



Nintendo

fun vision

Game Boy Color:

Bugs Bunny,
Power Quest,
Shadowgate!

Game Guides:

Banjo-Kazooie,
Glover,
Gex – Enter
the Gecko,
Mission: Impossible



Zelda 64:
Die Abenteuer gehen weiter!

Turok 2:
Geht es wirklich
noch besser?



Konami-Special:

Alle Weihnachtsspiele,
wie WipEout 64,
Holy Magic Century,
WCW vs. NWO, Superman



GO BIG!

1080°TM

TenEighty
SNOWBOARDING

Klirrende Kälte. Sonnige Pisten. Griffiger Pulverschnee. Zeit zum Snowboarden. Mit 100 km/h übers Eis. Stelengkurse. Und ab in die Halfpipe! Erlebe 1080° SnowboardingTM - Freiheit pur. Es gibt keine Pisten. Der Berg weist dir den Weg nach unten. Suche die Ideallinie, und zeig die besten Stunts. Im Tiefschnee oder über Schanzen. Alles ist möglich. 8 Boards. 6 Spiel-Modi. Über 20 spektakuläre Stunts. Modulinterner Speicher und Rumble PakTM kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler. Exklusiv für Nintendo[®] 64.

Nintendo[®]

The New Dimension of Fun

NINTENDO⁶⁴



TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of
Lamar Snowboards, Inc. Photo: Steve Astephen

Versprochen ist versprochen!

 Vor zwei Monaten hat uns Nintendo „Das Jahr der Blockbuster“ versprochen. Versprochen ist versprochen – und rechtzeitig für euren Weihnachts-Wunschzettel kommen auch die ersten Spiele-Hits in die Läden: An **Zelda 64** (Seite 18) und **Turok 2: Seeds of Evil** (Seite 68) kommt wohl niemand ernsthaft vorbei. Zwei richtige Knaller, die wir euch bereits jetzt vorstellen können.

● **Die gute Nachricht:** Nicht nur die 64er-Konsole ist billiger geworden, auch bei den Spielpreisen hat Nintendo

ein Herz fürs Taschengeld: N64-Module werden billiger. Die schlechte Nachricht: Der **Game Boy Color** macht auf den ersten Blick einen so guten Eindruck (siehe Seite 6-7), dass das gesparte Geld gleich wieder weg ist. ● **Noch eine gute**

Nachricht: Wir helfen euch die restlichen Zweifel

für euren Wunschzettel aus dem Weg zu räumen. Nur noch vier Wochen und euch erlöst unsere **NFV-Extra-Ausgabe** von allen Sorgen. Dort zeigen wir euch die ultimativ besten Spiele der Saison 98/99 (siehe dazu auch Seite 21). ●

NFV-Abonnenten wissen dann bereits schon ein bisschen mehr. Ihr wisst ja: Jeder Abonnent erhält nicht nur regelmäßig seine geliebte NFV frei Haus, sondern zusätzlich einen

exklusiven Newsletter. Und der flattert in den

Briefkasten, lange bevor die nächste NFV erscheint. Was hält euch denn jetzt noch davon ab zu abonnieren? Nichts! (Geht also direkt zu Seite 28!) ● Und jetzt rein ins

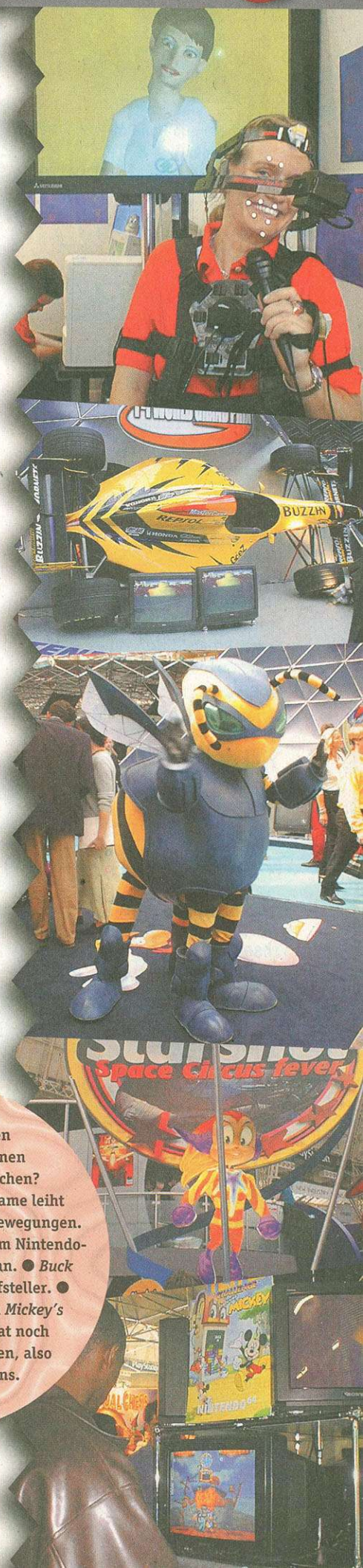
aktuelle Vergnügen. Nicht nur unsere **Game Guides** zu *Banjo-Kazooie*, *Mission: Impossible* und *Gex – Enter the Gecko* warten auf euch!

Viel Spaß wünscht wie immer

euer Fun Vision-Team!

Willkommen
online!
www.funvision.com

Messe-Eindrücke aus London: Wie können Computer-Figuren sprechen? Ganz einfach, eine nette Dame leiht ihnen Stimme und Gesichtsbewegungen. ● Der Rennwagen kündigte am Nintendo-Stand F-1 World Grand Prix an. ● Buck Bumble live. ● Starshot-Aufsteller. ● Der erste „Screenshot“ von Mickey's Magical Tetris. Capcom hat noch keine Fotos herausgegeben, also machen wir selbst eins.



SPECIAL

Alles über neue Konami-Spiele für das N64 & den Game BoyHeftmitte ▶

games

nintendo 64

game guide

Banjo-Kazooie	8
Gex – Enter the Gecko	56
Glover	22
Mission: Impossible	64

review

Airboarders	77
Bomberman Hero	77
Buck Bumble	74
F-1 Grand Prix	76
Intern. Superstar Soccer '98	76
Knife Edge	74
NHL '99	78
Star Shot	73
Spacestation Silicon Valley	73
WWF Warzone	78

preview

Centercourt (Let's Smash)	82
---------------------------------	----

game boy

review

Cool Hand	81
Montezuma's Return	81
Reservoir Rats	80

+ tiptime

1080 Snowboarding, Forsaken, WWF Warzone, Bomberman Hero, etc.	29
---	----

news

Inside: Telex, Game Boy Color ...	6
-----------------------------------	---

specials report

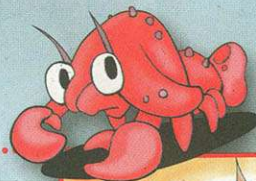
Legend of Zelda: Ocarina of Time	18
Turok 2: Seeds of Evil	68

& more

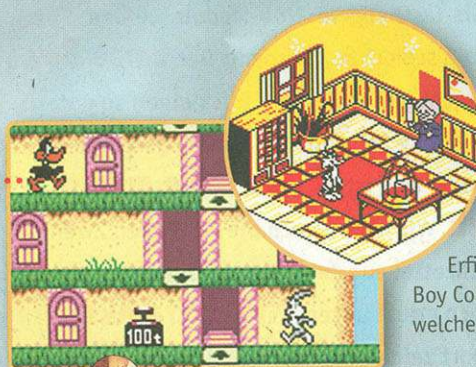
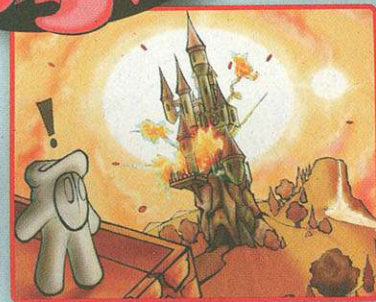
Abo-Seite	28
Funny-Shop/Nachbestellung	72
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	62
Leserbriefe	55
Top 5	26



Die Liste ihrer Spiele ist lang: Die Firma Konami entwickelt zahlreiche Spiele selbst und vertreibt hierzulande zusätzlich die Produkte internationaler Hersteller. In Deutschland bringt Konami noch vor Weihnachten eine Vielzahl hitverdächtiger Titel auf den Markt. Das war Grund genug für ein Special über das japanische Unternehmen! Lest alles über interessante Spiele wie *Holy Magic Century*, *Micro Machines* und *Superman*.



Ein großer Knall, da war es passiert: Der Zaubersack explodierte und *Glover*, der kleine Handschuh, musste aufbrechen um das Königreich zu retten. Ihr schlüpft in den Handschuh – oder wenigstens in dessen Rolle – und macht euch mit einem Ball auf den Weg. In dieser Ausgabe erwartet euch die erste Welt. Keine Panik, mit unseren ausführlichen Hilfen kann (fast) gar nichts schiefgehen.



Lange und voller Ungeduld haben wir alle darauf gewartet. Jetzt steht fest: Es hat sich gelohnt! Sorgt schon der „alte“ Game Boy für massenhaft Spaß, dann übertrifft die farbige Variante das alles noch um Längen. Wir stellen sie vor, die bedeutendste Color-Revolution seit Erfindung des Farbfernsehens. Was der Game Boy Color kann, welche Spiele es bereits gibt und welche geplant sind – hier erfahrt ihr es!



Link, der Held zahlreicher *Zelda*-Spiele, ist endlich erwachsen geworden – und damit fangen die Probleme richtig an: Um das Land Hyrule vor dem sicheren Untergang zu bewahren, muss er die Okarina der Zeit finden. Wir werfen schon einmal einen Blick auf das vielversprechende Spiel *Legend of Zelda – Ocarina of Time*.



Bald ist es soweit, dann stürzt sich *Turok*, der unerschrockene Dinosaurierjäger, wieder in gefährliche Abenteuer. Primagen, ein gemeingefährliches Alien, macht ihm dabei das Leben schwer. Lest in unserer Vorschau, warum Primagen seine Armee auf den Weg schickt und was es sonst noch Spannendes über *Acclaims Winterhit Seeds of Evil* zu verraten gibt.



Playcom

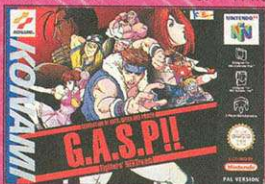
Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO.64

1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
Banjo & Kazooie	dt	89.99
Blast Corps	dt	79.99
Body Harvest	dt	99.99
Bombman Hero	dt	89.99
Buck Bumble	dt	109.99
Extreme G 2	dt	99.99
F-Zero X	dt	89.99



F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	119.99
Forsaken	dt	109.99
Frankreich WM 98	dt	114.99



G.A.S.P.I.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	129.99
Holy Magic Century	dt	139.99
Iggy's Reckin' Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	89.00
Joust X	dt	129.99



Mission Impossible	dt	109.00
Nascar Racing 99	dt	119.00
NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	dt	119.99
NBA Pro 98	dt	99.99
NFL Blitz	dt	129.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Breakaway 99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	119.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
San Francisco Rush	uk	79.99
Star Wars Rogue Squ.	dt	109.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Tonic Trouble	dt	109.99
Turok 2	dt	89.99
Turok 2	uk	99.99
V-Rally	dt	109.99
Waialae Country Golf	dt	109.00
Wipe Out 64	dt	129.99



WWF Warzone	dt	109.00
-------------	----	--------



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

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	59.99
---------------	----	-------



Chameleon Twist	dt	59.99
Extreme G	dt	69.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	69.99
Turok	uk	69.99
Turok	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 Grau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 grün	dt	44.99
Joypad N64 LX4 rot	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	24.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	119.99
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	59.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	244.44
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	14.99
Scart Kabel N64	dt	14.99
T.Legend of Zelda Sp	dt	24.00
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
V3 Lenkrad inkl.Peda.	dt	124.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99



Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Carrier Aces	dt	29.99



Champ. World Class S.	dt	29.99
Donkey Kong Count. 2	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	69.99



Full Throttle Racing	dt	29.99
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	59.99
ACME Animation	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	64.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
NHL Hockey 95	dt	99.99



Paws of Fury-Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	39.99
Punch Out!	dt	39.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	39.99

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

Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	29.99
Terranigma	dt	69.99
Tim in Tibet	dt	59.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Ma. Mogelmodul	dt	19.99
Joypad SN6	dt	19.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	dt	49.00
Conkers P.Tales (CGB)	dt	64.99
Donkey Kong Land 2	dt	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	dt	44.99
Godzilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	dt	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99



King of Fighters	dt	59.99
Lost World	dt	34.99
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59.00
Otto's Offitanten	dt	59.99
Pocket Bombman (CGB)	dt	44.99
Quest 1.Camelot (CGB)	dt	64.99
Small Soldiers	dt	59.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt	59.00
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Roger Rabbit	dt	44.99
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Energy Pack GB Clas.	dt	29.00
Energy Pack Del. Po.	dt	39.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color	dt	149.00
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 116	dt	39.95

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

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 Spiele 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

Midway – das Interview

Was warten Entwickler vom Game Boy Color (GBC)? Wir fragten Justin Heber, VP Business Development von Midway Home Entertainment. NFV: Wird der GBC ein Erfolg?

Justin: Wir haben großes Vertrauen in den Erfolg des GBC. Nintendo hat lange daran gearbeitet gute Qualität bei der Bildschirmdarstellung und akzeptable Batterie-Lebensdauer zu bekommen. Wir freuen uns darüber, dass auch einige wichtige Vorteile bei den Hardware-Daten des GBC entwickelt wurden. Unserer Meinung nach wird der GBC mit seiner Leistung, seinem Preis und der breiten Unterstützung, den er unter den Spielentwicklern finden wird, eine sehr erfolgreiche Maschine.

NFV: Wieviele Teams arbeiten derzeit am Game Boy Color?

Justin: Bei Midway haben wir sechs Projekte in der Entwicklung, jedes wird von einem anderen Team programmiert. Wir werden diese Entwicklungsgeschwindigkeit einige Zeit weiterführen. Aber es ist möglich, dass wir die Zahl der Teams auf sieben oder acht erhöhen.

NFV: Wie lange dauert das Programmieren im Moment?

Justin: Wir haben 'nen etwas leichteren Job, denn beim Umsetzen von Arcade-Spielen ist verhältnismäßig wenig Kreativität gefragt. Die Herausforderung ist hauptsächlich technischer Art: Wie bringt man ein sehr komplexes Programm, das normalerweise auf einer ausgereiften Hardware läuft, auf eine Maschine mit Einschränkungen? Aber wenn die Last des „Kreativen Prozesses“ nicht mehr da ist, das lange Ausprobieren von vielen verschiedenen Spielmöglichkeiten, dann beträgt unser Entwicklungszeitrahmen sechs Monate. Das auf allen Plattformen gleich.

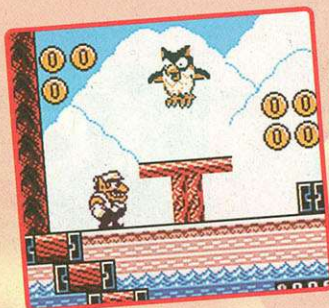
NFV: Wird Midway alte NES-Spiele umsetzen? Wir haben gehört, dass das sehr schnell gehen soll.

Justin: Wir haben keine Pläne, in dieser Weise tätig zu werden. Die ersten vier Titel, die Midway herausbringen wird, sind Neuentwicklungen für den Game Boy Color. Spiele, die es nie als 8 Bit-Variante gab.



Top News!
Es erscheinen zwei Game Boy Color-Geräte: Dieser hier und ein durchsichtiger mit Namen „Clear Purple“!

Wario Land 2



Nintendo verändert sein bewährtes Spiel nicht, sondern bringt es in Farbe auf den Markt: *Wario Land 2*, das bislang größte Game Boy-Modul. Doch auch *Super Mario Bros.*, das ihr sicher noch vom NES kennt, wird in einer 1:1-Umsetzung auf dem Farbbildschirm erscheinen.



Power Quest

Sunsoft bringt eine Mischung aus Prügelspiel und Abenteuer: *Power Quest*. Sucht einen von 5 Helden aus und führt ihn durch eine Stadt, in der er Aufträge erfüllt und Zweikämpfe (eventuell gegen eure Freunde im 2-Spieler-Modus) besteht. Außerdem hat Sunsoft ein *Mummie*-Spiel mit den sympathischen Comic-Tieren geplant.

Legend of Zelda IV

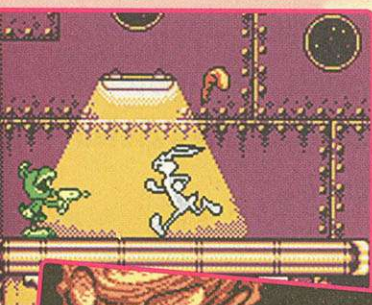


Shigeru Miyamoto freut sich, dass *Legend of Zelda – Links Awakening* auf dem GBC erscheint. Da das Einfärben dieses Spieles verhältnismäßig einfach ist, erscheint es früher als die N64-Umsetzung von *Ocarina of Time*. Die wird aber für den GBC zugeschnitten sein.

Game Der neue

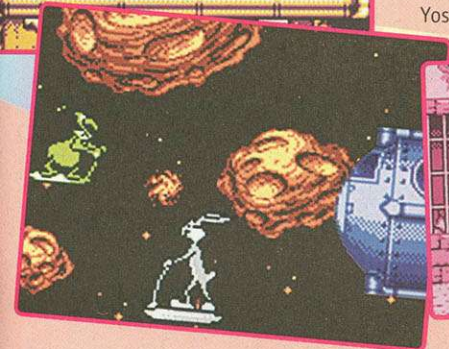
Boy Color: Herrscher der Spielewelt

Und die
Welt wird
bunt!



Carrot Crazy...

Im Weltraum und auf der Erde geht es rund, wenn Bugs und Lola Bunny „Carrot Crazy“ (Karotten-Verrückt) werden. Sie suchen in 15 Levels und 14 Bonuslevels die verschwundenen Möhren und legen sich dabei mit Marvin, dem Marsmenschen, Yosemite Sam und Daffy Duck an.

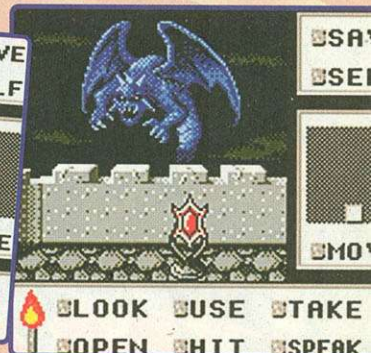
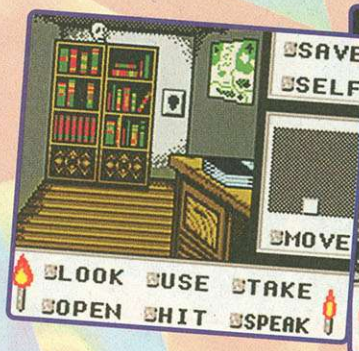


Twouble

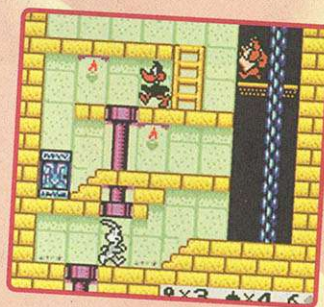
Kater Sylvester ist auf seiner unendlichen Jagd nach dem Vögelchen Tweety. Twouble heißt das Abenteuer, in dem es durch Küchen, Hinterhöfe, einen Spielwarenladen und durch Kellergewölbe geht. Doch als Sylvester kommt ihr nicht leicht ans Ziel: Es gibt die Großmutter, Taz und Marvin, die euch nicht mögen ...



Shadowgate



Nintendo of Europe hat Kemcos Abenteuerspiel Shadowgate übernommen. Jetzt kommt die GBC-Umsetzung des berühmten NES-Titels auch in deutscher Sprache! Ihr erforscht darin ein Schloss und tretet den Mächten der Finsternis entgegen.

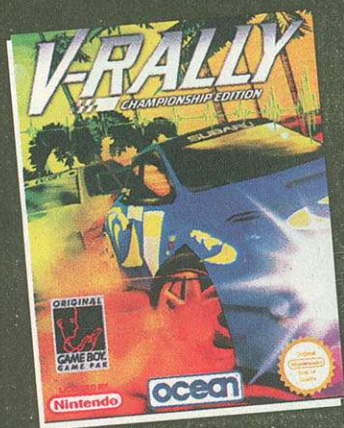
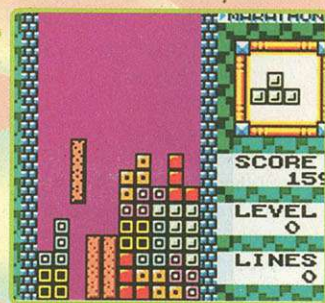


Crazy Castle 3

Dieses Bugs Bunny-Spiel kommt nicht von Infogrames, sondern von Kemco. Bugs Bunnys Crazy Castle 3 ist eine Umsetzung des bekannten Spielprinzips, das bereits auf dem „normalen“ Game Boy erschienen ist. Nintendo vertreibt das Modul.

Tetris DX

Tetris DX ist die Farbvariante des berühmtesten Spiels der Welt. Stapelt geometrische Figuren so übereinander, dass sie lückenlose Reihen bilden. Räumt ihr 4 Reihen auf einmal ab, ist das ein Tetris.



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder. Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!

Infogrames
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY



Folgt dem tierischen Duo *Banjo-Kazooie* auf den nächsten zehn Seiten durch fünf weitere gefährliche Welten. Ihr lernt den Sumpf, die Eiswelt, das Geisterhaus und einen Hafen kennen.



Am Anfang steht ein goldenes Krokodil. Füttert es mit Eiern und ein weiteres erscheint. Füttert alle Krokodile um das Puzzle-Teil zu bekommen.



LERNEN

Gleich am Anfang findet ihr Bottles. Er zeigt euch, wie ihr mit Gummistiefeln sicher durch den Sumpf waten könnt.



Im Inneren der Schildkröte trefft ihr auf den Tiptup Chor. Der Dirigent gibt euch eine kostenlose Musikstunde, in der ihr gewisse Musikstücke nachspielen müsst. Um die Lektion zu vereinfachen hier die Reihenfolge der Schildkröten, die ihr mit einer Kopfgranate zum Singen bringt:

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



Die Schildkröte Tanktup hat schrecklich kalte Füße. Das könnt ihr mit einer Kopfgranate auf jeden Fuß ändern. Zum Dank schenkt sie euch nicht nur ein Puzzle-Teil, sondern öffnet euch auch den Weg in ihr Inneres.

SCHALTER

In einer der Hütten auf den oberen Plattformen findet ihr den Schalter zu einem Extra-Puzzle-Teil. Um dieses zu bekommen, müsst ihr in den Raum vor Gobi's Valley mit der großen Vase gehen. In einem Nebenraum könnt ihr ein Sprungpad aktivieren. Dieses kreist dann immer um die besagte Vase. Mit einem gezielten Sprung schafft ihr es in die Vase zu springen und das Puzzle-Teil zu holen.



4. WELT: BUBBLEGLOOP SWAMP

DER WEG

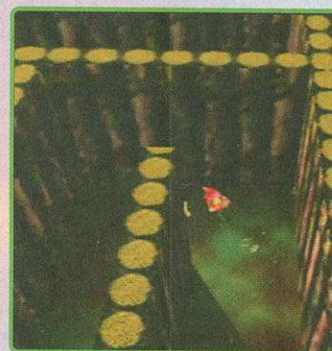
Geht zum Raum mit dem Eingang zu Clanker's Cavern. Stampft auf den Schalter kurz vor dem Eingang, kehrt zurück und nehmt den oberen Weg. Dort ist ein weiterer Schalter. Drückt ihn und eine Schleuse öffnet sich. Schwimmt hindurch und ihr steht vor dem Puzzle zum Sumpf. Jetzt verlasst ihr den Raum und geht den grünen Hügel nach oben. Bei der Hexen-Statue geht es nach links einen Berg hinauf. Durch ein Rohr kommt ihr jetzt in den Raum mit dem Sumpf.



Hier wartet ein Überraschungsei. Mit einer Kopfgrenate, bzw. einem Schnabelsprung könnt ihr seine Schale knacken. Darin verbirgt sich dann das zweite Puzzle-Teil.



Links neben dem riesigen Krokodil führt ein Weg nach oben. Dort findet ihr ein Sumpf-Labyrinth, das ihr mit den Gummistiefeln betreten könnt. Und darin wartet kurz vor Mumbos Kultstätte einen Schalter. Nachdem ihr diesen aktiviert habt, bleiben euch ein paar Sekunden um das Puzzle-Teil am Ende eines schmalen Stegs einzusammeln. Geht also schön vorsichtig über den Steg.



Jetzt, da ihr Mumbos-Kultstätte gefunden habt, könnt ihr euch gleich in ein Krokodil verwandeln lassen. Denn dann steht euch der Weg durch die Nasenlöcher des Krokodils frei. Im Inneren des großen Grünen wartet bereits Mr. Vile auf euch. Er fordert euch zu einem Wettrennen auf. Achtet hierbei darauf, dass ihr immer in seiner Nähe bleibt und ihm die leckeren Happen vor der Nase wegschnappt. So gewinnt ihr am leichtesten.



Hier müsst ihr euch auf Froschjagd begeben. Denn goldene Frösche greifen an. Wenn ihr sie alle besiegt habt, erscheint ein weiteres Puzzle-Teil. Am besten geht dies mit einer Bärenrolle.



Nach einer Kopfgrenate auf den Puzzle-Schalter habt ihr nur wenige Sekunden Zeit, ein Puzzle-Teil zu finden. Geht im Huckepack-Lauf den schmalen Pfad nach oben und folgt dem Weg.



Jetzt heißt es: Präzise springen! Denn über ein paar Sprungplatten geht es in schwindelerregende Höhe. Springt also von Plattform zu Plattform und legt dabei einen Schnabelsprung auf jede Hütte hin. In der letzten Hütte ganz oben findet ihr dann das fünfte Puzzle-Teil.



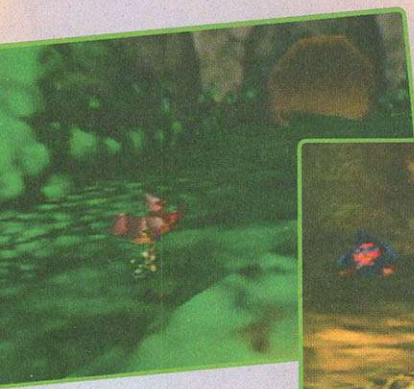
Natürlich müsst ihr für das zehnte Puzzle-Teil wieder alle Jinjos finden.



5. WELT: FREEZEEZY PEAK

DER WEG

Hinter der Hütte zum Sumpf ist eine Höhle. Lasst euch am besten in das Krokodil verwandeln und durchquert die Höhle. Dort findet ihr das Puzzle zu der Schneewelt. Geht dann zu dem Raum mit der riesigen Hexenstatue und haltet euch diesmal rechts. Springt dort die Plattformen nach oben. Schon steht ihr in einem Raum mit einer riesigen Vase. Durchquert auch diesen Raum und betretet die Höhle. Durch einen Gang schimmert schon der Schnee. Dort ist Freezezy Peak zu finden.



Wenn ihr einmal am Schal des riesigen Schneemanns nach oben geklettert seid, dürft ihr nicht vergessen mal in seine Pfeife zu springen. Dort findet ihr nämlich das sechste Puzzle-Teil.



Wozza, das Walross, hat Angst vor Banjo und Kazooie. Um aber trotzdem mit ihm Freundschaft zu schließen müsst ihr euch bei Mumbo in eine Robbe verwandeln und Wozza erneut besuchen. Jetzt hat er keine Angst mehr vor euch: Er freut sich riesig über euren Besuch und schenkt euch ein Puzzle-Teil.



LERNEN



Diesmal erklärt euch Bottles, wie ihr eine Sturzflug-Attacke ausführen könnt. Die hilft am besten gegen die blöden Schneemänner.



DER SCHALTER

Der Hexenschalter befindet sich unter dem Schneemann in der Nähe des Geschenkberges. Bezwingt ihn mit einer Sturzflug-Attacke, dann gehört der Schalter euch.



Wieder gilt es alle Jinjos zu finden.



Helft den kleinen Lichtern namens Twinklies sicher auf den Tannenbaum zu kommen. Dazu müsst ihr sie vor den Twinklie Munchers beschützen. Bezwingt sie am besten mit der Pickparade, da die am schnellsten auszuführen ist. Haben es zehn Twinklies auf den Baum geschafft, müsst ihr den Schalter hinter dem Tannenbaum-Ständer mit Eiern aktivieren. Dann geht es in die Luft: Der Stern auf der Spitze des Baumes muss noch dreimal durchfliegen werden. Schon kommt ihr an das Puzzle-Teil im Inneren der Tanne.





Klettert auf den Schneemann und steigt auf den Schlitten. Rodelt die Rutschbahn hinunter und landet auf Boggy. Der hat nämlich etwas Falsches gegessen und die Landung auf seinen Bauch kuriert ihn.



Der riesige Schneemann hat drei Zielscheiben auf seiner Brust. Diese müsst ihr mit der Sturzflug-Attacke treffen, dann erscheint ein Puzzle-Teil zwischen seinen Beinen.



Jetzt habt ihr genug Zeit um den neuen Move zu üben. Denn erst wenn ihr die kleinen Schneemänner

mit einer Sturzflug-Attacke auf den Hut bezwungen habt, gibt es das fünfte Puzzle-Teil.



Wieder fordert euch Boggy zu einem Wettrennen heraus. Diesmal müsst ihr allerdings zu Fuß gegen ihn antreten. Dazu solltet ihr aber die Turnschuhe freigespielt haben. Diesen Move erklärt euch Bottles in Gobi's Valley. Besucht also zuerst Gobi, bevor ihr an diesem Rennen teilnehmt.



Boggy will gegen die Robbe (geht zu Mumbo) ein Rennen fahren. Versucht nicht abzukürzen, denn dann ist das Rennen vorbei. Wenn ihr immer wieder springt, seid ihr übrigens schneller.



Die Kinder im Iglu habt ihr sicher schon besucht. Um ihnen wieder ein Lächeln auf die Lippen zu zaubern müsst ihr drei Pakete finden. (Wir haben sie auf der Karte markiert.) Diese bringt ihr dann zu den drei Kleinen.



6. WELT: GOBI'S VALLEY

DER WEG

In der großen Höhle vor der Winterwelt schaut euch Gruntilda in Stein gemeißelt an. Sammelt mindestens 350 Noten und öffnet die Tür in ihrem Mund. Dahinter findet ihr das Puzzle zu Gobi's Valley. Kehrt dann zu dem Raum mit der großen Vase zurück und schnappt euch die Gummistiefel in einem Nebenraum. Rennt jetzt schnell die Treppe nach oben. Durch den Treibsand geht es dann zu Gobi in die Wüste.



Steigt auf die Nase von Jinxy (der Sphinx) und stampft darauf. Jetzt erscheinen links und rechts vor seiner Nase zwei Plattformen. Springt und schießt Jinxy in jedes Nasenloch ein Ei. So öffnet sich die Pforte zu seinem Inneren. Dort springt ihr auf einen Teppich und schießt ein Ei auf eine Statue. Dann geht es nach oben. Springt dort auf den nächsten Teppich und wiederholt die Prozedur. Ganz oben findet ihr dann das dritte Puzzle-Teil.



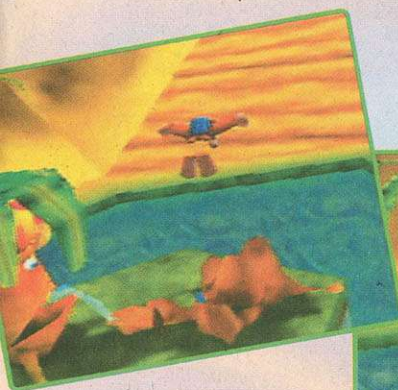
Wieder geht es in die Luft. Diesmal müsst ihr der Statue neben Jinxy durch den Hut fliegen. Dann erscheint eine weitere Statue. Insgesamt sechs Statuen müsst ihr durchfliegen.



Kehrt jetzt zum Startpunkt zurück. Dort wartet Gobi vor einem Baum. Nach einer Kopfgranate auf seinen Höcker bewässert er widerwillig den Baum. Dafür gibt es das vierte Puzzle-Teil.

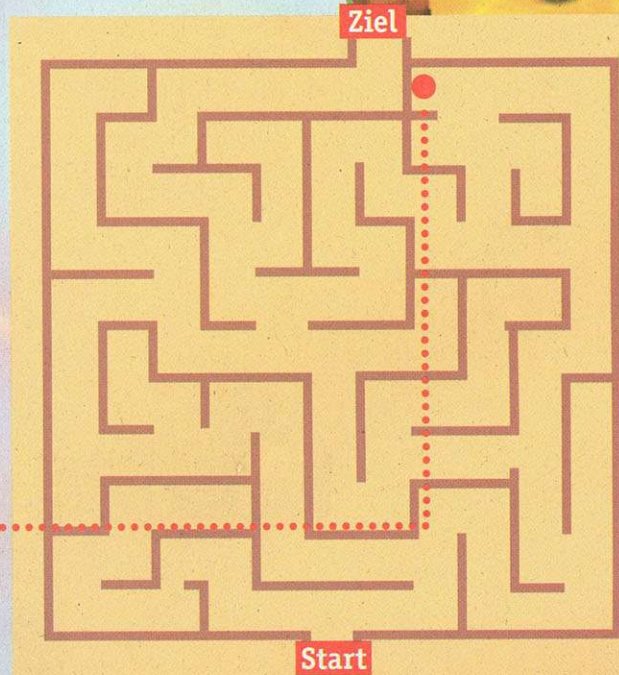


Wasser umgibt diese Pyramide. Steigt auf die Inseln darin und füttert die Statuen mit Eiern. Jetzt öffnet sich das Tor und im Inneren findet ihr ein Labyrinth. Durchquert dieses und ihr erreicht das fünfte Puzzle-Teil.



DER SCHALTER

Den Schalter findet ihr im Labyrinth. Folgt unserer Karte.





Erhebt euch in die Luft und landet mit einer gut gezielten Sturzflug-Attacke auf der Zielscheibe der Adlerstatue. So öffnet sich eine weitere Pyramide. In ihr befindet sich ein Fakir. Legt ihm ein paar Eier in die rotierende Schüssel und die Schlange verhilft euch zum sechsten Puzzle-Teil.



LERNEN

Bottles erklärt euch, wie ihr am besten mit den Turnschuhen umgeht. Denn die geben euch extra Speed.



Mit den schnellen Turnschuhen, die ihr hinter einer nahegelegenen Pyramide findet, könnt ihr die Hand überlisten. So holt ihr euch ganz schnell das neunte Puzzle-Teil.



Holt euch die Turnschuhe von der nahegelegenen Plattform und spurtet die Pyramide nach oben. Lasst euch dann in die Pyramide fallen und taucht nach dem verlorenen siebten Puzzle-Teil.



Hinter der Pyramide fährt ein Teppich zu einer Insel im Treibsand. Fahrt mit diesem hinüber und befreit das Dromedar Gobi mit einer Kopfgranate.



Steigt auf die Pyramide und betätigt den Schalter. Dadurch öffnet ihr diese. Im Inneren der Pyramide spielt ihr Memory. Damit ihr nicht vergesst, unter welchem Stein welches Zeichen ist, hier eine kleine Spielhilfe:

M	E	J	J
F	N	B	W
K	F	M	K
N	B	W	E

Zeichenerklärung:

N = Noten
B = Banjo
F = Federn
J = Jinjo
W = Wabe
E = Ei
K = Kazooie
M = Mumbo



Natürlich bekommt ihr das zehnte Puzzle-Teil, nachdem ihr alle fünf Jinjos gefunden habt.



7. WELT: MAD MONSTER MANSION

DER WEG

Geht wieder in die große Höhle vor der Winterwelt. Dort führt ein Weg nach oben. Auf halber Strecke kommt ihr an einer Tür vorbei, die sich mit 450 Noten öffnen lässt. Jetzt müsst ihr durch einige Höhlen tauchen. In der letzten Höhle befinden sich am Rand einige Ausbuchtungen. Springt in die unterste. Um zur nächsten zu gelangen müsst ihr aus der erste Ausbuchtung springen und zur nächsten flattern. Das wiederholt ihr, bis ihr beim Puzzle für das Mad Monster Mansion seid. Jetzt geht es zurück zur großen Höhle mit dem Hexenge-sicht. Lauft durch den Mund und folgt dem Weg bis zur nächsten Höhle. Dort ist dann der Eingang zur Monsterfestung.



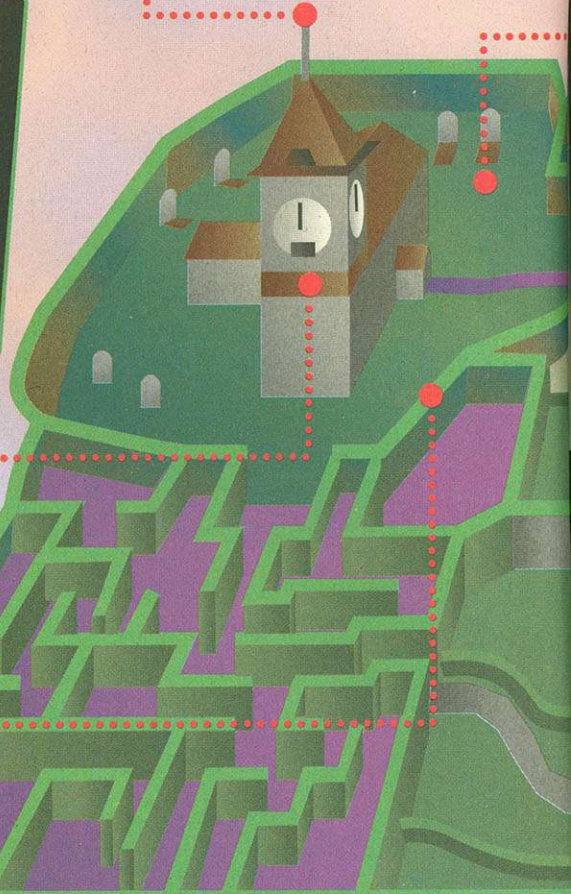
Auch hier müsst ihr alle fünf Jingos finden um das letzte Puzzle-Teil zu bekommen.

DER SCHALTER

In der Kirche müsst ihr die Flugplatte finden. Geht dazu auf die Orgel und besteigt diese bis zu den Pfeifen. Auf der linken Seite seht ihr dann schon die rote Platte. Erhebt euch in die Luft und landet auf den Dachbalken. Dort findet ihr dann den Hexen-Schalter.



Auf dem Dach der Kirche schwebt ein weiteres Puzzle-Teil über dem Wetterhahn. Lasst dies am besten Kazooie mit seinem Huckepack-Lauf erledigen. Springt jetzt von einem Grabstein aus auf das Dach und geht zum Kirchturm. Dort führt ein Stein nach oben. Geht um das Dach des Kirchturms und betretet den Eingang zur Spitze.



Hinter dem Haus führen ein paar Treppen nach unten. Dort seht ihr eine Holztür. Mit einer Kopfgranate geht es in den Keller. Öffnet die Fässer mit einem Schnabelsprung und holt euch das erste Puzzle-Teil.



Verwandelt euch in einen Kürbis. In der Hecke befindet sich in der Nähe der Kirche eine kleine Öffnung am Boden. Sie führt zu einer grünen Rampe, über die ihr ohne Mühe als Kürbis auf das Dach des Hauses gelangt. Geht die Regenrinne entlang. An einer Ecke ist ein Abflussrohr, in das der Kürbis hineingezogen wird.





Vor der Kirche stehen leere Blumentöpfe vor einigen Gräbern. Kniert euch mit dem Rücken zu ihnen hin und legt ein paar Eier in die Töpfe: Es wachsen Blumen! Sind alle Töpfe gefüllt, gibt es ein Puzzle-Teil.



In dem Geisterhaus befindet sich ein riesiges Brettspiel. Springt auf das Glas und versucht die Namen „Banjo Kazooie“ zu bilden. Passt dabei aber auf den herumschwirrenden Geist auf. Außerdem bleibt euch nicht viel Zeit dazu. Viel Glück!



Springt in den Eimer und taucht nach dem Puzzle-Teil. Achtet dabei auf die umsichschlagenden Äste. Besser geht es natürlich als Kürbis. Am Boden befindet sich nämlich ein Loch zum inneren des Eimers.



Jetzt geht es auf das Dach des Geisterhauses. Laßt euch von oben in den Schornstein fallen. Im Haus dürft ihr auf keinen Fall den Boden berühren, denn dann wird Napper, der Beschützer des Puzzle-Teils, wach. Springt mit einem Saltovolante auf den Stuhl. Flattert dann zum nächsten und gelangt so auf den Tisch. Dann könnt ihr euch das Puzzle-Teil einfach so schnappen.



Nun kommen wir zur Kirche. Das eiserne Tor zum Gelände der Kirche habt ihr bereits geöffnet. An dieser Stelle müsst ihr den Knopf drücken und die Turnschuhe anziehen. Rast dann zur Kirche. Dort geht ihr auf die Orgel und trifft den Organisten. Er spielt euch einen Ton vor, den ihr sofort mit einer Kopfgranate nachspielen müsst. Habt ihr alles perfekt nachgespielt, erhaltet ihr als Lohn natürlich ein Puzzle-Teil.



Geht als Banjo auf das Dach des Hauses und zerschmettert die erleuchteten Fenster. Jetzt müsst ihr wieder als Kürbis auf das Haus (siehe Punkt 8). Betretet alle Fenster. In einem ist eine Toilette. Diese müsst ihr euch hinunterspülen lassen. Folgt jetzt dem Gang zum neunten Puzzle-Teil.



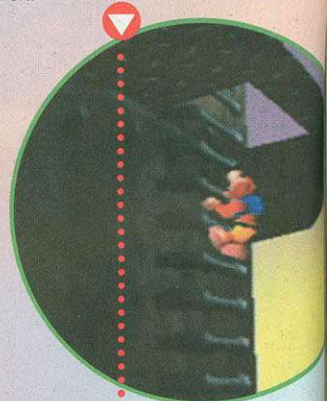
8. WELT: RUSTY BUCKET BAY

DER WEG

Verlasst Mad Monster Mansion als Kürbis. Zuvor solltet ihr aber das Tor auf dem Friedhof mit einer Pickparade geöffnet haben. Geht als Kürbis durch dieses Tor und betretet die Gruft. Hier findet ihr einen Schalter, der den Wasserstand jenseits der großen Höhle erhöht. Jetzt könnt ihr in Richtung Höhle gehen. Dort erreicht ihr nunmehr mit Leichtigkeit den zweiten Schalter und findet die Höhle mit dem Puzzle-Spiel zu Rusty Bucket Bay.



Steigt auf die Empore auf der linken Seite des Schiffs. Hier führt ein Weg zum ersten Schornstein. Klettert die Treppe nach oben und umrundet den Schlot. Wechselt zum anderen Schornstein und erklimmt auch diesen. Ganz oben findet ihr dann euer erstes Puzzle-Teil.



Auf dem Bug des Schiffes (also links) wartet ein Flötenspieler auf euch. Die richtigen Knöpfe heißen übrigens: 3-1-2-1-1-1.



Jetzt geht es hinüber zu den Kränen. Mit dem linken steuert ihr einen Käfig, der das Puzzle-Teil gefangen hält. Drückt den Knopf am Kran und der Käfig fährt nach oben. Rast dann schnell den Kran nach oben und lauft zur Spitze. Lasst euch jetzt hinunterfallen. Denkt aber daran kurz vor dem Boden zu flattern, damit ihr keine Energie verliert. Wenn ihr euch beeilt, schafft ihr es genau in der vorgegebenen Zeit unter den Käfig zu kommen.



Haltet euch vom Start aus links und geht über das erste Lagerhaus. Vorher müsst ihr natürlich zwei Eier in ein Loch schießen, damit eine Plattform ausfährt. Stellt euch jetzt auf den Rand des Haifischbeckens und lauft als Banjo zurück. Plaziert eine Kopfgrenate auf das nicht beleuchtete Fenster. Dabei zerbricht es und ihr steht kurz vor dem siebten Puzzle-Teil.



Taucht auf der linken Seite ins kalte Nass. Auf dem Grund des Beckens seht ihr einen Delfin liegen, der unter den Anker gekommen ist. Er bittet euch die Kette hochzuziehen. So folgt ihr der Ankerkette ins Innere des Kahns. Nach einer Kopfgrenate auf den Schalter zieht sich der Anker hoch. Der Delfin schenkt euch aus tiefer Dankbarkeit ein Puzzle-Teil.



Hier findet ihr eine Luke, die ihr mit einem Schnabelsprung öffnen könnt. Im Inneren wartet im Schrank ein Aal. Benutzt die Wunderflügel um ihn von dem Puzzle-Teil zu vertreiben.





Auf dem Heck (rechts) stehen zwei Lüftungsschächte. Der erste ist gefährlich und schnappt zu. Im zweiten findet ihr einen kleinen Raum mit einem Schalter. Der Schalter verlangsamt die Motoren. Verlasst jetzt wieder den Lüftungsschacht und geht zwei Stufen höher. Hier seht ihr eine Tür im Metall. Mit zwei Eiern könnt ihr diese aufschließen und den Motorraum betreten. Geht sehr langsam und wartet, bis die Maschine mal wieder langsamer läuft um weiterzukommen. Nach dem Parcours findet ihr das achte Puzzle-Teil.

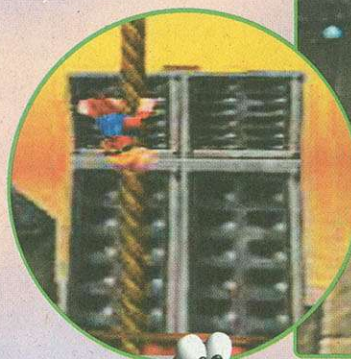


Wieder einmal gilt es alle fünf Jinjos zu finden. Ihr seht die Fundorte auf der Karte.



DER SCHALTER

Um den Schalter zu aktivieren müsst ihr auf das schwebende TNT-Fass springen. Von dort aus geht es per Flatterflug zum Hexenschalter.



Jetzt ist der zweite Kran an der Reihe. Erklimmt das TNT-Fass, klettert am Seil nach oben und lauft den Steg entlang. Auf der anderen Seite geht es dann wieder nach unten. Betätigt den Schalter und das TNT-Fass fällt zu Boden. Springt durch das entstandene Loch nach unten. Eine große TNT-Kiste watschelt auf euch zu, die ihr mit Eiern beschießt. (Hilfreich ist es jetzt alle Cheatos gefunden zu haben.) Nach einer Zeit (und etwa 20 Eiern) teilt sich die Kiste in zwei kleinere. Diese teilt sich dann auch wieder nach 20 Schuss in ein paar Kisten und so weiter. Wenn es euch zu brenzlich wird, solltet ihr die Wunderflügel benutzen. Nach dem ganzen Theater gibt es dann das wohlverdiente Puzzle-Teil.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Rare

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

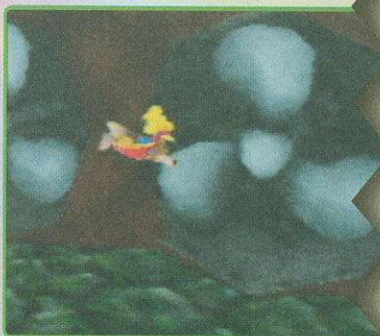
Kapazität: 96 Megabit

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

Genre: Jump'n'Run



Nachdem ihr schon einmal im Maschinenraum seid, könnt ihr auch den Schalter für die Schiffsschraube betätigen. Dadurch wird diese abgeschaltet und ihr könnt euch in aller Ruhe das Puzzle-Teil am Heck (rechts) des Schiffes holen.





Zu Lebzeiten Legende

Es ist das meisterwartetste Nintendo 64-Spiel der Welt. Es ist die Fortsetzung einer der besten Abenteuer-Serien, die Videospieler kennen. Es ist ein Phänomen, das seine krönende Fortsetzung bekommt. Das Phänomen heißt: *Legend of Zelda – Ocarina of Time*.



Willkommen in Hyrule, dem Land der Wunder. Hier leben Elfen und Menschen, Monster und Wesen aus Stein nebeneinander. *Ocarina of Time* spielt vor den Geschehnissen in *A Link to the Past* (*Zelda III* auf dem SNES). Eine Ocarina ist übrigens eine eiförmige Flöte und mit so einem Exemplar kann Held Link ein Portal in der Zeit öffnen – und durch die Jahrhunderte reisen. Die Erwartungen der internationalen Presse – und aller *Zelda*-Fans – an dieses Spiel

sind riesig. So wie es aussieht, wird niemand enttäuscht: Dieses Projekt wird für die nächsten Jahre den Standard für Rollenspiele setzen, in Sachen Grafik, Sound und Spielspaß.

Das schönste Abenteuer

Wir machten unsere ersten Schritte in Hyrule und wurden von der Morgensonne geblendet. In der Ferne war Schloss Hyrule gerade so zu sehen. Nach ein paar Minuten ging der „Tag“ zu Ende und der Mond



Bei den Hühnern ist Link für solchen Aktionen nicht sehr beliebt.

auf. Wölfe heulten in der Ferne – eine Welt ist erwacht.

Zeldas Grafik legt Wert auf Detailreichtum. Es gibt so gut wie keinen Nebel. Die Städte bieten unglaublich detaillierte Texturen („Tapeten“ für die Objekte), die Landschaft ist frei begehbar und mit unzähligen Kreaturen und Wesen bevöl-

kert. Alle Charaktere (inkl. Link und seiner Fee Navie) werden der Umgebung gemäß beleuchtet. Seid ihr in einer Höhle, können sich Gegner im Schatten verstecken.

Link kann alles, was ihr von ihm erwartet: Laufen, klettern, schwimmen, reiten, kämpfen. Er erlebt ein Abenteuer, macht Entdeckungen. *Zelda 64* ist beim Kampf mit dem Langbogen und der Schleuder wie ein Ego-Shooter, und dieses Modul wird *Mario 64* in Sachen Spielbarkeit weit überholen. Drei Speicherpunkte auf dem Modul-internen Speicher sind frei, damit ihr euer Abenteuer jederzeit unterbrechen und wieder aufnehmen könnt.

Maskenball

In Kakariko steht ein Wächter, der Link auf den Maskenladen auf dem Marktplatz von Hyrule aufmerksam macht. Dort kann unser Held Masken leihen und diese bei bestimmten Gelegenheiten verwenden oder gegen Rubine eintauschen. Vier der acht (geplanten) Masken sind zum Verkaufen gedacht, die anderen braucht ihr zur Lösung von Rätseln.

Im Spielverlauf trifft ihr beispielsweise einen Mann, der so schnell wie ein Hase laufen möchte. Ihm stehen die Hasenohren mit Sicherheit gut. Die Maske der Wahrheit dagegen soll euch vor einer bestimmten Säule mit wichtigen Informationen versorgen. Mehr darf noch nicht verraten werden, laßt euch einfach überraschen!



Das Masterschwert will nur von einem Erwachsenen geführt werden.





Auf Leben und Tod

Kämpfe sind das Salz in der Suppe jeden Abenteurers – da macht Link keine Ausnahme. Mit der R-Taste wird das Schutzschild aktiviert, mit dem der Held sich bei Angriffen meist aus der Affäre ziehen kann, doch wie läuft das mit der Attacke? Nehmen wir das Schwert als Beispiel. Mit der A-Taste zieht ihr es. Ein weiterer Druck auf A und Link schlägt nach seinem Gegner. Dreimal drücken um das Schwert von unten nach oben zu schwingen. Und wenn ihr zaubern könnt, führt Link eine eindrucksvolle „Wirbel“-



Die Wächter in Zeldas Schloss dürfen Link nicht schnappen. Lauft so um die Büsche, dass ihr nicht gesehen werdet.

Attacke mit dem aufgeladenen Schwert aus. Und noch ein grafischer Gag: Mit der Waffe in der Hand kann Link natürlich nicht so gut und schnell schwimmen wie ohne ...

Mit dem Goronen-Armband kann sich Link die Bombenpflanzen zunutze machen. Ihre Sprengkörper-Blüten werden geworfen und öffnen

Feinde

Die Gegner, allesamt Ausgeburten der Finsternis, sind zahlreich und gefährlich. Link kann sie nur durch Einsatz seiner Waffen besiegen. Doch als kleiner Junge kann er nicht die Waffen führen, mit denen ein Erwachsener kämpfen würde – wie zum Beispiel das Masterschwert. Darum beginnt ihr das Abenteuer mit Schlagstöcken und einer Steinschleuder. Setzt Link die Schleuder ein, wechselt die Ansicht in den 1st-Person-Modus (Ich-Perspektive), was das Zielen erleichtert. Neu ist außerdem, dass ihr später beim Kampf mit dem Schwert den Gegner immer im Auge behalten könnt, ihn durch den Druck auf die Z-Taste stets anseht. So wird der Kampf einfacher.



Die gefährliche Spinne Gohma hat den Deku-Baum befallen.



Link kann reiten!

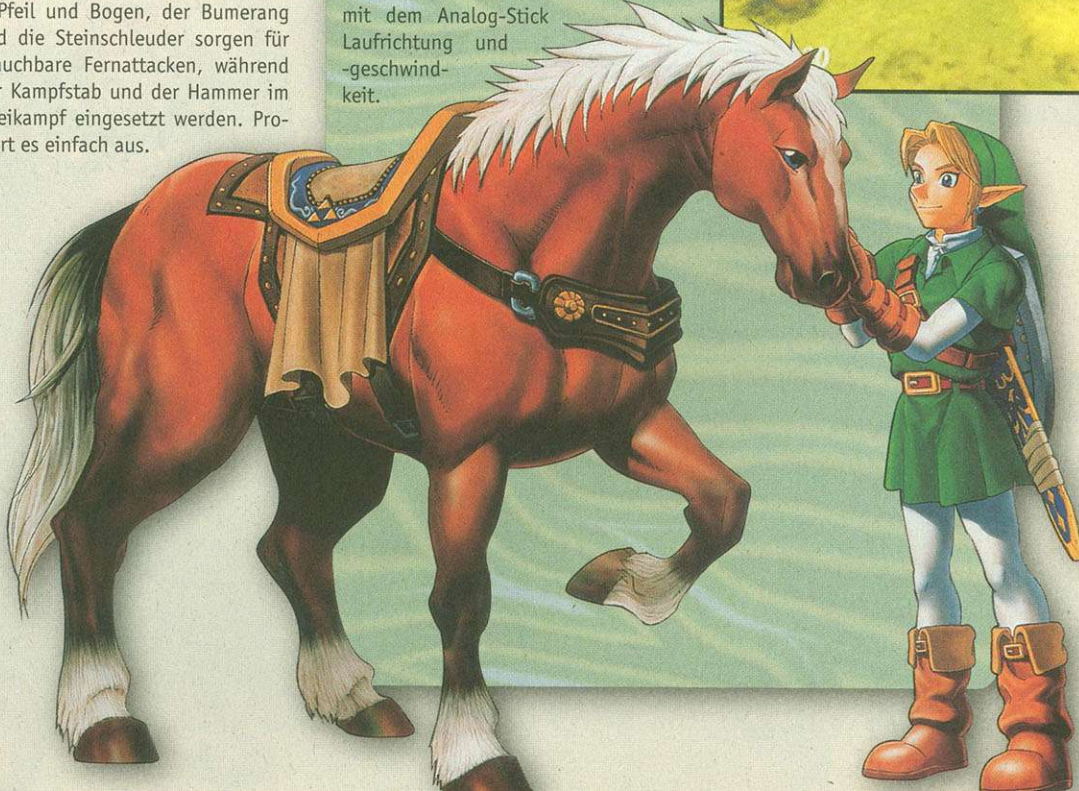
Reiten will gelernt sein und Link braucht das Pferd Epona um das Abenteuer zu überstehen. Im Spielverlauf übernimmt der Knecht Ingo die Lon Lon-Farm und die dazugehörige Pferdezucht. Schlägt Link Ingo beim Pferderennen, erhält er zum Lohn Epona. Das Pferd kann er dann mit Eponas Lied auf der Okarina immer zu sich rufen. Für einen Ausritt benötigt ihr Mohrrüben, denn um zu galoppieren wünscht sich Epona eine Belohnung. Steigt einfach mit der B-Taste auf und bestimmt mit dem Analog-Stick Laufrichtung und -geschwindigkeit.



Die Lieder, die Link auf der Okarina spielt, sind entscheidend für den Spielverlauf. Es gibt mehr als 15 davon.

zum Beispiel den Eingang zur Goronen-Mine. Sie werden ebenfalls gebraucht um den Saurier-Endgegner King Dodongo zu besiegen.

Pfeil und Bogen, der Bumerang und die Steinschleuder sorgen für brauchbare Fernattacken, während der Kampfstab und der Hammer im Zweikampf eingesetzt werden. Probiert es einfach aus.





Versteckte Kamera

Bei Kämpfen heißt es: Schluss mit lustigen Ratespielchen, wo denn gerade der Gegner stecken könnte. („Au, hinter mir, jetzt ist schon wieder ein Continue futsch!“) Wenn etwas oder jemand interessant ist, schaut ihr es/ihn einfach mit der Z-Taste an. Umkreist Gegner auf diese Art, die so nie in euren Rücken fallen können. Der Wechsel in den Angriffsmodus wird angezeigt, indem sich die Bildschirm-Darstellung in ein Breitbild-

Format ändert. (Ihr bekommt die berühmten Balken, die bei Kinofilmen im Fernsehen auch zu sehen sind.) Mit der C†-Taste könnt ihr unterwegs außerdem in die Ich-Perspektive schalten oder die Ansicht verändern.

Die schlaue B-Taste

Um sich großartiges Herumexperimentieren zu sparen, ist Nintendo auf ein 1-Tasten-System gekommen: Die B-Taste ist das universelle Hilfsmittel für jede Situation. Eine Spalte ist vor euch im Boden, also springt Link im Rennen, wenn ihr B

drückt. Ihr wollt ein Schild lesen, eine Leiter besteigen, eine Tür öffnen, mit jemandem sprechen, kriechen, etwas untersuchen – die B-Taste ist eure Wahl. Jedoch gibt es auch eine hilfreiche automatische Sprungfunktion, die Stürze von Plattformen verhindert.



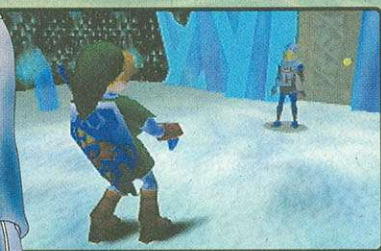
Im Spiel muss Link die Ocarina der Zeit aus dem Fluss holen.



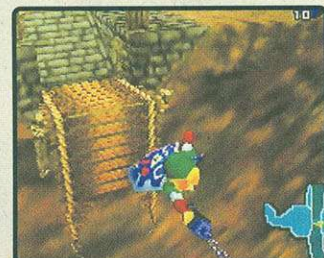
Links Gegner sind immer in der Überzahl.

Shiek

Wer ist der mysteriöse Fremde, der sich hinter der Maske eines Mannes vom Volke der Shiekah versteckt? Er gibt Link nützliche Hinweise, lehrt ihn den Bolero des Feuers (ein Lied für die Ocarina) und kommt unserem Helden sehr bekannt vor. Doch vielleicht darf die Identität noch nicht gelüftet werden, denn sonst könnte Shieks Leben in Gefahr sein ... Eine weitere Shiekha ist Impa, die Gouvernante der Prinzessin Zelda. Sie lehrt Link ebenfalls Lieder auf der Ocarina, zum Beispiel Zeldas Schlaflied. Damit kann man jeden und alles einschläfern. (Hoffentlich bleiben wir von der magischen Wirkung verschont, sonst müsst ihr im nächsten Heft auf den Guide zu diesem Spiel verzichten ...)



Sokonban in Hyrule: Zwischenaufgaben lockern die Geschichte auf.



Mit dem Fanghaken schwingt sich Link über die tiefsten Abgründe.



Die freundlichen Goronen ernähren sich von Steinen und stellen keine Gefahr für Link dar.



Habt ihr bei einem N64-Abenteuer schon mal so weit sehen können?

Freunde

In der Tiefebene von Hyrule befindet sich die Lon Lon-Farm, in der Talon und Malon leben. Die beiden kennt ihr sicher noch aus *Zelda IV – Links Awakening*. Dort halfen sie Link bei seinen Abenteuern auf Cocolinth.



Ganon

Der Verbrecher Ganon ist die Gefahr, vor welcher der Deku-Baum Link warnt. *Zelda*-Experten kennen ihn als Gannondorf, doch hier treffen wir ihn vor seiner Verwandlung.



DAS NINTENDO FUN VISION-SONDERHEFT!

ALLE SPIELE- HITS 98/99!

Holt euch das große Nintendo Fun Vision-EXTRA mit allen **Top-Spielen 1998/99**. Und zusätzlich:
Ein **Nachschlagewerk von A-Z** mit Namen, Spielen und Fakten – kurz: Da steht einfach alles drin.

Für nur DM 9,80!

Jetzt direkt bestellen! Und wenn andere am 25. November zum Kiosk laufen, habt ihr es schon längst frei Haus im Briefkasten.

JA!

Ich bestelle ... Exemplar(e)
Nintendo Fun Vision-EXTRA!

Inland und Ausland: Vorauszahlung nur
per Eurocheck oder in (deutschen) Briefmarken
in Höhe von DM 9,80 je Heft (Versand inklusive).

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen
Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)



Und so wird bestellt:

Coupon ausfüllen,
Scheck oder Briefmarken
beilegen, in einen
Umschlag stecken
und ab an den

Pro Verlag,
„NFV-EXTRA“,
Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt/Main



HONK?!

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?



Nintendo
GAME BOY™

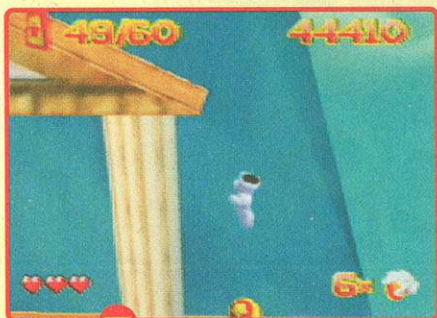


Durch einen Unfall erwacht der Zauberhandschuh *Glover* zum Leben. Nun erobert er die Nintendo 64-Welt. Wir begleiten ihn auf den nächsten vier Seiten auf seinem Weg durch Atlantis und den Karneval. Unterwegs findet *Glover* Spielkarten, die ihm später Bonus-Level öffnen.

Welt 1-2: Atlantis

6 Kraftpaket

Stärkt euch mit dem Krafttrunk und führt den Ball dann in das Becken vor dem Ziel. Jetzt könnt ihr ihn meterweit werfen und plaziert den Ball gekonnt im Ziel. Der einfache Weg ist aber die Kisten zu verschieben, um über sie zum Ziel zu steigen.



5 Trampolin

Wieder müsst ihr auf den Ball springen und ihn als Trampolin benutzen. Über dem Dach ist nämlich ein kleiner Weg mit vielen Karten.

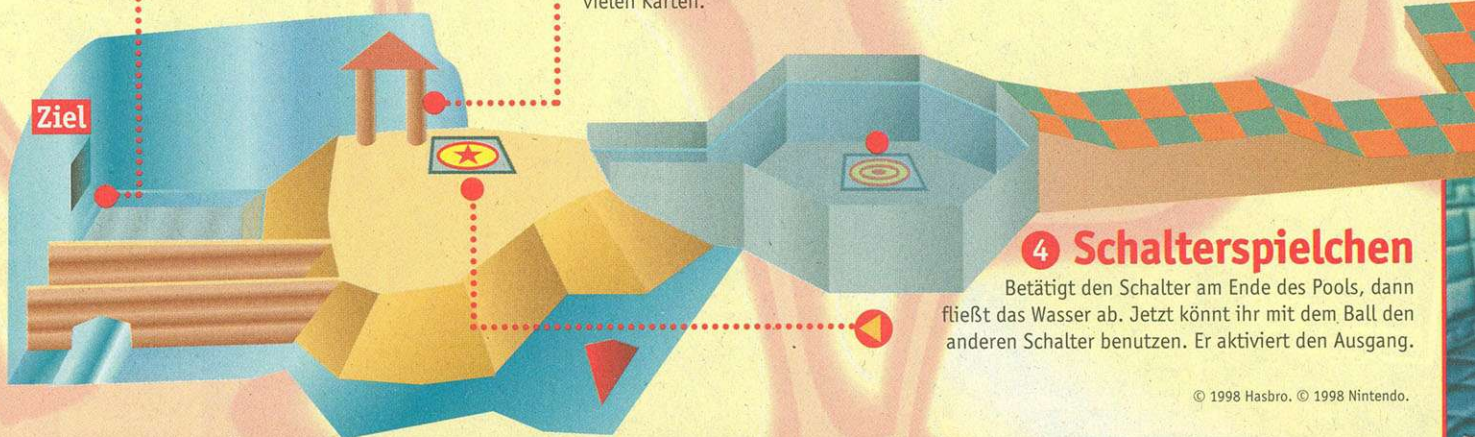
3 Einbrecher

Hinter dem Hai befindet sich eine brüchige Stelle in der Wand. Verwandelt den Ball in eine Bowlingkugel und durchbricht die Wand. Auch hier findet ihr noch ein paar versteckte Spielkarten.



4 Schalterspielchen

Betätigt den Schalter am Ende des Pools, dann fließt das Wasser ab. Jetzt könnt ihr mit dem Ball den anderen Schalter benutzen. Er aktiviert den Ausgang.



Welt 1-1: Atlantis



1 Selbstverteidigung

Kleinere Gegner und brüchige Kisten spenden euch oft eine Karte. Alles, was ihr dafür tun müsst, ist hochzuspringen und mit der Faust ordentlich auf den betreffenden Gegner, bzw. Gegenstand zu hauen.



2 Checkpunkt

Werft den Ball durch den Regenbogen-Kreis. Dieser markiert einen Checkpunkt. Wenn ihr mehrere davon erreicht habt, könnt ihr euch mitten im Spiel immer wieder von einem Punkt zum anderen warpen.



5 Trampolin

Stellt euch vor dem Ziel auf euren Ball. Haltet die Sprungtaste und benutzt ihn wie ein Trampolin. So könnt ihr den Extra-Ball über dem Ziel bekommen.



4 Schalterspiele

Immer wieder trifft Glover auf Schalter, die ihm weitere Wege öffnen. Hier müsst ihr mit der Faust den Schalter aktivieren. Erst dann öffnet sich das Ziel.



3 Kipper

Springt vor der Säule hoch. Auf dem höchsten Punkt müsst ihr die Säule rammen. Sie fängt an zu schwanken und fällt nach einigen Versuchen um. Dahinter verbergen sich drei Karten und ein Extra-Ball.



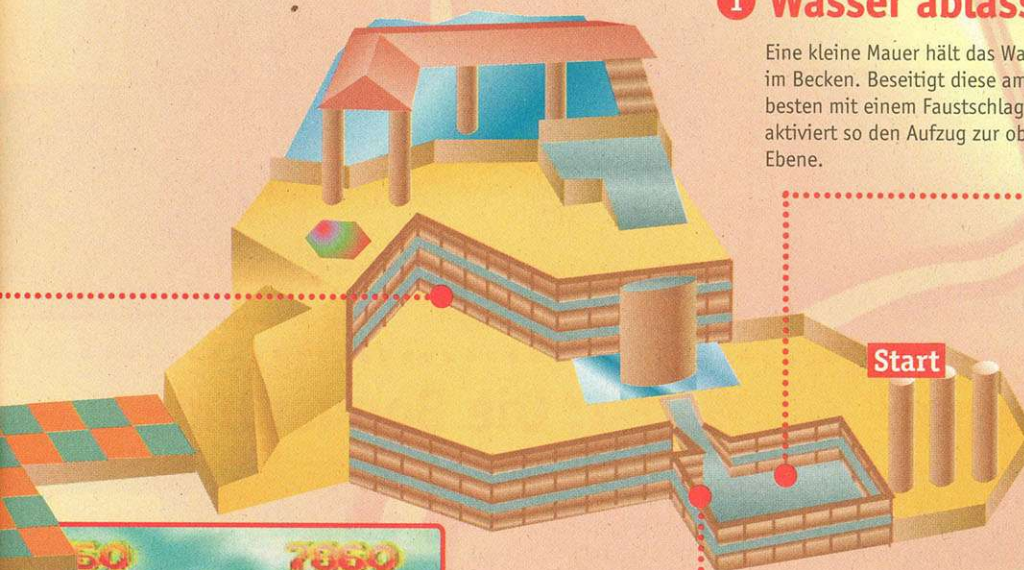
1 Wasser ablassen

Eine kleine Mauer hält das Wasser im Becken. Beseitigt diese am besten mit einem Faustschlag und aktiviert so den Aufzug zur oberen Ebene.



2 Abseits

Springt auf den linken Rand des Beckens. Dahinter verbirgt sich ein schmaler Weg mit ein paar Karten.



Welt 1-3: Atlantis

2 Schnell wie der Blitz

Da ihr im „Normal“-Modus nicht so einfach durch das Wasserbecken kommt, müsst ihr erst einmal den Schnelligkeits-Trank holen. Der befindet sich auf der rechten Seite der oberen Ebene. Geht dann zum Wasserbecken und jongliert auf dem Ball durch das Wasser.



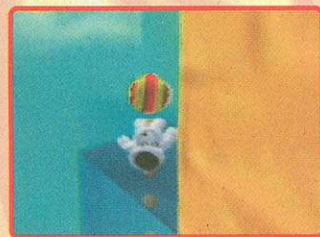
3 Riesenrad

Mit dem Ballschalter am Ende des linken Weges schaltet ihr das Laufrad ein. Geht dorthin (oder benutzt einfach den Checkpoint-Warp im Pause-modus) und dribbelt den Ball zur anderen Seite.



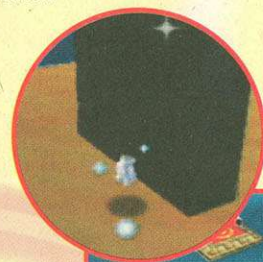
4 Präzision

Nehmt den Ball mit, wenn ihr den linken Außenbezirk erkundet. Werft ihn hier mit viel Geschick auf die andere Seite.



5 Warp-Zone

Legt den Ball auf den Schalter und nehmt den Weg nach unten. Sammelt in der kleinen Höhle alle Karten und den Extra-Ball hinter der Säule ein. Geht dann durch die fordernde Wand der Säule und warpt euch in einen Geheimraum. Hier könnt ihr dann nach einem Schluck Zaubertrank die Wände hochlaufen. Dort oben befinden sich noch mehr Karten.



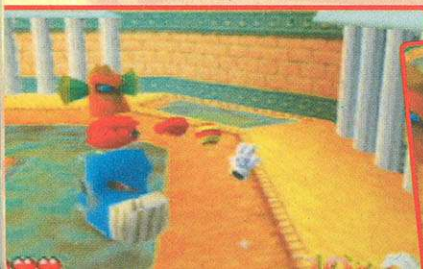
1 Abseits I

Lasst den Ball am Start liegen und erkundet erst einmal die untere Ebene. Geht durch das Loch in der Wand und holt euch die Karten außerhalb des Gebildes.



Welt 1: Der Endgegner

Der Endboss der ersten Welt ist relativ einfach. Zuerst müsst ihr ihn dreimal mit dem Ball treffen. Dann verschwindet der blaue Gegner und hinterlässt den Fisch und den Krebs. Stampft auf den Boden und dreht den Krebs um. Mit einem Sprung auf die untere Seite der Schale verschwindet er. Jetzt wartet ihr, bis der Fisch auf den Boden kommt, und stampft auch ihn hinweg.



Welt 1: Die Bonusrunde

Wenn ihr in der Schwierigkeits-Stufe „Normal“ in den drei Leveln alle Karten eingesammelt habt und schließlich den Endboss besiegt habt, öffnet sich ein Bonus-Level. In „Frogger“-Manier müsst ihr über Baumstämme und Schildkröten springen um Spielkarten einzusammeln.



Welt 2-1: Karneval

1 Der Elefant

Am Anfang seht ihr eine Zielscheibe. Bewertet sie mit einem Ball dann fährt das Laufband in die andere Richtung. Wenn der Elefant den Ball aufgesaugt hat, müsst ihr den Dickhäuter zu den Stacheln lotsen. Dann platzt er.

2 Gitterstäbe

Um durch die Gitter zu kommen müsst ihr euch davorstellen. Mit einem Rad (zweimal die Z-Taste) schlingelt ihr euch durch die Stäbe.

3 Extra-Bälle

Springt auf den Ball und jongliert den schmalen Weg nach oben. Dort findet ihr einen Extra-Ball in der Hütte und einen weiteren auf dem Dach.

4 Sprungtuch

Nehmt hier den Ball. Dribbelt ihn vor der mittleren Plattform in die Höhe und werft ihn hoch. Folgt dem Ball und aktiviert den Ball-Schalter. Dann geht es zur nächsten Ebene. Dort öffnet ihr mit einem Schalter ein weiteres Tor. Geht hindurch und aktiviert einen dritten Schalter. Er öffnet dann das Tor hinter dem verrückten Huhn.

7 Glücksrad

Hier müsst ihr das Rad so drehen, dass drei gleiche Symbole erscheinen. Drei Kronen bringen einen Schalter und einen Stärke-Trank. Trinkt das Gebräu und haut den Lukas. Für drei Frösche gibt es jetzt den Froschzauber, für drei Karten-Symbole Spielkarten und die Fragezeichen stehen für eine Biene. Verwandelt das Tier in einen Frosch und springt drauf.

6 Kegeln

Verwandelt den Ball in eine kleine Metallkugel. Legt diese auf den Schalter und springt auf den viereckigen Knopf. Jetzt nimmt der Magnet den Ball und fährt nach oben. Steuert ihn mit den Feldern. Stampft wieder auf das viereckige Feld um die Kugel fallen zu lassen. Ziel ist es den Ball durch alle vier Bahnen rollen zu lassen.

5 Gondel fahren

Legt den Ball hier auf den Schalter. Jetzt könnt ihr mit einer Gondel zu einer anderen Plattform fahren. Dort besiegt ihr dann alle Gegner, schon ist der erste Schritt zum Ziel gemacht.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Hasbro

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: –

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run/
Geschicklichkeit

LESERCHARTS

nintendo 64

1

Banjo-Kazooie

(-)

2

WCW vs. NWO: World Tour (-)

3

Super Mario 64 (2)

4

Frankreich '98
Die Fußball-WM (-)

5

Yoshi's Story (-)



super nintendo

1

Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Yoshi's Island
Super Mario World 2 (2)

3

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3 (3)

4

Lucky Luke (-)

5

Lufia
Rise of the Sinistrals (4)

game boy

1

Zelda IV
Links Awakening

(2)

2

Wario Land 2 (1)

3

Die Schlümpfe 3
Die Schlümpfe im Alptraumland (5)

4

Super Mario Land 2
6 Golden Coins (-)

5

V-Rally (-)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Banjo-Kazooie

(1)

2

Forsaken (5)

3

Yoshi's Story (2)

4

Diddy Kong Racing (4)

5

Cruis'n World (3)



super nintendo

1

Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Yoshi's Island
Super Mario World 2 (2)

3

Donkey Kong Country 2
Diddy's Kong Quest (3)

4

Super Metroid (-)

5

Magical Quest
Starring Micky & Minnie (-)

game boy

1

Wario Land 2

(1)

2

Donkey Kong Land 3 (-)

3

Super Mario Land 2
6 Golden Coins (3)

4

Pocket Bomberman (-)

5

Zelda IV
Links Awakening (1)

REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

The Legend of Zelda
The Ocarina of Time (N64)

2

Banjo-Kazooie (N64)

3

Glover (N64)

4

Mission: Impossible (N64)

5

WWF Warzone (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.*

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
Bombermann	DV	74,90
Box Champions	DV	84,90
C&C 2: Gegenschlag	DV	84,90
Cart World Series	DV	74,90
Cehtpede	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

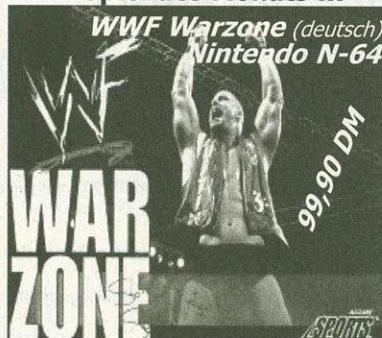
Playstation Zubehör

Sony Playstation (Dual Shock) 98	DV	279,90
Action Replay (Game Buster)	DV	69,90
Boot Chip	DV	9,90
Lenkrad mit Pedalen Perforemer	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 Infrarot (2Stck)	DV	69,90
Pad Booster	DV	49,90
Pädverlängerung	DV	19,90
RGB Kabel + Audio	DV	29,90
RGB Kabel	DV	19,90
Xploer	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
Pädverlängerung	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

NINTENDO FUN VISION BRINGT'S IM ABO:

EXKLUSIVE MINI CLASSICS!

Abonniere 12 Ausgaben der Fun Vision, spar dabei fast 1 Mark pro Heft gegenüber dem Ladenpreis und bekomme obendrauf noch einen Super-MINI-CLASSIC mit einem original Nintendo-Spiel als Prämie!

Ohne Zuzahlung! Das isst doch, oder?

Wer jetzt noch wartet, ist selber schuld!

Nur für Abonnenten:

NEU!
FUN VISION-NEWSLETTER
Der regelmäßige Info-Service mit den aktuellsten Nintendo-Nachrichten. Ohne Zusatzkosten!

Achtung: Eine Zusage für ein bestimmtes Modell oder Spiel kann nicht gegeben werden. Die Auswahl entscheidet der Zufall!

Der MINI-CLASSIC wird ausgeliefert, nachdem die Zahlung beim Verlag eingegangen ist. Unbedingt Rechnung abwarten! Lieferung solange Vorrat reicht.



FREE



LICENSED BY
Nintendo



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 MINI-CLASSIC ohne Zuzahlung.

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

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

WICHTIGER HINWEIS:

Ich erhalte den MINI-CLASSIC, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NPV 41



Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

**(0 69)
500 80 11**

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

TIPPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

WWF Warzone

Die Wunder des WWF-Titels

Schnappt euch einen Wrestler und holt euch den WWF-Titel auf der Schwierigkeits-Stufe „medium“ oder „hard“. Denn hinter fast jedem Titelgewinn steckt eine Überraschung:

Kane	15 neue Masken, Hosen, Jacken, etc.
Ken Shamrock	der „No-Whimps“-Modus ist jetzt anwählbar
Mosh oder Thrasher	der „Beans“-Modus ist offen
Shawn Michaels oder HHH	nun könnt ihr auch Damen kreieren
Goldust oder Steve Austin	der betreffende Wrestler verfügen über ein paar neue Outfits
Undertaker	keine Meter werden mehr angezeigt
Mankind	schaltet Cactus Jack frei
Ahmed Johnson	der Kopf eines taumelnden Gegners schwillt plötzlich an
Bret Hart	spielt mit Sue (dem Ring-Girl)
British Bulldog oder The Rock	die Kämpfer haben nun riesige Köpfe

Unterstützung gefällig?

Natürlich könnt ihr während des Matches ein paar Wrestler-Kollegen dazu bemühen euch zu unterstützen. Dabei verliert ihr dann zwar das Match, aber ihr könnt trotzdem noch auf euren Gegner einschlagen. Drückt die Tasten L, R, Z und zwei weitere Tasten gleichzeitig:

C ← + → HHH	C ← + ↓ Thrasher	C ← + ↑ Mankind
C ↓ + ↓ Mosh	B + ↑ Faarooq	C ↓ + ↑ Ahmed Johnson
C ↓ + → Undertaker	C ↓ + ← Owen Hart	A + ↑ Steve Austin
A + → The Rock	C ← + ← Bret Hart	A + ← British Bulldog
B + → Goldust	B + ↓ Kane	B + ← Shawn Michaels
A + ↓ Ken Shamrock		

Noch mehr Goldust und Stone Colds

Goldust und Stone Cold Steve Austin haben von Anfang an ein drittes und viertes Outfit. Um es zu bekommen musst du in der Charakter-Auswahl auf einen der beiden Wrestler gehen und die Taste C ↑ bzw. R halten, während du den Kämpfer mit der A-Taste bestätigst.

Die Maus

Passwörter

Dirk Bracke aus Worms schickte uns seine Passwörter:

Leicht:	1. Passwort:	Kirsche, Maus, Elefant, Note, Gans
	2. Passwort:	Elefant, Gans, Note, Maus, Kirsche
	3. Passwort:	Note, Elefant, Maus, Kirsche, Gans
Normal:	1. Passwort:	Maus, Gans, Note, Elefant, Kirsche
	2. Passwort:	Gans, Kirsche, Maus, Elefant, Note

Forsaken

Unsterblich

Drückt im Haupt-Bildschirm („Press Start“-Bildschirm) A, Z, Z, ↑, ←, C ←, C ← und C ↓. Das macht euch unsterblich.

Die Schlümpfe im Alptraumland

Passwörter

Christian Neustätter aus Hannover schickte uns seine Passwörter:

Leicht	
1. Passwort:	Brillenschlumpf, Zeichenschlumpf, Papa Schlumpf
2. Passwort:	Astronautenschlumpf, Papa Schlumpf, Brillenschlumpf
3. Passwort:	Papa Schlumpf, Kochschlumpf, Zeichenschlumpf
Schwer	
1. Passwort:	Muskelschlumpf, Brillenschlumpf, Zeichenschlumpf
2. Passwort:	Muskelschlumpf, Kochschlumpf, Astronautenschlumpf
3. Passwort:	Brillenschlumpf, Muskelschlumpf, Papa Schlumpf

Rampage World Tour

Level-Anwahl

Haltet im Hauptmenü die L-Taste und alle vier C-Knöpfe. Nach ca. 5 Sekunden hört ihr einen Ton. Geht jetzt in ein Spiel und wenn auf dem Bildschirm „Day 1“ erscheint drückt ihr A um den unteren Text wegzuschalten. Nun könnt ihr mit ← und → die einzelnen Start-Level einstellen.

Unendlich Continues

Wenn ihr in den Bildschirm mit dem Namen der Stadt kommt, müsst ihr schnell B drücken. Jetzt erscheint die Nachricht „Secret Code Accepted“. Nun könnt ihr immer, wenn eure Energie aufgebraucht ist, das Spiel mit der Start-Taste fortsetzen.

Banjo-Kazooie

Besucht Cheato

Steffan Raumer aus Lich schickte uns als erster die Wegbeschreibung zu allen drei Cheat-Büchern:

1. Buch: Im Raum mit dem Puzzle-Spiel für Freezeezy Peak befindet sich ein Stein vor einem Rohr. Zertrümmert diesen als Banjo. Geht dann in den Sumpf und lasst euch in ein Krokodil verwandeln. In dieser Form könnt ihr die freigelegte Röhre betreten. An deren Ende findet ihr das erste Buch.
 2. Buch: Lasst euch in „Mad Monster Mansion“ in einen Kürbis verwandeln und verlasst die Welt. Geht in den Lava-Raum und hüpf nach links über den schmalen Steg. Dort findet ihr einen kleinen Spalt. Schlüpft hindurch und findet Cheato am Ende des Ganges.
 3. Buch: Betätigt die beiden Schalter um in das Level „Rusty Buckey Bay“ zu gelangen. Außerhalb befindet sich noch ein dritter Schalter. Betätigt auch diesen und ihr habt ein paar Sekunden Zeit, die ziemlich hochgelegene Höhle rechts vom Eingang von „Rusty Bucket Bay“ aus zu finden. Darin verbirgt sich das dritte Cheat-Buch.
- Um die Cheats einzugeben müsst ihr in die „Treasure Trove Cove“ gelangen. Geht dort zur Sandburg und lasst das Wasser ab. In der Burg selbst könnt ihr die Codes mit der Kopfgranate in den Boden meiseln.

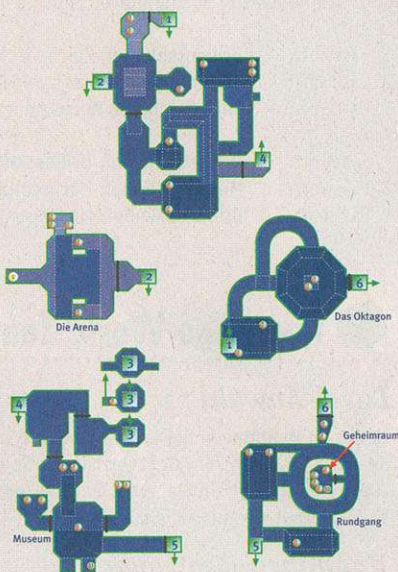
Forsaken

Die Lösung des mittleren Schwierigkeitsgrads

Verirrt bei *Forsaken*? Gefrustet über den steigenden Schwierigkeitsgrad? Wir machen euch die Level etwas leichter!

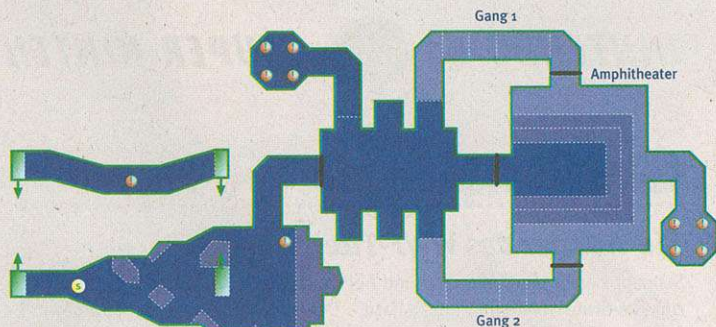
Die Kugel fangen

Holt die Kugel der Materie! Beschießt den Metatank von unten, damit er euch nicht trifft. Im nächsten Raum wird die Kugel vor euren Augen gestohlen: Kümmerst euch um die Gegner, holt die Extras und nehmt dann die Verfolgung auf. Durch die jetzt offene Tür hindurchfliegen und sofort auf Spectre, das weiße Raumschiff, schießen. Spectre ist sehr schnell, deshalb müsst ihr ihn ununterbrochen verfolgen und zusätzlich seinen Minen ausweichen. Am schnellsten bekommt ihr ihn mit der Trojax-Waffe klein! Macht in den nächsten Räumen die Gegner unschädlich und drückt auf den Schalter um so die Türen zu öffnen. In dem Raum mit den 2 Geschütztürmen und den Panzern bleibt ihr in dem Ausgang in Deckung, aus dem ihr kommt. Nutzt jetzt C↑ und C↓, um einen Schuss abzugeben und dann in Deckung zu gehen. Drückt nun den Schalter und ab durch die Tür, an den Gegnern vorbei zur BIO3-Tür und dort auf KKS (gelb) und Cerbero (blau) warten. So kann man beide einzeln bekämpfen. Ist der Cerbero beseitigt, könnt ihr die Kugel einsammeln. Dann in den Geheimraum (im Rundgang) fliegen und den Schalter betätigen. Nun zurück zum Gang Nummer 1 und unterwegs die Gegner wie üblich zu Schrott verarbeiten. Hinter Gang Nummer 1 aufpassen, denn „Endboss“ Jo ist schnell und stark. Weicht ihm aus und feuert, was das Zeug hält. Wenn alle Gegner erledigt sind und die Kugel ergattert wurde, kehrt ihr zum Startraum zurück. Mission erfüllt!



Maldroid

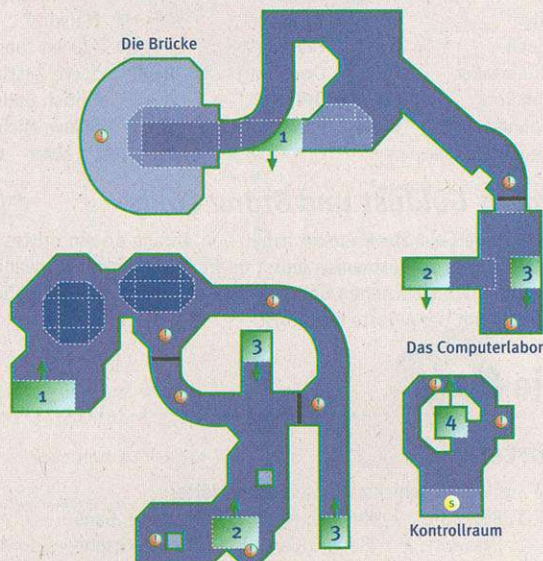
Besiegt den Kampfroborer Maldroid. Am Anfang dieser Mission schnell umdrehen und die Powerpacks in dem langen Gang einsammeln. Nun könnt ihr die Gegner bezwingen. Den Raum nach der ersten Tür vorsichtig betreten, denn dort warten je zwei Geschütztürme und Panzer. Am besten in der Türöffnung stehen bleiben und zuerst die Panzer überwältigen. Wenn sich



die Türen öffnen, schnell nach links durch die kleine Öffnung fliegen und die Extras einsammeln. (Vorsicht: Geschütz an der Decke.) Nun auf in den Kampf gegen Maldroid: Fliegt über seinen Kopf und ballert aus allen Rohren, dann kann er sich nicht wehren. Achtet auch auf seine Verstärkung, die hin und wieder aufkreuzt. Der Maldroid kann nicht ganz besiegt werden: Wenn er nur noch wenig Energie besitzt, erscheint ein rotes Extra. Wer dieses Extra nimmt, aktiviert die Wachmannschaft. Ist diese besiegt, ist die Mission erfüllt!

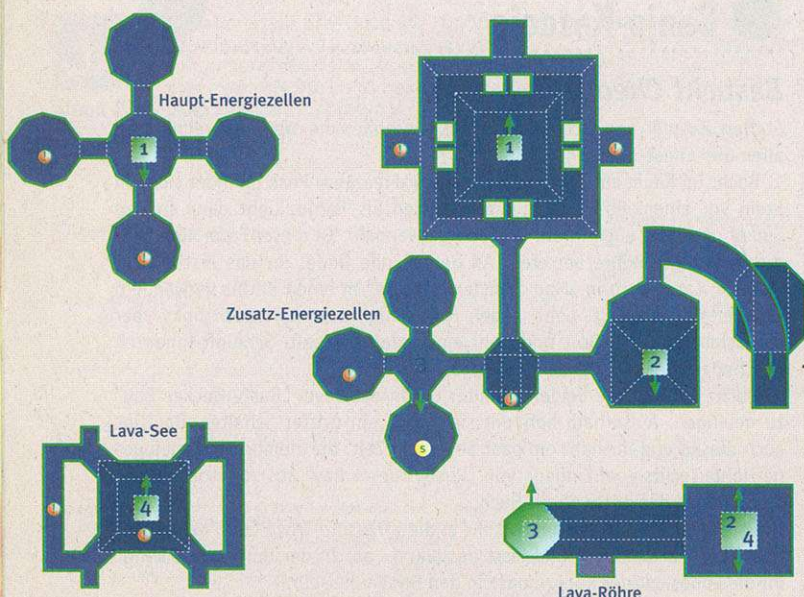
Schiff

Bezwingt die 42 Gegner! Im ersten Raum beginnt es mit wenigen Fliegern recht harmlos. Doch in Engine Room Lair geht es richtig zur Sache: So schnell wie möglich die Extras einsammeln. Passt auch auf die Deckengeschütze auf. Im Hunters Lair wird man mit blauen Kristallen beschossen, die eure Bewegungsfähigkeit für einige Zeit ausschalten. Sind alle Gegner bezwungen, ist auch diese Mission geschafft!



Ausschalten

Beseitigt den „Com-Navi Router“ im Unterwasser-Level. Zuerst die rechte Tür öffnen und das Extra einsammeln. (In den anderen beiden Räumen befinden sich Geschütze.) Folgt dem Gang und beseitigt die Gegner. Nun dem Gang bis zu „The Vat“ folgen und dort die Zeituhr betätigen. Fliegt schnell in den Anfangsraum zurück und durch die offene Luke, bevor die Zeit abgelaufen ist. Im nächsten Raum sind Geschütze, Panzer und ein Schalter („Store 2“). Betätigt den Schalter und findet die dazugehörige Tür („Data Bank“) um dahinter den nächsten Schalter zu betätigen. (Die beiden Geschütze könnt ihr

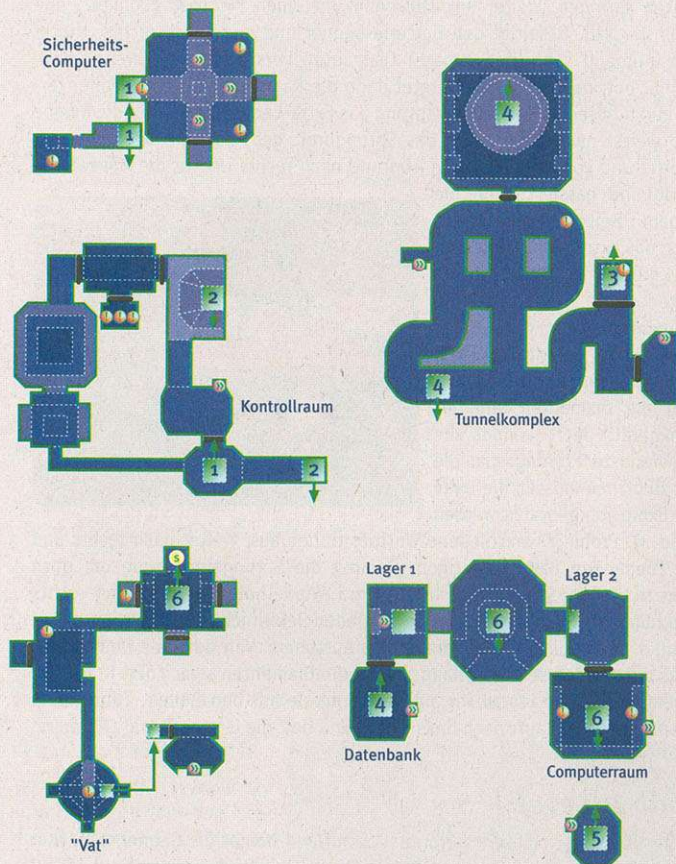




Forsaken

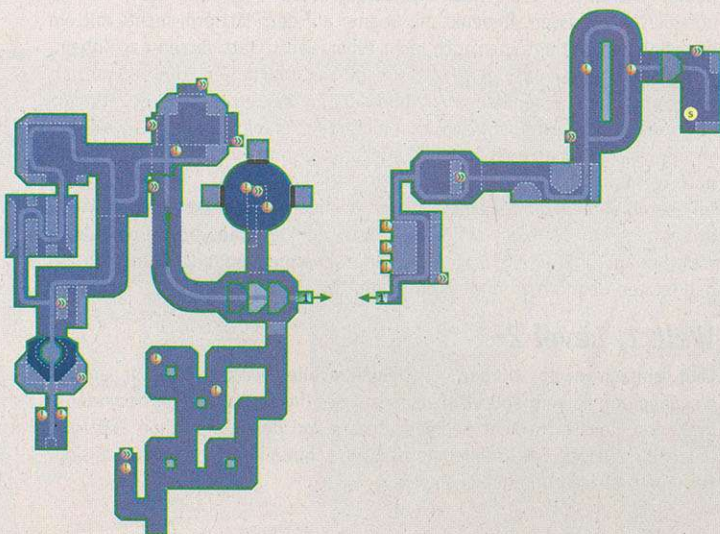
gefahrlos beseitigen, wenn ihr über ihnen schwebt!) So geht es weiter: Aktiviert im Computerraum die zweite Zeituhr und fliegt zurück in die „Data Bank“. Dort hat sich jetzt eine Luke an der Decke geöffnet.

Ihr befindet euch nun im Tunnelkomplex. Hier müsst ihr die Gegner zu Schrott verarbeiten und die Zeituhr betätigen. Danach schnell zu Gang 3 fliegen. Nun zum „Gulley“ und in den Kontrollraum fliegen, um dort die letzte Zeituhr zu betätigen. In Gang 1 ist der Raum des „Com-Nav Router“. Betätigt die Schalter nacheinander und beseitigt die Gegner. Als letztes das Gebilde in der Mitte beschießen und die Mission ist erfüllt.



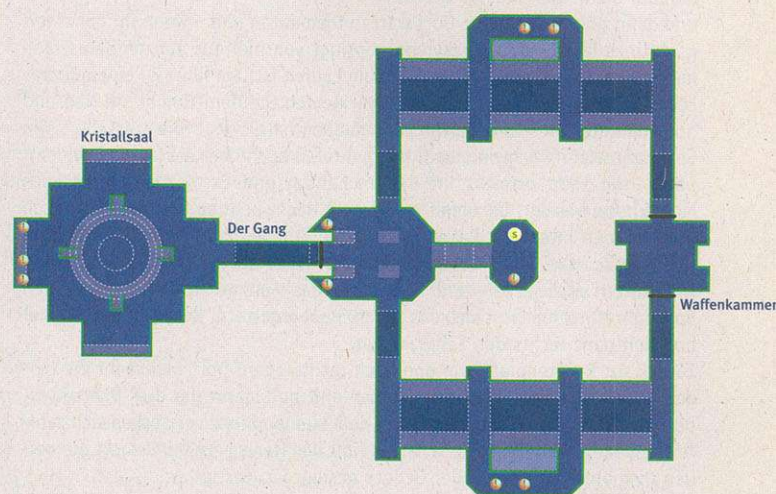
Rettung der Drohne

Beschützt die Drohne auf ihrem Weg durch das Level. Praktisch ist es die Drohne am Anfangsort stehen zu lassen, vorauszufliegen und erst einmal alle Gegner im ersten Levelabschnitt aus dem Weg zu schaffen. Betretet vorsichtig die Räume und kümmert euch um jeden Gegner einzeln. Die Drohne steuert ihr dann mit den Schaltern durch das Labyrinth. Mission erledigt.



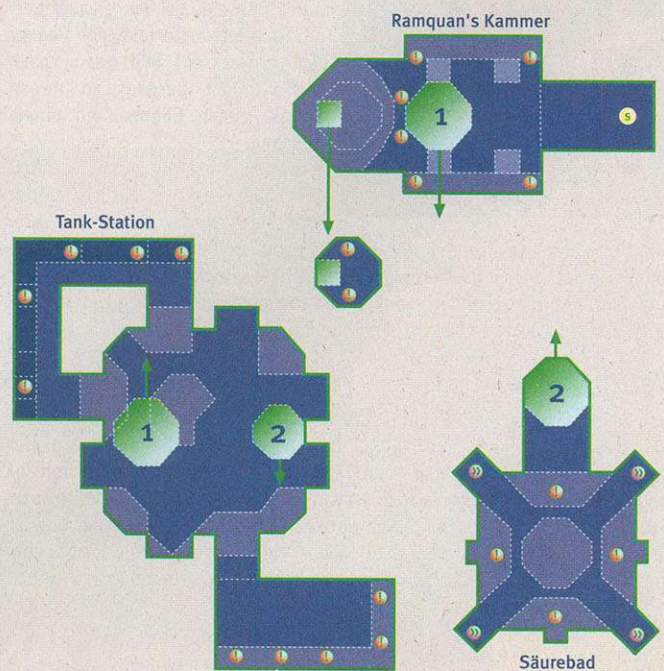
Stützpunkt

Findet den Kraftkristall und die zielsuchende Rakete. Den ersten Raum müsst ihr vorsichtig betreten, denn hier sind viele starke Geschütze postiert: Fliegt an die linke oder rechte hintere Ecke und versteckt euch dort. So könnt ihr immer einen Gegner angreifen und die hochgestellten Geschütze treffen euch nicht. Erkundet die Gänge und versteckt euch vor den Deckengeschützen und Panzern. Betretet den Raum mit den vier Geschützkuppeln nicht, sondern beschießt jede einzelne von der sicheren Position hinter den Schiebetüren aus. Wenn alle Gegner aus dem Weg geräumt sind, öffnet sich die Tür beim „Hailway“. Den „Crystal Room“ sehr vorsichtig betreten, denn auch hier befinden sich viele Geschütze. Die Geschütze nacheinander ausschalten, den roten Kraftkristall einsammeln und jetzt nur noch die Wächter beseitigen. Dann ist auch diese Mission erfüllt.



Ramqan

Aktiviert die zielsuchende Rakete in Ramqans Lager. Als erstes müsst ihr die Extras einsammeln. Dann könnt ihr euch dem Endgegner Ramqan zuwenden. Fliegt runter zu der „Tank Station“ und dem „Computer Room“: Schnappt euch auch dort alle Extras. Die Gegner werden zu Schrott verarbeitet. Jetzt habt ihr eine Chance gegen den mächtigen Ramqan. Er kann fliegen und hüpft immer von einem Sockel zum anderen. Ramqan kann nicht vollständig beseitigt werden. Wenn er nur noch wenig Energie besitzt, erscheint ein roter Kristall im „Computer Room“. Sammelt ihn ein, überlebt die letzten Wächter und ihr habt auch die letzte Mission der mittleren Spielstufe erfüllt!



Bombberman Hero

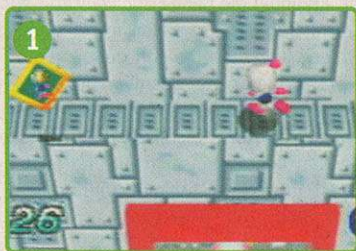
Allgemeines

Bevor ihr das Abenteuer beginnt, kann eine Trainings-Runde eingelegt werden. Im Vorhof stehen die wichtigsten Dinge bereit, an denen ihr üben dürft: Schalter, Diamanten, Gegner ...

Welt 1, Level 1-1

Holt sofort die beiden Diamanten, wenn ihr aus dem Aufzug kommt. Weiter rechts warten zwei Extra-Kästen und ein Gegner, die weggebombt werden. Holt das Funkgerät, den blauen Diamanten und das Herzsymbol, bevor ihr die beiden Gegner angreift. Springt nun auf die beiden kleinen Blöcke und dann oben nach links. Dort warten Diamanten und – wenn ihr ganz weit nach links lauft – das Herzsymbol. Springt von hier aus auf die Balustrade nach links, auf der nur wenig Platz zum Laufen ist. Sie führt zu einem Extra-Leben (Bild 1)! Zurück zu den beiden kleinen Steinen: Bombt sie weg und holt dahinter den Diamanten. Die beiden „Brücken“, die aussehen wie Sprungbretter im Schwimmbad, katapultieren euch über die kleine Schlucht: Dank ihrer Hilfe erreicht ihr die Diamanten und Extras. Wer rechts das Mutterhuhn besiegt, bekommt es mit dem Nachwuchs zu tun. Beseitigt auch ihn und legt unter dem Raketenblock eine Bombe. Jetzt schnell darauf und oben links das Extra-Leben holen. Wiederholt die Aktion um beide Diamanten einzusacken und holt dann das Funkgerät. Mit dem kleinen Sprungbrett rechts lässt sich das Herzsymbol ergattern. Beseitigt den Gegner und holt ganz rechts den Schutzanzug.

Zurück zur Raketenplattform und nach rechts oben: Dort nehmt ihr die beiden Diamanten, beseitigt den Gegner und holt dann die drei Diamanten, bevor ihr nach unten springt. Hinter dem kleinen Block verstecken sich zahlreiche Küken! Aktiviert den Schalter, holt das Herzsymbol und sackt die beiden Diamanten ein, wenn der Gegner besiegt ist. Fertig!



in die Höhe zur nächsten Scheibe wirbelt. Vergesst links vom linken Turm den Diamanten nicht und tretet durch die Tür. Holt auf dem Weg nach rechts die Extras und lasst euch nicht vom Gegner aufhalten. Anstatt der Treppe solltet ihr nun die schwebende Plattform benutzen, die bringt euch nicht nur nach oben, sondern passiert dabei auch Extras. Links hinter dem Turm ist noch ein Diamant, rechts davon wartet ein letzter Gegner. Fertig!

Welt 1, Level 1-4

Zwei Diamanten einsammeln und dann von der Treppe aus nach links auf den Kasten springen. Weiter links bekommt ihr einen Planeten (Punkte!) und einen Kristall. Beseitigt den Batterie-Gegner und lauft nach rechts: Hinter dem Aufgang sind (unsichtbare) Diamanten versteckt. Lauft weiter nach rechts, holt das Extra und betretet dann die Rampe. Macht den Gegner fertig und holt rechts auf dem Vorsprung das Extra-Leben. Zurück auf die Rampe und weiter nach oben! Über das Sprungbrett geht es zum Extra mit dem Gegner und von dort über den Abgrund nach rechts. Macht die Bösewichte fertig und passiert dann die Gabeln: Beim Sprung in das Loch das Extra nicht vergessen – es gibt keinen Weg zurück. Unten holt ihr links die Diamanten, wenn der Gegner erledigt ist. Ab nach rechts, wo wieder eine Batterie lauert. Holt die Diamanten und das Funkgerät. Jetzt kommt die schwierigste Prüfung: Um die Tür zu öffnen müssen die Bälle zur Explosion gebracht werden (Bild 3). Probiert verschiedene Wurfpositionen aus. Weiter nach rechts und die fliegenden Bälle beseitigen. Benutzt die Sprungeinrichtung um nach links zu fliegen. So bekommt ihr das Extra. Wiederholt die Aktion nach rechts und hüpfst dort auf die nächste Sprungfeder. Jetzt nicht durch den Ausgang! Springt nach links auf das Fenster des Aufsehers. Von dort aus weiter nach links auf der Balustrade entlang, bis ihr die Diamanten seht. Folgt ihnen mit einem Sprung, so landet ihr auf der Pyramide mit den Bällen. Zurück zum Absprungpunkt: Lauft nach links weiter und holt die letzten Extras. Ab durch die Mitte!



Wiederholt die Aktion nach rechts und hüpfst dort auf die nächste Sprungfeder. Jetzt nicht durch den Ausgang! Springt nach links auf das Fenster des Aufsehers. Von dort aus weiter nach links auf der Balustrade entlang, bis ihr die Diamanten seht. Folgt ihnen mit einem Sprung, so landet ihr auf der Pyramide mit den Bällen. Zurück zum Absprungpunkt: Lauft nach links weiter und holt die letzten Extras. Ab durch die Mitte!

Welt 1, Level 1-5

Sammelt auf der ersten Plattform alles auf und bombt die Gegner weg. Nun nach links oben und dort den Aufzug benutzen. Nach links springt ihr zu einem Planeten, nach rechts auf den Raumschiffstartplatz. Wartet hier einen Moment: Wenn das Schiff abhebt hinterlässt es einen Diamanten.

Weiter geht's nach rechts: Stoppt das Laufband am Schalter und holt dann erst die Diamanten. Macht die drei Gegner nieder und wiederholt die Schalter-Aktion beim nächsten Laufband. So erreicht ihr zwei weitere Diamanten. Folgt dem Gang (zwei Gegner) nach rechts und hüpfst über die beiden Plattformen (Absturzgefahr!). Holt auf der folgenden Plattform die beiden Extras und lauft über das Laufband ohne euch von den Gabeln aufspießen zu lassen. Bedenkt die Gegner auf der Plattform rechts mit ein paar Bomben, springt aber noch nicht rüber. Lauft statt dessen nach oben. Auf der kleinen achteckigen Plattform gibt es Diamanten. Hüpfst dann mit dem Sprungbrett eine Ebene nach oben um die Karte zu holen. Rechts warten noch zwei Edelsteine: Macht nun nicht den Fehler, nach rechts weiter zu springen. Das schafft niemand! Zurück zur unteren Plattform und weiter nach rechts.

Im oberen Bereich gibt es eine Kiste mit dem versteckten Extra-Leben. Wenn ihr nun auf die Aufzugplattform springt, denkt daran, dass Bombi kein Wasser mag: Sinkt er ein, verliert er Lebensenergie. Legt euch nun noch mit den letzten Gegnern an und ab durch die Mitte!

Welt 1, Level 2-1

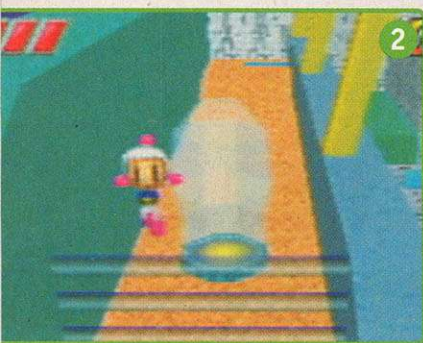
Laut einfach nach „Norden“ und bombt alles weg. Wenn ihr an die Weggabelung kommt, solltet ihr euch auf der linken Strecke vor dem eingegrabenen Monster in Acht nehmen. Rechts von der beweglichen Plattform lauert ein zweites. Das Krabbenmonster am Schluss lässt sich einfach aus der Ferne mit gekickten Bällen besiegen.

Welt 1, Level 1-2

Sammelt das Extra ein und lauft auf das linke Laufband. Holt alles und seid vorsichtig, denn oben wartet ein Gegner in der Mitte des Bandes. Beseitigt nun die Blöcke vor dem oberen rechten Laufband: Ist dies getan, kommt ihr schnell nach ganz oben. (Vergesst die Extras auf dem linken Weg nach unten nicht.) Dort ist ein Schalter, der das rechte Band stoppt. Holt alle Extras und wendet euch weiter nach oben. Der Schalter ganz oben rechts stoppt das letzte Förderband: So könnt ihr in Ruhe die Diamanten einsammeln.

Wendet euch nach links und lauft durch den kleinen Gang. Lauft bergab zum Teleporterfeld (den Gegner nicht vergessen) und beamt nach rechts. Dort bergauf zu neuen Extras, einem Gegner und einem Ausgang.

Wer den Ausgang nicht betritt, kehrt zum Teleporter zurück. Springt jetzt nach hinten über den Zaun



(Bild 2) und rennt weiter bergab. Holt alle Extras und lauft wieder nach oben zum letzten Förderband. Hier legt man sich besser nicht mit den beiden stacheligen Dingen an, sondern kämpft und sammelt sich den Weg zum eigentlichen Ziel frei. Jetzt solltet ihr die volle Punktzahl haben.

Welt 1, Level 1-3

Auch wenn Bombi auf die Bäume klettern kann – das bringt hier nichts. Seht euch lieber gleich auf dem „Iglu“ um, da schwebt die erste von vier Scherben, welche die Tür zum Aufzug öffnen. Im Inneren des Iglus holt ihr den Kristall und lauft nach rechts. Beschießt den Kasten (Extra) und benutzt wieder das „Sprungbrett“ um die nächste Scherbe zu holen. Nummer drei ist gleich hinter den zwei Kästen, die den Turmeingang versperren. Rechts vom Turm liegt ein Diamant, schräg links davor ein Luftstrom-Generator, der euch

Bombberman Hero

Welt 1, Level 2-2

In diesem Unterwasser-Level ballert ihr auf alles, was sich bewegt. Viel Glück!

Welt 1, Level 2-3

Auf der Start-Plattform gibt es zwei Diamanten und ein Extra. Der Riesen-Zwerg-Gegner verschwindet in jeder seiner beiden Größenvarianten mit einer einfachen Bombe. Vorsicht vor dem Totenkopf auf der nächsten Plattform: Wenn er explodiert, vergrößert sich der Wirkungsbereich der Bombe!

Sammelt auf dem Weg nach rechts alles ein und besiegt jeden Gegner. Den vielfarbigen Edelstein gleich am Anfang erreicht ihr nicht von unten, sondern nur von der Plattform links daneben. Unterwegs gibt es wieder eine Raketenplattform, die mit einer Bombe gezündet werden muss. Sie bietet die Möglichkeit einen neuen Ausgang in der Mitte des Levels zu erreichen. Achtung, wenn ihr jetzt schon eintretet, habt ihr noch nicht genug Punkte: Dieser Ausgang führt direkt zu Level 2-5. Rechts davon ist ein Extra-Leben, das ihr aber auf jeden Fall holen solltet.

Bombt auf dem Weg zum „normalen“ Ausgang den Totenkopf vor der kleinen Öffnung weg, denn dahinter ist ein vielfarbiger Edelstein. Vorsicht bei der schwebenden Plattform, die am unteren Ende Spikes aufweist: Lebensgefahr! Wenn ihr einen der beiden Totenköpfe am Ausgang sprengt, ist der zweite sofort auch beseitigt: Haltet Abstand.

Welt 1, Level 2-4

Mit dem Raketenantrieb könnt ihr langsamer fliegen und die Position auf dem Bildschirm bestimmen. Eure Raketen fliegen nach vorne. Sammelt unterwegs erneut alles auf und fliegt dafür so langsam wie möglich. Achtet auf die Laserstrahlen der Abwehr-Kapseln. Die dicke Kanone am Levelende wird mit einfachem Geballer verschrottet: Achtet auf ihre Projektile.

Welt 1, Level 2-5

In diesem Level kann man schnell den Ausgang erreichen, aber dann gibt es weniger als 1.000 Punkte. Benutzt die helle Windhose um eine höhere Plattform und darauf einen Planeten zu erreichen. Achtet auf die Baumstümpfe, einige von ihnen fangen an, giftige Gase auszuatmen.

Welt 1, Level 2-6

Am oberen Weg gibt es keinen Ausgang, wohl aber ein paar wichtige Dinge. Passt auf die „Steinbeißer“ auf, die mit ihren Armen auf den Boden schlagen und so Steinlawinen auslösen. Wenn ihr zu einer Holzmauer kommt, hinter der Edelsteine liegen (Bild 4), solltet ihr einfach in der Mitte durch die Balken laufen. Wer über die Mauer hinwegläuft, kommt weiter nach rechts. Unten liegen zahlreiche Extras versteckt und es gibt viele Steinschläge. Seid vorsichtig!



Welt 1, Level 2-7 (Endboss)

Der erste Endgegner. Werft Bomben nach ihm und weicht den aufgeladenen Strahl-Attacken (Bild 5) aus.



Welt 1, Level 3-1

Auf nach rechts, wo ihr gleich ein paar Stufen emporklettern könnt. Holt euch den Planeten und hüpf direkt von dort aus zum Boden. Dort holt ihr das Extra-Leben und kämpft euch langsam wieder zum Start vor. Nun auf der linken Seite die Treppe hoch: In der Kiste am Wegende liegt ein bunter Kristall. Springt jetzt auf die Plattform, an der die Hängebrücke beginnt. Clowns auf Bällen benötigen genau 3 Treffer: Mit zweien holt ihr sie vom Ball, mit dem dritten werden sie ausgeschaltet. Wenn ihr nicht aufpasst, könnt ihr es auf dem hinteren Teil des Levels mit drei Clowns gleichzeitig zu tun bekommen: Schaltet sie nacheinander aus.

Welt 1, Level 3-2

Gleich nach rechts laufen, wo ein Extra wartet. Die Baumstümpfe sind wieder von der giftigen Sorte, die drei Treffer braucht. Besiegt die Wolke, bevor sie ihre Blitze schleudern kann. (Rechts davon seht ihr blaue Diamanten, die nicht sofort geholt werden können. Dazu müsst ihr weiter nach oben.) Um den Aufzug zu aktivieren müsst ihr eine Bombe auf die blaue Fläche legen (Wasser?). Weiter nach oben: Rechts vom zweiten feuerspuckenden Roboter ist der Moment gekommen wieder nach unten zu springen. So erreicht ihr die fehlenden Extras.

Welt 1, Level 3-3

Wieder ballert ihr auf alles Bewegliche. Wenn ihr an den ersten Berg kommt, solltet ihr rechts den Steinblock sprengen: Dahinter liegt ein Extra. Bringt die gestapelten Blöcke dazu umzufallen, sobald ihr sie seht (und bleibt nicht darunter stehen!). Wenn eine Mauer den Weg zu versperren scheint, kommt euch ein Raumschiff zur Hilfe.

Welt 1, Level 3-4 (Endboss)

Solange der Endgegner auf seinem Podest steht, müsst ihr über die Laserstrahlen hüpfen (Bild 6) und ihn mit Bomben eindecken. Wenn das Podest verschwunden ist, setzt ihr mit der Bomberei fort – und zwar so schnell, dass dem Gegner keine Zeit zur Gegenattacke bleibt.



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder. Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!

1080° Snowboarding

Deadly Fall

Das ist eure Meisterprüfung: der Deadly Fall. In der letzten Runde müsst ihr beweisen, was ihr gelernt habt, sonst habt ihr gegen den durchsichtigen Meisterfahrer keine Chance. Wir haben diesen Gegner mit Rob Haywood geschlagen, der ganze drei Sekunden schneller fuhr als Akari Hayami, unsere bisherige Lieblingsfahrerinnen. Sie wurde aber dafür benutzt herauszufinden, welche Strecke die beste ist. Unsere Empfehlung: Haltet euch ganz rechts, wenn ihr gewinnen wollt.



Linker Weg



Haltet euch sofort links und springt über die Buckel.



Links auch am Sprung vorbei, durch den Tiefschnee und im Zickzack um die großen Hügel.



Gleich danach müsst ihr scharf rechts abbiegen um die Kurve in ...



... die enge Röhre zu kriegen. Danach müßt ihr kaum noch lenken, bis ...



... ihr an den Bäumen vorbei seid und zu den Steinen kommt.

Durch die Mitte



Der schwierigste Start: Über diese Bodenwelle müsst ihr ...



... auf den grossen Hügel springen und dort die Schanze nehmen.



Jetzt kommt ein großer Sprung, wden ihr durch die kleine Felshöhle beenden könnt.



Wer in der Mitte durchfährt, sollte rechtzeitig den „Absprung“ finden.



Rechter Weg



Nicht gleich rechts auf den Hügel springen (Tiefschnee!), sondern sich links davon halten und dann nach rechts abbiegen.



Fahrt immer so weit wie möglich rechts um die beiden Sprünge ...



... gut zu kriegen und danach ...



... mit gebückten Knien in den Eiskanal zu rasen. Nur so holt ihr die nötige Geschwindigkeit.



Der rechte Weg hat unserer Meinung nach keinen besonderen Vorteil.

Hier gilt es genau hinter dem Fels in der Mitte die Sprungschanze zu erschassen oder daran vorbeizufahren.

Special 11+12/98

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

Nintendo

fun
vision

SPECIAL



und Nintendo Fun Vision präsentieren:

Absolute Spielepower!

Das Special mit allen neuen Konami-Titeln:

Holy Magic Century (N64) • Hybrid Heaven (N64) • Castlevania (N64) • Rush 2 – Extreme Racing (N64) •

WCW/NWO: Revenge (N64) • Micro Machines (N64) • Rakugakids (N64) • Roadsters '98 (N64) •

Superman (N64) • Small Soldiers (GB) • WipEout 64 (N64) • International Superstar Soccer '98 (N64)

Inhaltsverzeichnis

nintendo 64

Automobili Lamborghini ...15
Castlevania6
G.A.S.P.10
Holy Magic Century.....4
Hybrid Heaven.....5
Int. Superstar Soccer '98...14
Micro Machines V39
Penny Racers13
Rakugakids11
Roadsters '9812
San Francisco Rush 28
Superman12
Survivor: Day One.....3
WCW/NWO: Revenge.....8
WipEout 6410

game boy

Small Soldiers.....14
Yoda Story.....15

Impressum NFV Special

Herausgeber/Geschäftsführer:

Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chfredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Redaktionsadresse/Verlag:

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

Grafik: Karl-Heinz Best/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

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

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

Urheberrecht: © 1998 Pro Verlag Ge-
sellschaft für Publikationen mbH.

Alle in Nintendo Fun Vision erschiene-
nen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1998 Konami.

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

Dieses NFV Special ist auf chlorfrei ge-
bleichtem Papier gedruckt.

„Wir mach

Konami ist als Produzent von Spieleautomaten, Unterhaltungszentren und – natürlich – Spieleentwickler schon lange ein Begriff. Seit 1997 sind die Japaner auch als Lehrmeister tätig, die firmeneigene „KCE School“ bildet die Spieleprogrammierer der nächsten Generation aus.

Wer träumt nicht schon mal davon, mit Spielermachen seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. In Japan, dem Mutterland der Videospiele, kann das Wirklichkeit werden. Ganz professionell sogar, wenn man zu den Glücklichen gehört, die in der erst 1997 gegründeten KCE School (Konami Computer Entertainment) einen Studienplatz erhalten. Derzeit haben immerhin 530 Studenten die Chance, sich im Rahmen einer dreistufigen Ausbildung in den Olymp der Spieleentwickler zu programmieren.

Drei Stufen zum Olymp

Die Ausbildung zum „Game Creator“ dauert in der Regel ein Jahr. Zunächst muß man eine Vorberei-



Im April 1997 von Konami Computer Entertainment gegründet, gibt es jetzt bereits insgesamt 12 KCE Schulen in Japan.



Der richtige Sound ist das i-Tüpfelchen zum Erfolg eines Videospiels. Deshalb ist „Sound“ auch einer von drei Ausbildungsbereichen der KCE School.



Erste Übungen für den künftigen „Game Creator“. Die Ausbildung der KCE Schools ist sehr praxisbezogen.

tungsschule (in Tokyo oder Kobe) absolvieren. Danach folgt die eigentliche KCE School (ebenfalls je eine in Tokyo und Kobe) mit drei Ausbildungsschwerpunkten (1. Programmierung, 2. Bilddesign/Grafik und 3. Sound). Zum Abschluß geht es in eine der acht Praxisschulen (von Sapporo bis Yokohama in Japan verteilt).

Mit knapp DM 15.000,- ist man dabei.

Mit ihrem Lehrsystem hat sich die Konami Schule in Japan bereits einen sehr guten Ruf erworben. „Wir sind überzeugt, dass die Jugendlichen, die an unserer Schule ausgebildet werden, später eine wichtige Rolle innerhalb der Konami Firmengruppe spielen werden“, gibt man sich selbstbewußt bei Konami. Und natürlich ist das der eigentliche Sinn der Übung. Das Geschäft der Spieleentwicklung wird immer komplizierter und anspruchsvoller. Da ist es doch nur logisch, dass große Unternehmen vielversprechende Talente selbst ausbilden und professionell den eigenen Nachwuchs fördern.

en Spaß!"

Der Einstieg kostet 300.000 Yen (ca. DM 3.750,-). Dazu kommen noch 900.000 Yen (rund DM 11.000,-) Studiengebühr. Das ist für deutsche Verhältnisse nicht ganz billig. Aber die Chance auf einen der begehrten Arbeitsplätze in der Konami-Programmierschmiede sorgt für eine enorme Nachfrage nach Studienplätzen. So groß, dass man um auf die Schule aufgenommen werden zu können, zuvor noch eine Aufnahmeprüfung bestehen muß.



Hier im Kobe Development Center befindet sich eine der beiden großen KCE Schools.

Ohne Fleiß, kein Preis gilt eben auch hier. Und das mit dem Preis ist wörtlich zu nehmen. Denn einer der acht ersten KCE School-Absolventen hat bereits den „Softimage Students Awards '97“ gewonnen.



Kunio Neo freut sich über das zunehmende Europageschäft.



Konamis Europazentrale im Norden Frankfurts.

Und weitere vier Produkte von KCE Schülern kandidieren schon für den „Tokyo Game Award“.

Mit Energie in Europa expandieren.

Auch der Erfolg in Europa bestätigt Konami weiterhin (im Gegensatz zu vielen anderen Firmen) mit eigenen Spieleentwicklern zu arbeiten. Kagemasa Kozuki, Gründer und Vorstandsvorsitzender von Konami Co. Ltd., setzt denn auch große Erwartungen in den europäischen Markt. „Bis jetzt hat Konami vornehmlich in Japan produziert und dann nach Europa und Amerika exportiert. Ich hoffe, das bald eigene Software in Europa entwickelt wird.“ Und da alle Zeichen auf Expansion stehen, wurde die Europazentrale in Frankfurt bereits vergrößert.

„Wir machen Spaß!“

General Manager Axel Herr macht die Position Konamis klar: „Unser Vorteil ist die Spezialisierung auf Konsolenspiele. Hier wollen wir unsere marktbedeutende Stellung ausbauen.“ Deshalb sind unter dem Motto: „Wir machen Spaß!“ allein bis März 1999 satte 14 N64-Spiele in der Pipeline.

Zu den aktuellen Hits für das Weihnachtsgeschäft gehört natürlich auch die Weiterentwicklung des Fußball-Klassikers *International Superstar Soccer '98* (siehe Seite 14). Trotz aller eigener (Programmier-)Stärke will man bei Konami den Vertrieb von Spielen anderer Entwickler (3rd-Parties) nicht vernachlässigen. So vertreibt man u.a. auch Spiele-Hits wie *Holy Magic Century* (ab Seite 4), das erste richtige Rollenspiel für das Nintendo 64, sowie den Wrestling-Knaller *WCW/NWO: Revenge* (Seite 8) und das futuristische Rennspiel *WipEout 64* (Seite 10), übrigens das erste Spiel, das die Sony-Tochter Psygnosis für das Nintendo 64 entwickelt hat. Und aus dem Stall von Titus kommt *Superman* (Seite 12), der jetzt in 3D die Welt vor dem Bösen rettet



Von Frankfurt aus für Europa: Axel Herr (General Manager), Hans-Joachim Amann und Hans Kohrs (Product Manager, vnl.).

Survivor: Day One

Ihr seid gefangen in einem abgestürzten Raumschiff. An Bord: haufenweise Aliens, die wie ihr ums Überleben kämpfen. Doch das ist noch nicht alles, das Raumschiff ist ausgerechnet im Wasser notgelandet und beginnt zu sinken. Zu allem Überflus habt ihr den Kontakt zu eurer Freundin verloren, die ihr natürlich vor dem Ertrinken retten müsst. Zum Glück sind an euch genetische Änderungen vorgenommen worden und ihr verfügt deshalb über einen Waffen-Arm. So könnt ihr nicht nur springen, tauchen, rennen und klettern, sondern auch schießen. Doch wer glaubt, das *Survivor: Day One* ein reiner Shooter ist, hat sich verrechnet. Denn nur derjenige, der seine Intelligenz einsetzt, kommt auch ans Ziel. Die Aliens sind nämlich schlauer als ihr denkt. Wenn z. B. ein Gegner merkt, dass er keine Chance gegen euch hat, flüchtet er oder versteckt sich hinter irgendwelchen Hindernissen und wartet darauf euch in den Rücken zu fallen. Eine sehr interessante Mischung aus Action und Adventure. Man darf also gespannt sein.





Hybrid Heaven

Hybrid Heaven ist ein futuristisches Rollenspiel mit Action-Elementen. Ihr bewegt euch in Echtzeit durch eine 3-D-Welt. Wann immer es zu einem Kampf kommt, erscheinen von Rollenspielen (RPGs) her gewohnte Kommando-Fenster. Dort sucht ihr euch eine Kampfmöglichkeit aus



und seht dann in einem 3-D-Echtzeitfilm das Ergebnis eurer Wahl. Doch Hybrid Heaven ist mehr als ein RPG mit Action-Einlagen. Ihr müsst im Laufe des Spiels nicht nur Waffen sammeln, sondern auch Kampftechniken lernen und anwenden.



Holy Magic Century

Das erste richtige Rollenspiel bahnt sich seinen Weg auf das Nintendo 64: *Holy Magic Century*. Imagineer hat es programmiert, Konami vertreibt es in Deutschland – und zwar komplett in deutscher Sprache.

Schlüpft in die Rolle des jungen Ayrón auf der Suche nach seinem Vater. Ayrón verfügt über eine besondere Fähigkeit: Er ist magiebegabt. Und jeder der Naturgeister, die als Art magischer Stein erscheinen, macht ihn noch mächtiger. Es gibt vier Arten von ihnen: Feuer-, Wasser-, Luft- und Erde-Geister. Je mehr Steine Ayrón von einer Sorte hat, desto stärkere Zaubersprüche kann er aussprechen. Auf seiner Suche kommt Ayrón durch viele Städte. Immer wieder bitten ihn die Bewohner Aufgaben zu erfüllen. Dazu ist es wichtig, oft gegen kleinere Gegner anzutreten um Erfahrungspunkte zu sammeln und stärker zu werden.



Der Anfang

1. Melrode

Streift durch die Burg und vergesst dabei nicht alle Schatztruhen zu finden. Die erste befindet sich in dem kleinen Garten mit den beiden Frauen. Hier gibt es auch eine Tür zum Keller, in dem ihr zwei weitere Truhen findet. Geht dann in die Stadt und forscht nach eurem Vater. Anschließend macht ihr euch auf den Weg nach Dondoran.

Das findet ihr hier:

- ☐ 3 x Tautropfen
- ☐ Honigbrot
- ☐ frisches Brot
+ 1 x Geist
- ☐ weiße Schwingen
- ☐ frisches Brot
+ 1 x Geist

R Kunst des Redens

Redet mit allen Leuten, die euch über den Weg laufen. Denn sie haben wichtige Informationen und Aufgaben für euch.



T Schatzsucher

Immer wieder trifft ihr auf Schatztruhen. Darin findet ihr haufenweise nützliche Dinge. Auch diese haben wir auf den Karten eingezeichnet.



G Geister

Überall im Land sind Geister versteckt, die eure Magiefähigkeit verstärken. Auf den Karten haben wir alle Stellen markiert, an denen ihr Geister finden könnt.



Kloster Melrode



Heilige Hochebene



2. Heilige Hochebene

Der Weg nach Dondoran ist gefährlich – ihr trefft dort auf die ersten Monster. Findet drei Geister-Edelsteine und sammelt bei Kämpfen Erfahrungspunkte.

Angreifen

Es gibt zwei Angriffsarten: Ihr könnt euren Wanderstab verwenden und damit einfach zuschlagen. Oder ihr versucht die Gegner mit Magie im Zaum zu halten. Dabei solltet ihr darauf achten, dass gewisse Zaubersprüche nur eine beschränkte Reichweite haben.



Ausweichen

Manchen Attacken könnt ihr entgehen. Lasst also euren Gegner ruhig zaubern und weicht dann z. B. den herunterfallenden Felsbrocken aus. Das klappt leider nicht immer, aber mit ein wenig Übung verliert ihr in vielen Kämpfen weniger Energiepunkte.



Flüchten

Wenn es euch zu viel wird, könnt ihr auch ruhig einmal die Flucht ergreifen. Dazu müsst ihr den großen Kampfkreis verlassen. So entkommt ihr den Gegnern, ohne dass euch ein Haar gekrümmt wird.



Hybrid Heaven

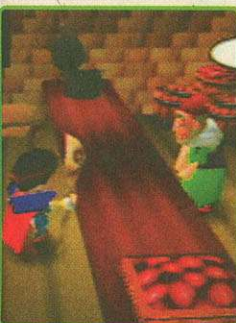
Die Geschichte ist folgende: Der Präsident der Vereinigten Staaten wurde gekidnappt. Eine Spezial-Einheit unter dem Kommando von Johnny Slader soll den Fall untersuchen. Die Männer bahnen sich den Weg durch eine evakuierte Stadt. Doch als sie durch die Straßen hetzen und feststellen, dass es hier nur noch von unheimlichen und brutalen Kreaturen wimmelt ist es zu spät. Diese grausamen Kreaturen sind das Ergebnis eines missglückten Militär-Experimentes. Das Militär wollte nämlich auf einer Raumstation durch Genversuche einen Super-Soldaten züchten. Jetzt sind diese Super-Monster auf der Erde gelandet.

Während ihr durch die Straßen zieht, verändert sich die Kameraperspektive automatisch um das Geschehen aus der dramatischsten Sicht zu zeigen. *Hybrid Heaven* erscheint Mitte 1999 komplett in deutscher Sprache.



Das findet ihr hier:
3 x Geister

Einkaufen



Zwar habt ihr kein Geld, aber trotzdem solltet ihr die Läden besuchen. Der Besitzer gibt euch nämlich Flügel, mit denen ihr schnell in die Stadt zurückkehren könnt.

Das Hotel

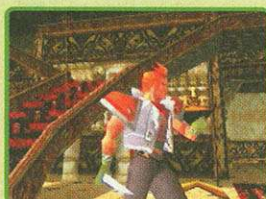
In jeder Stadt gibt es ein Hotel, in dem ihr übernachten solltet. Der erholsame Schlaf füllt eure Lebens- und Magiepunkte auf. Außerdem könnt ihr hier abspeichern.





Castlevania

Man kennt sie ja, die alten Hausmittelchen gegen Vampire: Schön viel Knoblauch und Kruzifixe. Aber eigentlich wissen wir doch alle, dass es nur einen Weg gibt, die lästigen Blutsauger loszuwerden: mit Holzpflocken, die durch ihr Herz gestoßen werden.



Und wenn wir schon beim Thema sind, taucht auch gleich ein Name auf: Belmont, die berühmten Familie von Vampirjägern.

Bereits einige Male haben sich die mutigen Helden in den Castlevania-Spielen auf den Weg gemacht um Graf Dracula und seine Horden auszurotten. Dann wurde in der großen Fan-Gemeinde der Ruf nach einer Version für das Nintendo 64 laut – am besten in 3-D. Konami war dieser Wunsch Befehl ...

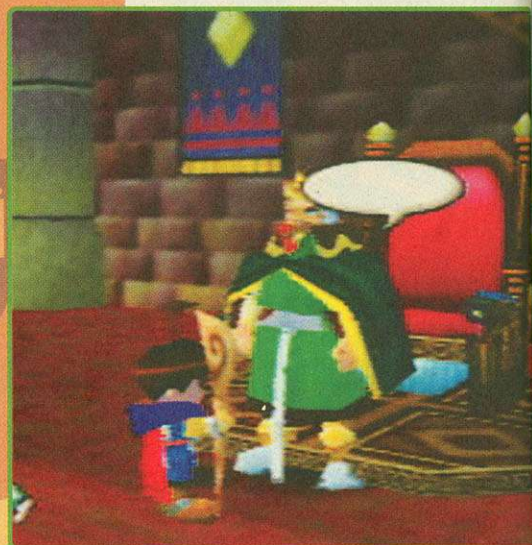


3. Dondoran

Der König

Der König von Dondoran erzählt euch von einem gnadenlosen Räuber, der in der Burg Connor sein Unwesen treibt. Er bittet euch diesem das Handwerk zu legen. Kein Problem, denkt ihr und macht euch sofort auf den Weg.

Burg Dondoran



Das findet ihr hier:

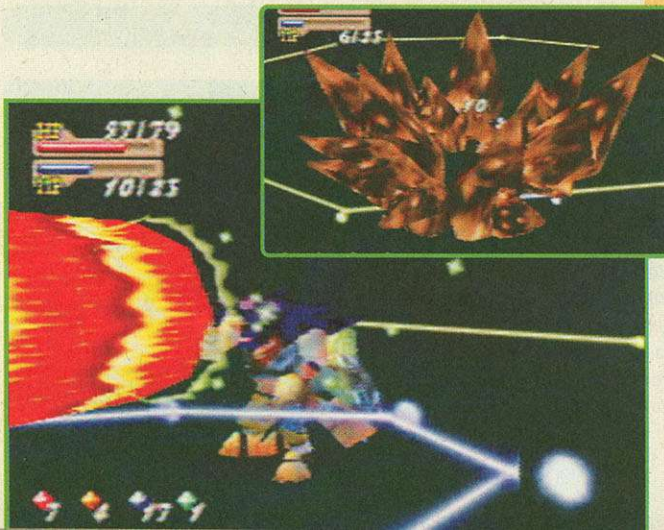
- ☐ Tautropfen
- ☐ frisches Brot
- ☐ gelbe Schwingen
- ☐ 3 x Tautropfen
- ☐ Minzblätter
- ☐ 2 x frisches Brot + 1 x Geist

4. Burg Connor

Der erste große Endgegner wartet in der Burg Connor auf euch. Doch bevor ihr euch in seine Nähe traut, solltet ihr über mindestens 80 Energiepunkte verfügen. Wenn ihr bis zum eigentlichen Kampf 13 Wasserelemente habt, hilft das auch ungemein. So könnt ihr euch nicht nur selbst heilen, sondern könnt auch einen Wassersäulen-Zauber der Stärke drei verwenden.

Solvaring

Solvaring heißt der Bösewicht und verfügt über zwei Attacken. Die Fernattacke ist ein Feuerstrahl, der Ayron unheimlich viel Energie entzieht. Solvarings Nahkampfattacke hingegen zieht dem Jungen nur wenig Energie ab (ca. 10 Punkte). Bleibt also in seiner Nähe und benutzt den „Wassersäulen“-Zauber um ihn zu bezwingen. Solvaring verfügt über 200 Lebenspunkte.



Heilige Hochebene



Das findet ihr hier:

- ☐ Tautropfen
- ☐ Riesenschuhe
- + 5 x Geister

Die Suche nach der Wind-Jade

5. Ebene von Dondoran

In der Ebene von Dondoran gibt es nicht nur den Weg zum Schiff, sondern auch einen in den Wald von Glencoe. Der Abstecher in das Waldgebiet ist zwar ziemlich gefährlich, da es hier nur so von starken Gegnern wimmelt, lohnt sich aber: Hier könnt ihr ziemlich viele Geister finden. Anschließend geht ihr zum Schiff und setzt nach Larapool über.

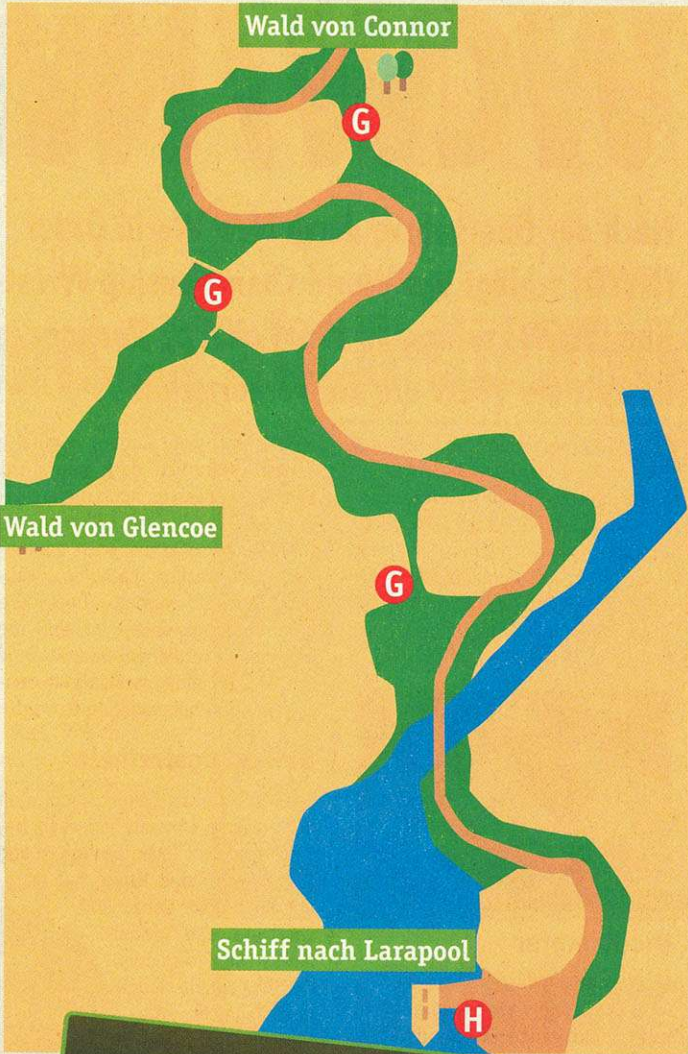
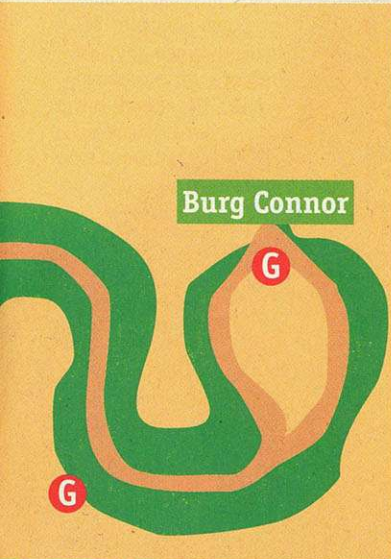
Das findet ihr hier:

3 x Geister

Im Wald von Glencoe

☐ Tonlose Flöte

+ 5 x Geister



Im Wald von Glencoe wimmelt es nur so von Geistern. Doch passt auf die starken Monster auf.

Zurück nach Dondoran

Ist Solvaring besiegt, hinterlässt er den Earth Orb. Diesen bringt ihr zum König nach Dondoran. Aus lauter Dankbarkeit schenkt euch der König den eroberten Orb und öffnet eine geheime Tür hinter dem Thron. Dort könnt ihr euch an den Schätzen bedienen. Danach geht es auf den Weg zu der Ebene von Dondoran um dort ein Schiff nach Larapool zu chartern.

Das findet ihr hier:

☐ Heiltrank

☐ Heldentrunk

☐ Nachbildung

+ 1 x Geist

Castlevania

Castlevania 64 soll alle Vorgänger noch übertreffen. Natürlich werden die klassischen Vampirjäger-Elemente auch in dieser Version enthalten sein, aber Konami verspricht darüber hinaus noch einiges mehr: eine neue Handlung, vor allem eine exzellente 3-D-Umgebung und CD-reifen Sound. Außerdem wird der Spieler die Möglichkeit haben sich unter zwei Figuren eine auszusuchen. Je nachdem, für welchen der Charaktere er sich entscheidet, nimmt das Spiel einen entsprechenden Verlauf.



Vampirjäger Schneider Belmont wehrt einen Gegner am liebsten mit der Peitsche ab. Die Entwickler haben sich dabei viel Mühe gegeben, denn durch ein Fadenkreuz können Schläge punktgenau ausgeführt werden. Seine „Konkurrentin“ um eure Gunst ist die 12-jährige Carrie Eastfield, die magische Kräfte besitzt. Eines bleibt bei beiden Charakteren gleich: Das gruselige, einer Gruft ähnelnde Schloss muss erkundet werden! Dabei spielen Tag und Nacht eine große Rolle, denn wir haben es schließlich mit Vampiren zu tun. Nachts kann der Spieler nicht so viel und so weit sehen wie bei Tage – dafür bekommt er es mit den Blutsaugern zu tun. Wird er zu oft von ihnen gebissen, mutiert er selbst zum Vampir. Sicher seid ihr ab Frühjahr '99 nur im Licht!



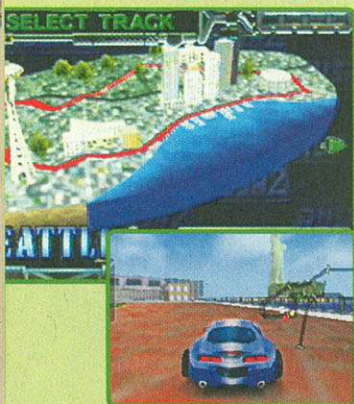


Rush 2

Ab November ist *Rush 2 - Extreme Racing USA* erhältlich: Alle die es lieben mit 200 km/h gegen eine Mauer zu rasen und danach weiter zu fahren als wäre nichts gewesen werden begeistert sein. Das 96 Megabit-Modul bietet 11 Strecken, die euch quer durch die USA führen. 16 Fahrzeuge stehen von Anfang an bereit, weitere können freigeschaltet werden. Bevor ihr aber zum Spielen kommt, habt ihr erst einmal die Qual der Wahl. Das Optionsmenü lässt keine Wünsche offen! Man kann die Farbe des Autos, die Art der



Gangschaltung, die Nebelstärke (wirkt sich auf die Geschwindigkeit aus), die Windgeschwindigkeit, die Anzahl der Runden und Gegner, den Schwierigkeitsgrad und die Lage der Checkpoints bestimmen. Entscheidet auch, ob die Strecke vorwärts oder rückwärts gefahren werden soll. Untermalt wird das Spiel von Techno-ähnlichen Klängen, die gut dazu passen. Außer dem Rennmodus gibt es noch einen Stuntmodus, in dem ihr über Hausdächer und andere Hindernisse springen müsst, wofür es am Ende Punkte gibt.



WCW/NWO: Revenge

Nach der Übernahme durch New World Order (NWO) schlägt das World Championship Wrestling (WCW) zurück. In *WCW/NWO: Revenge* kämpft die WCW um die Vorherrschaft.

Die Programmierer von THQ hat sich noch einmal die WCW-Engine angeschaut und sie total überarbeitet. Das Resultat: *WCW/NWO: Revenge* - ein Wrestling-Spiel der Superlative. Wer geglaubt hat, dass *WCW vs. NWO: World Tour* gut sei, sollte sich einmal das neue Wrestling-Spiel anschauen und staunen.



Die Kämpfer

Statt gut 20 Wrestlern wie in *WCW vs. NWO: World Tour* treten auf diesem Modul ganze 80 an, darunter 50 bekannte Kämpfer aus der WCW und der NWO. Mit von der Partie sind natürlich das NWO-Wolfpack mit Sting, Kevin Nash, Lex Luger, Macho Man und Konan. Die NWO-Hollywood wird vertreten durch



Hulk „Hollywood“ Hogan, der Giant, Scott Steiner, Eric Bischoff und Konsorten. Riggs, Lodi, Sick Boy und Reese unterstützen Raven, den Anführer von Ravens Flock. Die WCW bildet dabei die größte Fraktion: Über 26 Wrestler streiten für die Grundliga, darunter natürlich der WCW-Champion Goldberg. Ihn unterstützen DDP, Chris Benoit, Dean Malenko, Jim Neidhart, British Bulldog, Bret Hart, der deutsche Alex

Wright und viele andere namhafte Recken. Natürlich darf man nicht vergessen, dass es noch andere Ligen gibt (z. B. die EWF und die DAW) und zusätzlich noch haufenweise versteckte Kämpfer dazu programmiert wurden. Doch wie beim Vorgänger müsst ihr euch die erst einmal verdienen. Oder solange warten, bis eine passende Tastenkombination herausgefunden wird.

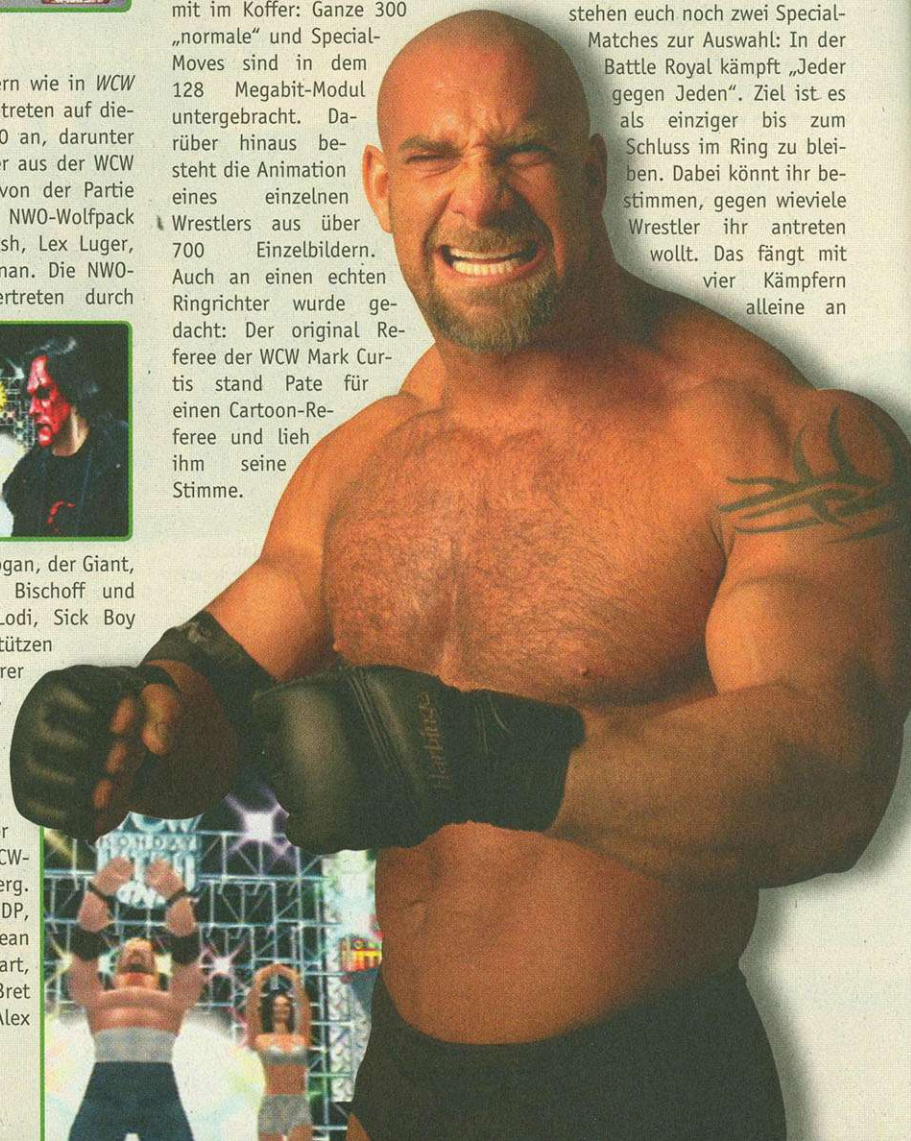
Bewegungsfreiheit

Jeder der neuzeitlichen Gladiatoren bringt seine charakteristischen Bewegungen und Techniken mit in den Ring. Auch seine Moves hat er mit im Koffer: Ganze 300 „normale“ und Special-Moves sind in dem 128 Megabit-Modul untergebracht. Darüber hinaus besteht die Animation eines einzelnen Wrestlers aus über 700 Einzelbildern. Auch an einen echten Ringrichter wurde gedacht: Der original Referee der WCW Mark Curtis stand Pate für einen Cartoon-Referee und lieh ihm seine Stimme.



Mehr als nur Titel

Drei Meister-Titel gilt es zu gewinnen: Um den US-Heavyweight-Titel schlagen sich alle Wrestler, den Cruiserweight-Gürtel teilen sich die Leichtgewichte der Liga und um Tag-Team-Champion zu werden müsst ihr einen geeigneten Partner finden. Doch zuvor solltet ihr erst einmal ein paar Trainingsrunden im Schaukampf-Modus (Exhibition) absolvieren. Hier könnt ihr dann auch mit bis zu drei Freunden gleichzeitig in den Ring steigen. Zusätzlich stehen euch noch zwei Special-Matches zur Auswahl: In der Battle Royal kämpft „Jeder gegen Jeden“. Ziel ist es als einziger bis zum Schluss im Ring zu bleiben. Dabei könnt ihr bestimmen, gegen wieviele Wrestler ihr antreten wollt. Das fängt mit vier Kämpfern alleine an



Exklusiv - Info - Service für NFV - Leser

Editorial

NFV. In England fand Anfang September die European Computer Trade Show (ECTS) statt. Zum ersten Mal seit Jahren war Nintendo of Europe dort mit einem Stand vertreten, und mit dem Erfolg sind die Großstheimer voll zufrieden. Welche Software-Schwemme auf der Messe allgemein vorgestellt wurde, sowie News vom „Gamers Day“ bei Midway, lest ihr auf den folgenden Seiten! Viel Spaß!

Perfect Dark

Rare/Nintendo. Es soll das beste N64-Spiel des nächsten Jahres werden, darin sind sich Nintendo und Rare einig. Derzeit wird an den letzten Feinheiten von *Perfect Dark* gearbeitet. Den Spieler schlägt es ins Jahr 2023, wo er als Joanna Dark, Codename *Perfect Dark*, die Verbrechergruppe dataDyne stoppen muss. Diese will nämlich die Weltherrschaft übernehmen ... Der Auftrag muss zwar allein erfüllt werden, aber wer sich mit Freunden messen will, der bekommt die Gelegenheit dazu im 4-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm.

Ab aufs Board

Midway. Midway selbst scheint von 720 (GB Color) überrascht zu sein, denn es finden sich kaum Informationen zu diesem Modul, das 1999 erscheinen soll. Es ist die Umsetzung eines klassischen Skateboard-Spiels – was muss man mehr wissen? Also rauf aufs Board und in Farbe durch die Gegend gedüst!

Kleiner Fuchs

Titus. Er ist zwar ein kleiner Fuchs, aber *Baby Titus* kann trotzdem kräftig zuschlagen. Das tut er jetzt auf dem Game Boy um seine Freunde vor allen möglichen Gefahren zu retten. Ihr steuert Titus durch Feld, Wald, Wiese und Kaninchenlöcher. *Baby Titus* erscheint Anfang 1999 in Deutschland.

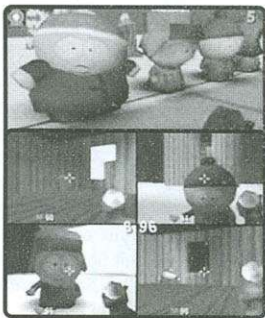
Mensch als Delikatesse

Gremlin/Acclaim. Gremlin lässt *Body Harvest* (N64) von Acclaim in Deutschland vertreiben. Das Spiel ist eine Mischung aus *Grand Theft Auto*, *Zelda*, *Blast Corps* und *Lemmings*. Ihr sollt die Welt vor Aliens beschützen, die uns Menschen nur zu Nahrungszwecken gezüchtet haben. Jedes Level spielt in einer anderen Epoche, in der Rätsel gelöst werden müssen. Dabei könnt ihr alles, was euch begegnet, untersuchen und euch mit 60 Fahrzeuge fortbewegen. Passt auf die Aliens auf, denn sie haben immer Hunger. Die Musik ähnelt einem typischen Science-Fiction-Soundtrack der 70er Jahre.



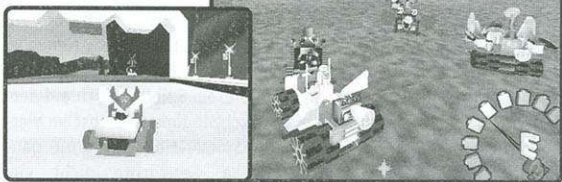
Comic-Fieber

Acclaim. Überraschung für Multiplayer- und Comic-Fans wird *South Park* (N64): Basierend auf der gleichnamigen amerikanischen Kult-Trickserie hat Acclaim ein Spiel entwickelt. Man kann aus fünf verschiedenen Multiplayer-Modi wählen, mit einem Flaggen-Modus. Natürlich kann man *South Park* auch alleine spielen und den vier Helden helfen: Denn ein Komet, der 666 Jahre im All trieb und jetzt auf die Erde zurast, könnte alles Leben auslöschen. Nur die *South Park*-Kinder können das Unglück verhindern. *South Park* spielt sich auf dutzenden Ebenen ab und arbeitet mit der gleichen Engine wie *Turok 2*.



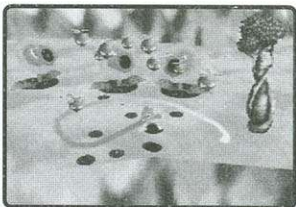
Lego? Ja logo!

Lego Interactive/Infogrames. Bunte Bausteine, aus denen man Autos zusammensetzen kann – na klar, das ist Lego! Das tolle Spielprinzip wird jetzt auf dem N64 umgesetzt: *Lego Racers* fordert vom Spieler zunächst, dass er sich in der Werkstatt einen Wagen baut. Dann fehlt nur noch der Fahrer, schon kann es losgehen: Gegen bis zu fünf Konkurrenten kann gefahren werden und das alles auf Strecken, die wie aus der Lego-Kiste entsprungen aussehen. 12 davon stehen bereit, von der Piratenbucht zur Ritterburg, vom Weltall bis zu den „Neuen Abenteurern“.



Wechselhaftes Tierchen

Sunsoft. Was ist das Besondere an einem Chamäleon? Genau, es kann seine Farbe ändern. Das kann die Hauptfigur in Sunsofts *Chameleon Twist 2* (N64) auch, allerdings wechselt sie die Kleidung. Wie bereits in seinem ersten Abenteuer benutzt das Chameleon Kid seine Zunge um mit Gegnern fertig zu werden oder an Wänden hochzuklettern. Diesmal hat der Held aber menschliche Gestalt und ist sogar mit einem Gleitschirm ausgestattet, der ihm erlaubt leicht wie eine Feder durch die Lüfte zu segeln. Ihr könnt einen von vier Charakteren wählen, mit dem ihr dann aufbrecht.



Carmageddon II

SCI. Wer den ersten Teil spielte, der hatte danach ein mulmiges Gefühl beim Überqueren einer Straße. 1999 soll nun der zweite Teil erscheinen, von den Fans wird *Carmageddon II – Carpoolypse Now* (N64) sehnsüchtig erwartet. Es gibt nur ein Ziel: alle anderen ausschalten! Dank einer verbesserten Grafik geht das jetzt noch spektakulärer: Wenn ein Gegner gerammt wird, könnt ihr sehen, wie die Scheiben bersten und dem Konkurrenten in den Schoß fallen. Strecken, auf denen kleine Rätsel gelöst werden wollen um die geheimen Tracks zu erreichen, hochintelligente Gegner und Fußgänger die nichts zu lachen haben lachen ...

Ritterspiele

Titus/Nintendo. Die Ritter der Tafelrunde stehen dem Spieler bei. Auch König Artus und Zauberer Merlin verweigern ihre Hilfe nicht. Trotzdem ist es noch schwierig genug in der Rolle von Kayley Camelots Feinde zu besiegen. Das ist nämlich die Aufgabe in *Quest for Camelot*. Titus' Game Boy-Trickfilm-Umsetzung („Das magische Schwert“) hat Nintendo so gut gefallen, dass sie *QfC* noch vor Weihnachten auf den deutschen Markt bringen werden.

Simulation pur

Ubi Soft. Auf dem N64 wird es rund gehen, wenn Ubis *Monaco Grand Prix Racing Simulation* (Arbeitstitel) erscheint. Sicher ist schon, dass dieses Spiel mit einem Höchstmaß an Realismus programmiert wird. Über 15 Strecken und mehr als 20 Fahrer stehen bereit. Außerdem soll ein Zwei-Spieler-Modus eingebaut werden.



Ataris Spieler-Tag

Midway/Atari. Midway Home Entertainment und Atari stellen im Rahmen eines „Spieler-Tages“ neue Produkte vor, von denen einige auch auf das N64 kommen sollen: *Vapor Trax* wird ein Spiel im Stil von *Aero Gauge* werden; *Radical Bikers* lässt die Pizzaboten ausflippen und auf zwölf Kursen durch die Stadt heizen; *Gauntlet Legends* sind der Nachfolger des klassischen C64-Shooters von Ed Logg (*Cruis'n USA* N64). Der Spieler sucht sich unter vier Helden einen aus und nimmt den Kampf gegen Monster auf. Zu *NFL Blitz '99* ist wohl nicht viel zu sagen – es soll noch besser sein als der Vorgänger und einen 4-Spieler-Modus haben. *Area 51 Site 4* ist die Fortsetzung des populären Baller-Spiels. Da der Spieler hier nicht in die Verlegenheit kommt seine Waffe nachladen zu müssen, ist ununterbrochene Action garantiert!

Kämpfende Prinzessin

Titus. Nicht nur ein N64-Spiel mit *Xena* will Titus auf dem Markt bringen, sondern gleich zwei. Schon länger ist bekannt, dass eines davon ein 3-D-Action-Adventure im Stil eines *Tomb Raider* wird. Das zweite (derzeit *Xena Fighter* genannt) soll mehr Gewicht auf Action legen und dem Spiel *Soulblade* (PSX) ähnlich sein. Die Veröffentlichung ist für Ende 1999 geplant.

Von Null auf Hundert

Eurocom/GTI. Das von Eurocom entwickelte Spiel *Duke Nukem: Zero Hour* (N64) wird die 4 MB-Speichererweiterung unterstützen und in einem hochauflösenden Grafik-Modus laufen. Der 3rd-Person-Shooter enthält neben einer Menge Action auch einige Rätsel-Elemente. Die Veröffentlichung in den USA ist für das erste Quartal nächsten Jahres geplant.

Nur in Japan?

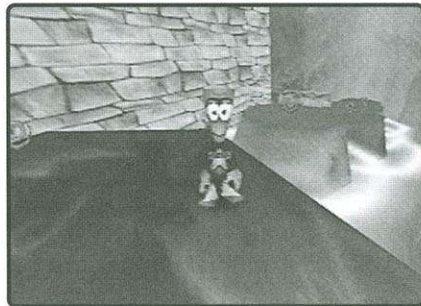
Bandai. Beruhend auf der in Japan berühmten gleichnamigen Zeichentrick-Serie, veröffentlicht Bandai für das N64 *Neon Genesis Evangelion*. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Kämpfern, mit denen er in einer dreidimensionalen Welt seine Abenteuer besteht. Ob das Spiel in Deutschland erscheint, ist noch fraglich.

Held mit Liebeskummer



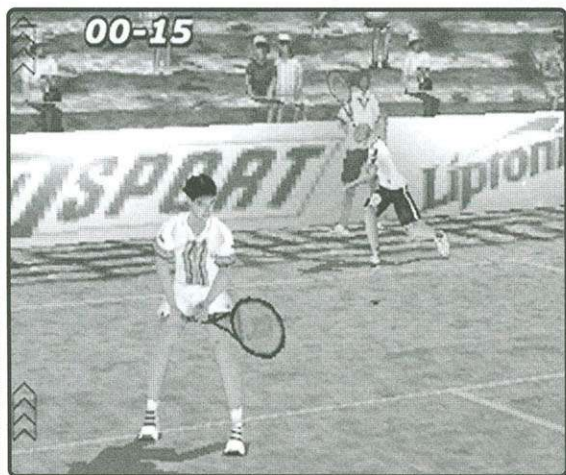
Ubi Soft. Was Liebeskummer so alles anrichten kann ... Ed, der lilafarbene Held in *Tonic Trouble* (N64) lässt deswegen eine Dose aus dem Weltall auf die Erde fallen. Der seltsame Inhalt sorgt auf unserem Planeten für

einiges Chaos. Darum will Ed den Schaden wiedergutmachen. Dabei muss er zunächst einen verrückten Professor befreien und sich dann mit schießenden Toastern herumschlagen! Ubi Soft hat sich bei der Entwick-



lung viel Mühe gegeben: Gefühlsausbrüche der über 40 Charaktere und tolle Grafiken sind nur einige der Ergebnisse. Das witzige Action-Adventure soll noch im November auf den deutschen Markt kommen.

Aufschlag für Ubi



Ubi Soft. Ubis Programmierer haben das Tennisspielen für das N64 entdeckt: *All Star Tennis '99* soll voraussichtlich im November erscheinen. Mit dabei sind acht lizenzierte Top-Spieler, unter anderem Michael Chang und Jana Novotna. Aber nur eine Tennis-Simulation wäre zu einfach gewesen. Deshalb setzt Ubi noch einen drauf: Der Spieler kann sich Extra-Schläge „verdienen“, mit denen er die Gegner zum Beispiel einfach umwirft. Und dann war da noch der „Bomb Tennis Mode“, bei dem jeder gewonnene Punkt eine Bombe auf der gegnerischen Seite hinterlässt ...

Automassen

Nintendo. Also gut, Rennspiele gibt es inzwischen auch auf dem Nintendo 64 so viele, dass es schwierig wird, noch etwas Neues zu bieten. *F-Zero X* schafft es trotzdem! Wahre Fahrzeugmassen (30 Wagen gleichzeitig!) tummeln sich in diesem Spiel nämlich auf dem Bildschirm und das in enorm hoher Geschwindigkeit. Selbst im Vier-Spieler-Modus wird die ganze Geschichte nicht viel langsamer ... Angelehnt an den SNES-Klassiker *F-Zero*, finden die Rennen in ferner Zukunft statt. Und auch der legendäre Captain Falcon kommt zurück! Exzellente Steuerung in allen fünf Modi verspricht Nintendo – und das muss auch so sein, sonst katalysiert es den Spieler bei Tempo 1000 auf Nimmerwiedersehen ins Weltall ...



Echt japanisch

Imagineer. Lange hatte Imagineer das Rollenspiel *Suu/Desert Island* angekündigt. Jetzt heißt es *Zool* und die Presse in Japan durfte es erstmals sehen. *Zool* reiht sich ein in die typischen japanischen RPGs mit einer Portion *Pokemon* ... Leo züchtet und trainiert Monster – alles weitere lest ihr im *Desert Island*-Bericht von NFV 40. Bis das Spiel kommt, dürfte noch einige Zeit vergehen.

Die Rückkehr des Ninja

Konami. Die Fans des *Mystical Ninja* dürfen jubeln: Im nächsten Jahr soll eine 2-D-Fortsetzung für das N64 erscheinen. Diesmal sogar mit Zwei-Spieler-Modus! Bei den Anstrengungen, die Konami derzeit unternimmt, darf man auf tollen Sound und spektakuläre Grafiken hoffen.

Klassiker

Big Bang. 1983 machte *Lode Runner* die Videospiele-Welt unsicher. Jetzt kündigte Big Bang Software an den Titel auch auf das Nintendo 64 zu bringen. Über 100 Level soll die N64-Variante haben, natürlich ganz in hochauflösender 3-D-Grafik. Der Schwerpunkt liegt auf dem Lösen von Rätseln, die Action steht dahinter zurück. Die Geschichte klingt ebenso einfach wie verlockend: Der Spieler schlüpft in die Rolle von *Lode Runner* und versucht von einem fernen Planeten zu flüchten ...

Noch'n Wrestler

Hudson. Alle japanischen Profi-Wrestler sollen in Hudsons *New Japan Pro Wrestling: Toukon Road 2* (N64) vertreten sein. Der zweite Teil dieser Wrestling-Spiel-Serie wird bereits vor seinem Erscheinen als sicherer Erfolg in Japan gefeiert. (In Europa und den USA ist schon der erste Teil nicht erschienen ...) Über 20 der starken Männer gehen diesmal an den Start, sie können im Spielverlauf dazulernen und stärker werden.

Abschuss!

Telstar/Konami. Auf der PlayStation hat *Assault*, ein *Contra*-Klon, bereits viele Freunde gefunden. Jetzt hat Telstar angekündigt es auch für das N64 auf den Markt zu bringen. Aus der Third-Person-Perspektive müssen in sechs Level zahllose Aliens aus dem Weg geräumt werden. Und das alles natürlich mit Waffen von höchstem technischen Wert. Auch wenn noch nicht mehr über das Spiel bekannt ist, darf man gespannt sein, denn die Erwartungen sind hoch.

Wahre Gerüchte?

Activision. Schon lange schwirrte das Gerücht durch die Spieleküche, dass Activision eine N64-Version des Klassikers *Pitfall* plant. Jetzt scheint sich das zu bestätigen ... Noch ist nicht allzuviel über das Spiel bekannt, aber es wird vermutet, dass Activision wohl die PlayStation-Variante umsetzen wird. Darin steuert der Spieler den jungen Pitfall Harry Jr., Sohn des legendären Helden aus dem Spiele-Klassiker. Wir sind gespannt, was uns erwartet.

Willkommen Ansnallen! in der Schattenwelt

Acclaim. Auf der Welt herrscht Dunkelheit und nur du als *Shadowman* kannst das ändern. Der *Shadowman* war früher Professor Mike LeRoi. Doch der verkaufte seine Seele auf der verzweifelten Suche nach dem Mörder seines Bruders an einen Voodoo-Kult. Dadurch wurde LeRoi zum Sklaven der Totenwelt. Ihr müßt als *Shadowman* gegen monströse Kreaturen und abartige Ausgeburten kämpfen um den Mörder eures Bruders zu finden. Erst dann wird eure Seele befreit und die Welt ist gerettet.



Acclaim. Endlich ist es soweit! *XG 2 (Extreme G 2)* kommt und das zweimal schneller als der 1. Teil. Viele Neuerungen wie z. B. 16 neue Bikes und 12 Tracks mit je 3 Routen sind versprochen, der Streckenaufbau soll noch schneller und flüssiger sein. Durch eine neue Kamera-Technik, die „3-D-Dynamic Camera“, soll es weniger Nebel und freie Sicht auf die Umgebung geben. *XG 2* ist für 1-4 Spieler ausgelegt und unterstützt die 4 MB-RAM-Erweiterung, mit der dann Hi-Res-Auflösung möglich ist. Außerdem wird es Geisterfahrer und einen Zweikampf-Modus geben.



Das ist Krieg!

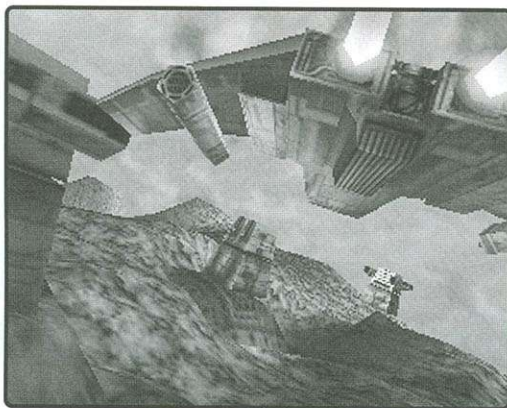
Midway. Hinter verschlossenen Türen zeigte Midway Home Entertainment einen neuen Ego-Shooter: *War*. Eine N64-Version davon könnte uns zum Jahrtausendwechsel erwarten.

O.D.T.

Psygnosis. Im ersten Quartal '99 kommt *O.D.T.* für das N64 heraus. Dabei handelt es sich um ein 3-D-Action-Adventure, das sich über acht Levels mit je sieben Sektoren erstreckt. Jedes Level hat seine eigene Atmosphäre, mit unterschiedlichen Fallen und Endgegnern. Es stehen vier Charaktere mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten zur Auswahl um die gestellten Rätsel und die über 40 verschiedenen Gegner zu bezwingen. Gekämpft wird mit 16 verschiedenen Zaubersprüchen, vielen tödlichen Waffen oder nur mit den Händen.

Die Macht ist mit euch! Auf der Jagd

Lucas Arts. Im Dezember '98 wird *Star Wars Rogue Squadron* erhältlich sein. In der „Krieg der Sterne“-Umsetzung fliegt ihr in den Raumschiffen aus der Kino-Trilogie als Luke Skywalker über verschiedene Original-Schauplätze. Das Spiel ist dem „Battle of Hoth“-Level in *Shadows of the Empire* ähnlich, wo ihr mit eurem Snowspeeder die AT-AT's und AT-ST's jagt. *Rogue Squadron* bietet Lichteffekte, die *Forsaken* in den Schatten stellen und vollkommen nebelfrei sein sollen. Der Sound wird in Dolby Surround ausgestrahlt, was eine Ordnung der Gegner per Gehör möglich macht.



Mindscape. In *Rat Attack* wird die Welt von zwei Ratten bedroht und nur ihr könnt sie aufhalten. Wählt eine von acht Killer-Katzen aus und versucht mit bis zu vier Spielern die Ratten mit Fallen, Waffen oder mit einem Rattenmädchen-Kostüm zu fangen. Ihr blickt dabei von oben in die Zeichentrick-3-D-Welt herein. Jede Katze hat eine andere Lebensgeschichte und beeinflusst damit die Story und auch das Spielende. *Mindscape* hofft, das N64-Spiel noch in diesem Jahr herauszubringen.

Down, Set, Hut!

Acclaim. Der neue *NFL Quarterback Club '99* bietet alle 31 NFL-Teams, 6 NFL Europe-Teams und 30 dreidimensional gerenderte Stadien. Außerdem habt ihr die Möglichkeit ca. 1500 Spieler zu verpflichten oder zu tauschen. Es stehen sechs Spielmodi zur Verfügung und ihr könnt alle 32 vergangenen Super Bowls nachspielen. Die Grafik präsentiert sich im High Res-Modus, die 4 MB-RAM-Erweiterung wird unterstützt. Für Touchdowns und andere Aktionen hält das Spiel mehr als 250 Animationen bereit. 1-4 Spieler dürfen gleichzeitig an die Pads, die Kameraperspektive (inklusive der neuen Helmkamera) ist frei wählbar.

NBA Jam '99

Acclaim. Veränderungen gibt es bei *NBA Jam*: Das Gameplay geht vom „witzigen 2 gegen 2“ hin zu einer richtigen Simulation, die viel realitätsnäher sein wird als das alte *Jam*. Alle 29 NBA-Teams mit über 300 wirklichkeitsgetreuen Spielern und mehr als 500 Moves sind verfügbar. Die Spieler können getauscht und verpflichtet werden und verfügen außerdem über ihre wirklichen Fähigkeiten, die sie in der NBA zum Besten geben. *NBA Jam '99* bietet Hi-Res-Grafik und original Publikums-Gesänge aus den Stadien.



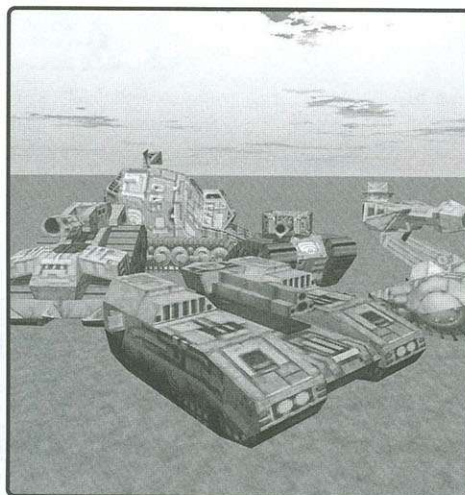
Nur für Kinder?

Acclaim. Bei *Re-Volt* handelt es sich um ein Spiel, bei dem sich ferngesteuerte Autos aus ihren Regalen befreit haben und ihre Welt entdecken. Entwickelt wurde *Re-Volt* von Probe (*Extreme G*). Man muß mit verschiedenen Fahrzeugen die unterschiedlichsten Kurse (z. B. im Museum oder im Garten) bestehen. Dieses *Micro Machines*-ähnliche Rennspiel wird es etwa im Juni '99 zu kaufen geben.



Feuer frei

DMA. Auf eine Panzer-Action-Simulation mit Namen *Wild Metal Country* können wir gespannt sein. Sie soll im Frühjahr '99 mit einem Multiplayer-Modus erscheinen. Die Story ist schnell erzählt: Hochentwickelten Maschinen haben die Herrschaft über den Planeten übernommen und wollten alles biologische Leben ausrotten. Die menschlichen Bewohner haben sich auf einen anderen Planeten gerettet und planen den Gegenschlag. Ihr steuert einen Panzer und müsst damit Aufträge erfüllen. Verschiedene Umgebungen wirken sich auch unterschiedlich auf euren Panzer aus – Matsch z. B. macht euch langsamer.



2000 und nichts ist passiert

Eidos. *Fighting Force* wird viele an eine Art 3-D-Final Fight erinnern. 4 Charaktere stehen zur Wahl, die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Gespielt wird alleine oder mit einem Freund um dem bösen Dr. Zeng das Handwerk zu legen. Dieser hat sich nämlich aus Frust über die ereignislose Jahrtausendwende einige Gemeinheiten für die Menschen ausgedacht. Also müsst ihr euch durch mehrere Levels bis vor zu Dr. Zeng schlagen und ihn von seinem bösen Vorhaben abhalten.

Zurück zur Ritterzeit



Playmobil/Ubi Soft. Ein Echtzeit-3-D-Spektakel in der Ritterzeit ist *Hype - The Time Quest* (N64). *Hype* wird vom schwarzen Ritter in die Vergangenheit verbannt und erstarrt dort zu Stein. Durch die Hilfe

eines Alchemisten kann *Hype* dann aber doch seine gefährliche Reise durch 14 abenteuerliche Welten mit 40 Umgebungen antreten. Auf seiner Reise trifft er über 50 verschiedene Charaktere, lernt Zaubersprüche und muß mit Revolutionen und Bürgerkriegen zurechtkommen. *The Time Quest* orientiert sich am klassischen Adventure mit Action- und Rätselsequenzen und ist komplett in die Playmobil-Welt des Mittelalters eingebettet. Eure Auf-

gabe ist es *Hype* in die Gegenwart zurückzubringen und dann den klassischen Showdown von Gut gegen Böse für euch zu entscheiden.



Lasst uns angeln gehen



Natsume. Wie bitte, hat da etwa jemand behauptet, angeln sei langweilig? Dann hat er wohl noch nicht *Legend of the River King* gespielt. Ja, es geht ums Fischen, aber eingebettet in ein Rollenspiel. Der Spieler sucht sich zunächst eine der Figuren aus, die in dem

kleinen Dorf leben. Zwar beherrscht jeder Charakter das Hochseefischen, das Angeln in Flüssen und in ruhigen Seen, aber der Gang der Handlung wird dennoch von der Wahl der Figur beeinflusst. Ziel ist es den legendären „Guardian Fish“ zu fangen. Mehr als 80 Süßwasserfische, über 20 Salzwasserfische und zahllose Pflanzen- und Insektenarten warten auf den Spieler. Einige freundlich

Nachtschattengewächse

Activision. London 1834, das große Feuer ist noch nicht gelöscht und das Grauen zieht durch die Stadt. Die Level von *Nightmare Creatures* (N64) sind dem Original-Stadtplan von London nachempfunden und mit viel Liebe zum Detail entstanden. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Kämpfern, mit denen ihr die Stadt von den „Führern der Nachbarschaft“ und deren Schergen befreien müsst. Kämpft euch durch 16 düstere und unheimliche Level und sammelt Extrawaffen ein um euch zur Wehr zu setzen. Das Modul erscheint voraussichtlich noch dieses Jahr im Dezember.

Tüfteln in Farbe

Sunsoft. Eine wunderschöne Geschichte um einen zusammenstürzenden Turm und alte Geheimnisse hat Sunsoft seinem *Shanