch auf dem Nintendo 64 begeistern. Witzige Story, lustige Umgebungen – vor allem Filmfreunde werden ihren Spaß an den Levels haben. Die Grafik ist stellenweise etwas neblig, überzeugt ansonsten aber durch lustige Details. Ein durchaus empfehlenswertes Spiel, ganz besonders für Gex-Freunde und Film-Fans, die ihren Spaß an Parodien haben.

nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Midway
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Arcade-Autorennen

Fazit

Cruis'n World ist eine 1:1-Umsetzung des erfolgreichen Midway-Spielautomaten-Rennens. Man rast durch die Welt, ohne sich um Dinge wie Unfälle oder Geschwindigkeitsbegrenzungen zu kümmern. Die Grafik baut sich im Vergleich zum ersten Teil schneller auf und ist nebelfrei. Das Spiel ist nicht besonders schwierig zu lösen und bietet die Herausforderung, alle Power-Ups zu erspielen.

og

Cruisin' World

Die Welt wird zum Spielplatz für Raser: *Cruis'n World* ist auf dem Markt, die blitzschnelle Arcade-Umsetzung von Midway. Realitätsnähe wird klein geschrieben: „Gib Gas, ich will Spaß“ lautet das Motto. Die 14 Strecken führen in zwei Modi zu Schauplätzen wie dem Eiffelturm, die Chinesische Mauer oder durch die weiten Steppen Kenias. Ihr könnt die Rundenanzahl selbst bestimmen und natürlich mit automatischer und manueller Schaltung fahren. Die Autos sind bunt gemischt. Es gibt Lastwagen, Geländeaautos, aufgemotzte

Straßenflitzer und einen dreirädrigen Lieferantwagen. Eine Besonderheit in diesem Spiel sind die Tricks. Ihr könnt andere Autos und Hindernisse (Dünen, Laternenmäste) benutzen, um sie auszuführen. Mit einem zweifachen Druck auf die A-Taste macht Ihr einen Wheelie. Tut Ihr das vor einem Hindernis, springt der Wagen in die Luft und schlägt einen Salto. In einer Kurve führt dieselbe Aktion dazu, daß Ihr auf zwei Rädern fahrt. Bei *CW* gibt es auch Gegenverkehr, und Eure Konkurrenten eröffnen eine wilde Jagd, damit Ihr ja nicht gewinnt!



BEREIT FÜR DAS GROSSE ABENTEUER?



Und dazu noch verrückt nach guten Videospielen? Dann bist Du die/der Richtige für uns! Nintendo ist weltweiter Marktführer in Sachen Videospiele. Der Game Boy und das Nintendo⁶⁴ sind auf dem gesamten Planeten ein Begriff. Unser Team braucht dringend Verstärkung. Wir suchen jemanden, der sich mit Videospielen bestens auskennt und die journalistischen Fähigkeiten hat, darüber kompetent und mitreißend in unseren verschiedenen Publikationen zu berichten. Kurzum, wir suchen eine/n

Videospiel- redakteur/in

Wer auch die schwierigsten Level lächelnd meistert, die schnellsten Runden mit verbundenen Augen fährt, vor dem fürchterlichsten Endgegner nicht schlapp macht, praktische Erfahrungen im Journalismus gesammelt hat und dazu noch englische Sprachkenntnisse besitzt, der sollte sich schleunigst bei uns bewerben. Als Redakteur schreibst und redigierst Du Texte für das Club Nintendo Magazin, die Internet Homepage und unsere regelmäßig erscheinenden Strategy Guides. Außerdem übersetzt Du Spielanleitungen und Bildschirmtexte. Diese Aufgabe verlangt ein hohes Maß an Begeisterung für Videospiele und ein feines Gespür für das, was in der Szene gerade angesagt ist. Neue Trends, abgefahrene Styles – wir haben unser Ohr immer am Puls der Zeit.

Interesse? Dann solltest Du uns umgehend Deine Bewerbungsunterlagen mit Arbeitsproben schicken. Dich erwarten ein hochmotiviertes Team und ein spannender, abwechslungsreicher Job. Deine schriftliche Bewerbung schickst Du bitte an unsere Personalabteilung.

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim
<http://www.nintendo.de>

Nintendo®

Chopper Attack

Eine Terrorgruppe versetzt die Welt in Schrecken. Als Mitglied der Hubschrauber-Elite einer Anti-Terror-Truppe müßt Ihr ihnen das Handwerk legen. Zuerst wird der richtige Helikopter aus einer Vielzahl von Piloten ausgewählt. Ein „Mission Briefing“ macht Euch mit der Sachlage bekannt. Sucht anschließend aus acht Waffensystemen die drei besten für die jeweilige Mission aus und kauft so viel Munition, wie Euer Geldbeutel zuläßt. Beseitigt die gegnerischen Waffenlager,

befreit Geiseln und beschützt den Präsidenten, der von den Terroristen in seinem Flugzeug angegriffen wird. Außerdem gibt es in jeder Mission Unmengen an Power-Ups und Boni zu finden. Meist sind diese in Häusern versteckt. Vergesst also nicht,



unter jedem Dach einmal nachzuschauen. Am Schluß der einzelnen Missionen ist für Euch Zahntag. Je nachdem, wie viele Gegner Ihr abgeschossen und Boni eingesammelt habt, gibt es Kohle. Mit dieser könnt Ihr dann vor der nächsten Mission wieder Waffen kaufen. Also strengt Euch an, den Auftrag möglichst gut zu erfüllen – es lohnt sich.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Midway
Vertrieb: GT Interactive
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Action

Fazit

Chopper Attack ist das richtige Ballerspiel zum Abschalten. Wer also die Nase von Puzzles und Geschicklichkeitstests voll hat, ist mit diesem Modul bestens bedient. Klemmt Euch einfach hinter den Analogstick und ballert auf alles, was sich bewegt (naja, auf fast alles). Leider muß dazu gesagt werden, daß es nur acht Missionen zu erfüllen gibt, und die sind auch schnell erledigt.

jvn

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Controller Pak-, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Autorennen

Fazit

GT 64 Championship Edition ist nicht MRC 2 – das merkt man sofort: MRC-Fans müssen die Steuerung neu erlernen. Die drei Kurse haben es in sich: 90°-Kurven sind auf jeder Strecke anzutreffen, die Bremse wird auf jeden Fall gebraucht. Der geplante vierte Kurs wurde einfach weggelassen und der Sound klingt nach einem Elektro-Auto. Musik gibt es nur in den Menüs. Dafür hat man deutschen Text und einen 2-Spieler-Modus. og

GT 64

Das japanische Entwicklerteam Genki schuf in Imageers Auftrag Multi Racing Championship. Die Fortsetzung ist schon in Vorbereitung, doch zuvor hat sich Infogrames noch die Vertriebsrechte an GT 64 Championship Edition gesichert. Das Autorennen basiert auf der Lizenz der japanischen GT-Serie (Grand Touring). Dort werden stundenlange Rennen ausgetragen, die GT 64 in Rundenzahlen angibt: 3, 6, 12 und 24. Boxenstops sind nur notwendig, wenn Ihr mehr als sechs Runden fahrt.



Drei Strecken dürfen vorwärts, rückwärts (wenn Ihr gut genug seid) und in zwei Längenvarianten gefahren werden. Drei Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß Ihr unterschiedlich leicht schlittert oder aus der Bahn geratet. Vor Kurven solltet Ihr bei diesem Produkt auf jeden Fall in die Eisen steigen, sonst kommt Ihr aus dem Driften nicht mehr heraus.

Die Wagen (Nissan, Honda, Mazda ...) sind japanischer Bauart und dürfen frei eingestellt werden. (Ihr könnt aber auch mit der vorgegebenen Einstellung gewinnen.) Natürlich gibt es auch einen „Geisterfahrer“ für Leute, die Geschwindigkeitsrekorde brechen wollen. In NFV 5+6/98 sprachen wir im



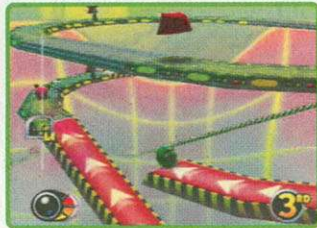
Preview davon, daß GT zusätzlich zu den japanischen Flitzern auch einen Diablo und einen Porsche enthält. Aus rechtlichen Gründen wurden diese Autos durch einen Imageer- und einen Ocean-Rennwagen ersetzt. Außerdem fiel die vierte geplante Rennstrecke dem Speicherplatz (64 Megabit-Modul) zum Opfer.

Iggy's Reckin' Balls

Klein, rund und irrsinnig schnell: *Iggy's Reckin' Balls*, acht an der Zahl, sind gekommen, Euer N64 zum Kugeln zu bringen. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Es ist (fast) nichts anderes als ein Rennspiel. Aber nur fast! Vorbei die Zeit, als mit Autos über Rundkurse gerast wurde. Die knallbunten *Reckin' Balls* tummeln sich auf über einhundert (!) verschiedenen Strecken, die sich auf manchmal ziemlich verwirrende Weise durch zehn Landschaften schlängeln. Dabei die Orientierung zu behalten, ist eine Leistung, auf die man stolz sein kann!



Von einer Strecke auf die nächste und dabei nicht die Orientierung verlieren!



Die Einbahnstraße führt geradewegs auf den großen Sprung zu.

Gewonnen hat, wer als erster ankommt – ganz klar. Wenn da nicht die insgesamt sieben verschiedenen Gegnertypen mit ihren Waffen wären! Etwa die Eis-Bombe – nein, nichts zum Essen, eher eine Waffe, die alles gefrieren lässt ...

Jeder der Charaktere, ob Iggy, Q-Tee oder Narlie, hat individuelle Stärken und Schwächen. Eines aber haben sie gemeinsam: den langen Greifarm, mit dem sie sich auf den Strecken nach oben hangeln. Um das perfekt zu beherrschen, solltet Ihr den guten Trainingsmodus nutzen! Und was gibt's sonst noch? Massen-



Spaß mal vier – einfacher wird's dabei allerdings nicht!

haft Power-Ups, fünf verschiedene Modi vom „normalen“ Rennen bis zum Battlemode und die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern zu versuchen, die Kontrolle über einen verrückt gewordenen Flummi zu gewinnen!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Iguana

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 – 4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Rennspiel

Fazit

Eines fällt schnell auf:

Iggy's Reckin' Balls

machen das Rennspiel-Genre noch bunter, als es ohnehin schon ist. Grafisch gut, mit einem Sound, der erst nach langer Zeit anfängt zu nerven, flitzen Iggy und Co. über die Bahnen. Und nicht nur das: Die verrückten Kugelflitzer schneiden auch in puncto Dauerspaß irre gut ab. Da fällt das Fazit nicht schwer: Wer auch nur ein kleines bißchen Spaß an durchgeknallten, witzigen Rennspielen hat, der kommt um die *Reckin' Balls* nicht herum!

nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Crave

Vertrieb: GT Interactive

Termin: bereits erhältlich

Spieler: 1 – 2 Spieler

Kapazität: 32 Megabit

Features: Paßwörter, Controller Pak-kompatibel

Genre: Action

Fazit

Ständig auf böse Roboter ballern müßt Ihr bei *Robotron 64* durch 200 Level rennen. Altes Spielprinzip, mittelmäßige bis schwache Grafik – da hätte auf dem N64 mehr rausgeholt werden können. 200 Level hört sich viel an, wird aber durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad relativiert: Jede Ebene, jedenfalls am Anfang, schafft Ihr in wenigen Minuten. Zusatzwaffen machen das Durchspielen der Level schneller, nicht spannender.

mh

Robotron 64

Reaktionsschnell müßt Ihr bei *Robotron 64* sein. Denn wenn Ihr Euch zu viel Zeit laßt, machen die gegnerischen Kampfroborer Gehacktes aus Euch. Eure Aufgabe ist es, die Menschheit vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Im Jahre 2048 wurde ein Superroboter entwickelt. Er erkannte, daß die menschliche Rasse ihm unterlegen ist. Nun schickt dieses Superhirn seine Handlanger aus, um unser Volk nach seinen Vorstellungen umzuformen. Ihr müßt diese *Robotrons* in über 200 Levels daran hindern, die letzten Überlebenden zu erwischen. Vier verschiedene Kameraperspektiven, zahlreiche

Sonderwaffen und Bonuslevel sollen das Spiel so spannend wie möglich für Euch werden lassen. Wer von Euch jetzt denkt: „Nanu, das kenne ich doch irgendwoher?“, der liegt vollkommen richtig: Bei *Robotron 64* handelt es sich um die Umsetzung eines Spielhallenautomaten. Bereits 1984 zog die erste Version von *Robotron* die Spielefreaks in ihren Bann. Die Mission ist einfach: Räumt alle Roboter aus dem Weg! Nun soll auch auf dem N64 ein richtiges *Robotron*-Fieber entfacht werden. Dabei wurden die Möglichkeiten der Konsole allerdings nicht ausgenutzt: Die Menschen, die Ihr retten sollt, wirken etwas platt; Hintergrund und Levelflächen sind sehr einfach gestaltet.



Schießen, schießen, schießen – und bloß nicht stehenbleiben!

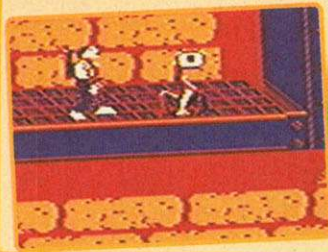


Ihr könnt zwischen verschiedenen Kamerapositionen wählen.

Small Soldiers

THQ scheint nur noch Filmumsetzungen für den Game Boy zu programmieren! Denn jetzt soll es auch zu *Small Soldiers* aus der DreamWorks-Schmiede ein Modul geben. Die Story: Eine Computer-Firma hat einen Chip entwickelt, mit dem man den „Perfekten Soldaten“ kreieren kann. Sie denkt sich, daß es doch toll wäre, wenn es Spielzeugsoldaten geben würde, die realistisch reagieren und somit den Spaß im Kinderzimmer erhöhen. Doch das Experiment mißlingt. Die Spielzeugsoldaten erwachen zum Leben und übernehmen das Kinderzimmer! Die „Gorgonites“ – große Monster,

die eigentlich die Gegenspieler der Spielzeugsoldaten sein sollten – versuchen die Bösewichte aufzuhalten. In zwölf Missionen könnt Ihr Waffen und Power-Ups einsammeln und Abkürzungen suchen. Letztlich heißt das Ziel jedoch: Schaltet die *Small Soldiers* aus.



Ogre Battle

Seit mehr als einem Jahr wird auf japanischen Erscheinungslisten eine Fortsetzung des legendären *Ogre Battle* (SNES, nicht in Deutschland erschienen) für das Nintendo 64 versprochen. Jetzt sieht es so aus, als würde tatsächlich gut, was lange währte: Quest bringt *Ogre Battle 3* (Arbeitstitel) auf den Markt. Angelehnt an den SNES-Vorgänger, wird sich *OB3* wieder mit einer Mischung aus Rollenspiel und Strategie präsentieren. Nintendo of America hat schon bestätigt, den Vertrieb zu übernehmen.

Der Spieler kontrolliert mehrere Truppeneinheiten, die sich in Echtzeit durch die Landschaften bewegen. Trifft er dabei einen Gegner (der übrigens auch wirklich nur dann auftaucht, wenn er sich in Sichtweite befindet), so beginnt ein Kampf



mit allen vorstellbaren Waffen und Angriffsvarianten. Die Charaktere in *Ogre Battle 3* sind denen der Vorgängerversionen sehr ähnlich: Ritter, Hexen, Zauberer, Oger – sie alle gilt es zu besiegen. Dabei wird der Held mit jedem gewonnenen Kampf stärker, lernt neue Moves und erfährt nützliche Zaubersprüche. Königreiche in hellem Aufruhr, Intrigen und manch andere Widrigkeiten müßt Ihr bewältigen, um endlich ans Ziel zu kommen. Die Namen einiger Charaktere schwirren bereits durch die Gerüchteküche (z. B. Magnus Galand, Anführer der Truppen des Königreichs, und Procas Durmael, Herrscher des Reiches). Über die Story schweigt sich Quest derzeit jedoch noch aus. In Japan erscheint *Ogre Battle 3* noch in diesem Herbst, für die USA ist das kommende Frühjahr geplant. Wann Europa dann auch endlich spielen darf, steht noch in den Sternen.



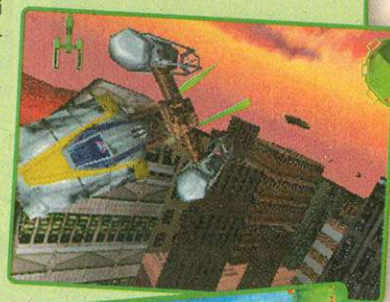
Star Wars: Rogue Squadron

Gute Nachricht für alle Luke Skywalker-Fans: Die Sterne bekriegen sich wieder und Luke ist natürlich an vorderster Front dabei! *Star Wars: Rogue Squadron* (N64) soll noch in diesem Herbst auf dem amerikanischen Markt erscheinen. Verantwortlich für diesen Titel zeichnet einmal mehr LucasArts, die das deutsche Team Factor 5 mit der Umsetzung beauftragten.

Durch die Weiten der Galaxie hindurch erwarten die Spieler spannende Atmosphären-Kämpfe mit fliegenden und laufenden Gegnern (z. B. AT-AT's). In der Rolle von Luke Skywalker gilt es, zahlreiche Missionen zu erfüllen – aber Vorsicht: Hierbei heißt es, hellwach zu sein, denn die Geschwindigkeit ist sehr hoch. Joel Dreskin, Produktmanager bei LucasArts, verspricht ein actiongeladenes Spiel: „Wir haben das Beste aus *Shadows of the Empire* genommen und dann mit Lichteffekten in Echtzeit, verschiedenen Kameraperspektiven und einigem anderem verbessert.“ Die Story ist zwischen den beiden Filmen „Krieg der Sterne“ und „Das Imperium schlägt zurück“ angesiedelt. Der Spieler wird in die brisante Konfliktsituation zwischen den Rebellen und dem Imperium hineingezogen – das verspricht einiges an Feuerwerk! Dabei stehen die legendären Fluggeräte (wie X-Wings) zur Verteidigung der eigenen Stützpunkte zur Verfügung.



Verschiedene Arten von Missionen soll es geben (Eskorten, Suchen und Zerstören, Retten etc.). Das alles findet in einer 3-D-Umgebung statt; der Spieler wird seine Kämpfe über Wüsten, Seen oder auch Bergketten austragen. In Echtzeit animiert und mit zahlreichen Spezialeffekten ausgestattet, macht auch die Grafik auf *Star Wars: Rogue Squadron* neugierig.



Yoda Stories

Yoda, der Ausbilder der Jedi-Ritter, kehrt in den *Yoda Stories* auf den Game Boy zurück. Ihr schlüpft dabei in den Körper von Luke Skywalker, dem jungen, impulsiven Piloten, der die Kunst der Jedi-Ritter erlernen möchte. Yoda schickt seinen Schützling durch die Galaxie, damit dieser Geräte und Waffen einsammelt. In seinen Abenteuern und Schlachten lernt dieser dann, mit der Macht der Jedi-Ritter umzugehen und sie weise anzuwenden. THQ produziert die *Yoda Stories*, die Konami noch vor Weihnachten nach Deutschland bringen wird.



Die sagenhaften Abenteuer der Krieger-Prinzessin!

XENIA™

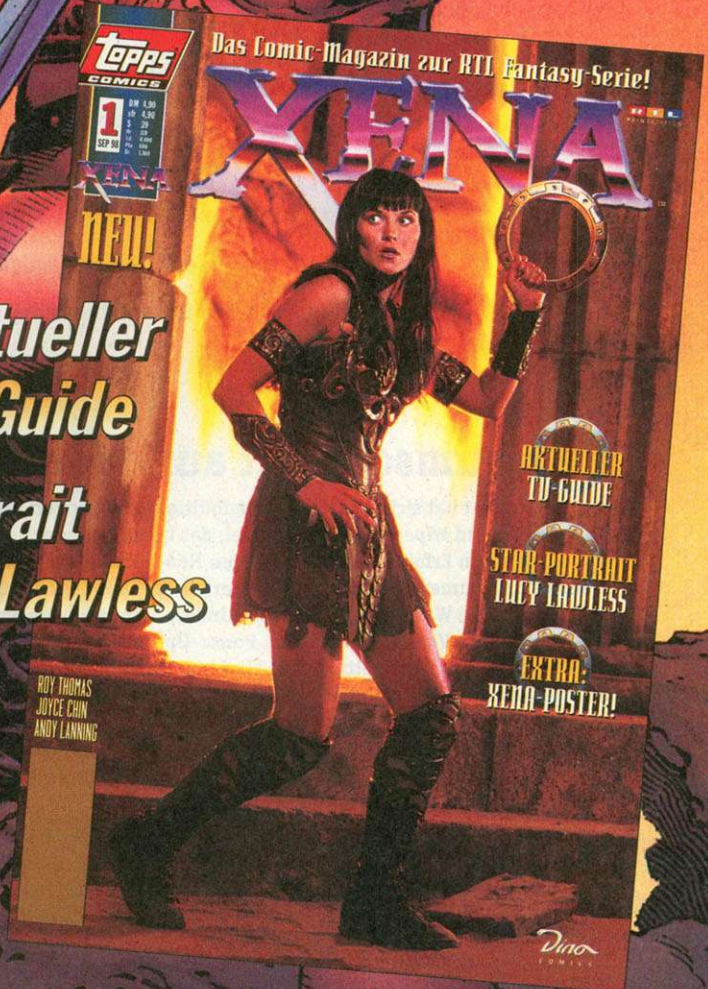
Der *Comic* zur
RTL Fantasy-Kultserie!

NEU!

#1

Ab 19. August
im Handel!

Aktueller
TV-Guide
Portrait
Lucy Lawless



Jeden Monat neu • Nur DM 4,90!

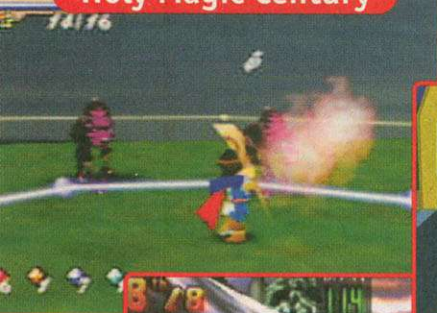


XENA: WARRIOR PRINCESS is a trademark and copyright of Studios USA Television Distribution LLC. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved. Reprinted with the permission of The Topps Company, Inc., New York, NY, U.S.A.

VORSCHAU

In der nächsten Ausgabe werden wir unsere Game Guides zu **Banjo-Kazooie**, **Mission: Impossible**, **Gex – Enter the Gecko** und **Forsaken** fortsetzen. Als neue Game Guide-Kandidaten stehen **Holy Magic Century** und **Bomberman Hero** zur Auswahl. Auch **Zelda 64 – Ocarina of Time** wird

Holy Magic Century

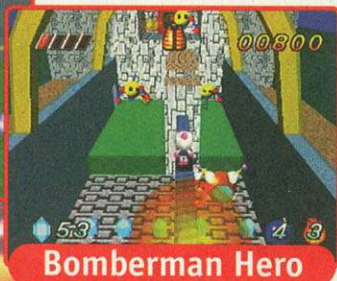


ein größerer Bestandteil des Heftes werden. Mit von der Partie sind außerdem **Off-Road Challenge** und **F1 World Grand Prix**

(alle N64). In der Tiptime wird es wieder nur so von Tips, weiterführenden Game Guides und Komplettlösungen (z. B. zu **Wario Land 2** für den Game Boy) wimmeln. Wir werden

uns für

Bomberman Hero



Euch in **London** auf der

European Computer

Trade Show (ECTS)

nach den neuesten

Spiele und natürlich

nach dem **Game Boy Color** umschauen (Abon-

nenten werden über das Geschehen

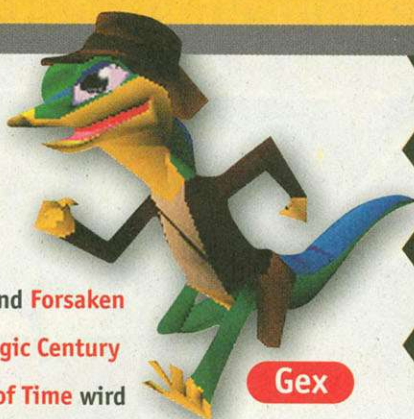
rund um die ECTS durch den NFV-Newslet-

ter informiert). Außerdem gibt es eine riesige Verlosung anlässlich des fünften Geburtstages der NFV. Also dann bis zum **28. Oktober**.

Gex



Gex



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter der Ausgabe:
Michael Hundt (mh)

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Redaktionsadresse:
Nintendo Fun Vision,
Berner Straße 38, 60 437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 500 80-0,
Telefax: (0 69) 500 80-11
e-Mail: leserbriefe@funvision.com
e-Mail: tiptime@funvision.com

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

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

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig
AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

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

Abonnementverwaltung: Pro Verlag
GmbH, Berner Straße 38, 60437
Frankfurt, Telefon: (069) 500 80-50,
Telefax: (069) 500 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. Gleichmaßen erfolgt
die Verwendung des Titels Nintendo
Fun Vision, sowie diverser Logos und
für Nintendo eingetragene Waren-
zeichen (insbesondere Nintendo,
Game Boy, Super Game Boy, Nintendo
Entertainment System, Super Ninten-
do Entertainment System, Nintendo
64) nach Maßgabe des vorgenannten
Vertrages.

Alle in Nintendo Fun Vision erschie-
nen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1998 Midway/Crystal Dynamics.
Weitere ©-Halter: Nintendo, Infor-
games, Konami, Acclaim, LucasArts

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH, Berner Straße 38,
60 437 Frankfurt; Geschäftsführer:
Wolfgang Lutterbach.

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei ge-
bleichtem Papier gedruckt.

Weltraumschlacht auf dem N64

Das Gerücht hat sich endlich und endgültig bewahrheitet: Psygnosis wird **WipeOut** (ein Rennspiel, das bereits auf der Playstation Erfolge feierte) als ersten N64-Titel herausbringen. Als erster ankommen – das ist auch hier erklärtes Ziel. Aber die Gegner haben starke Waffen, um das zu verhindern. Einige davon wurden extra für die N64-Version geschaffen. Power-Ups jeder Art sind auf den Strecken zu finden, Nettigkeiten sind hier fehl am Platze. Obwohl das Spiel noch bei weitem nicht fertig ist, erscheinen Grafik und Sound bereits äußerst vielversprechend. Überhaupt macht **WipeOut** einen sehr guten Eindruck. Einfach wird es für das Spiel trotzdem nicht, sich auf dem Markt zu behaupten: Gerade auf dem Rennspiel-Sektor ist die Konkurrenz sehr groß!



Oh nein, wie „normale“ Renn-
strecken sehen die Kurse in
WipeOut nicht aus ...

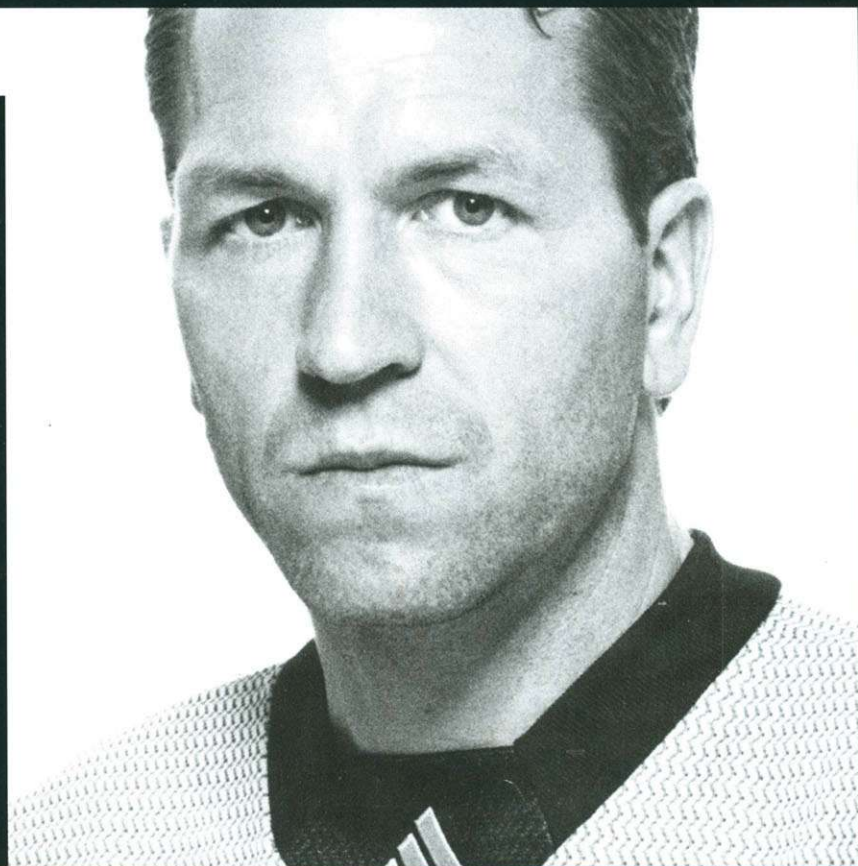
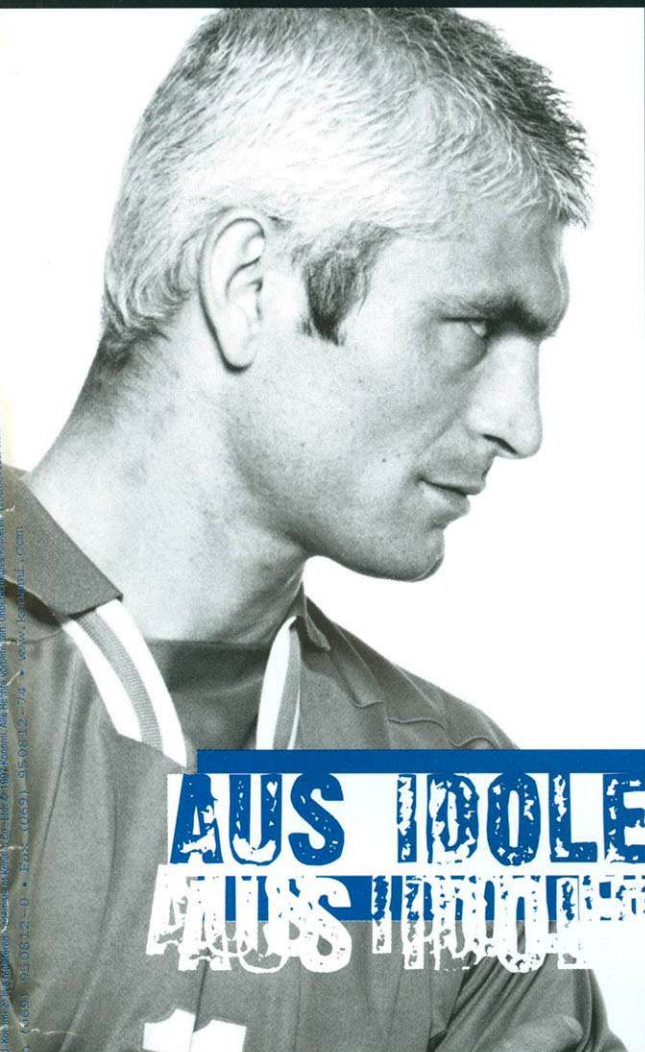


WipeOut wird auch einen 2-Spieler-
Modus anbieten.

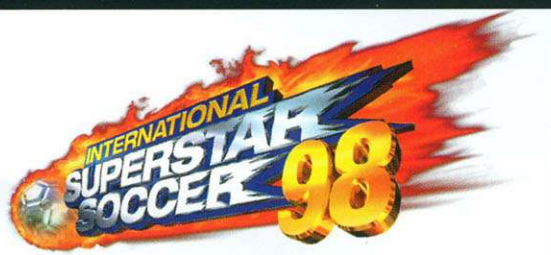


KONAMI
SPORTS SERIES.

identität



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

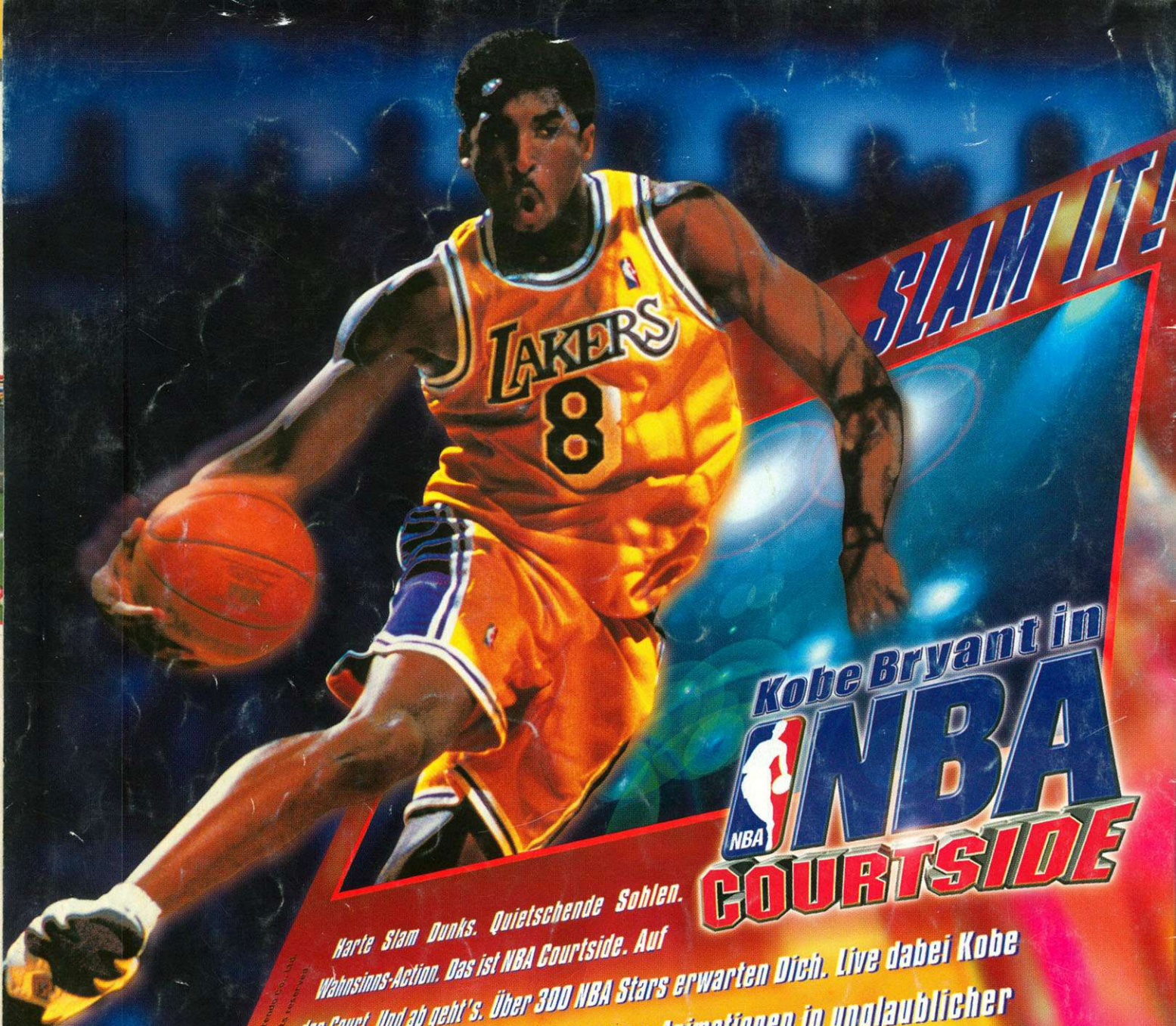
MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo:





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™ kompetibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN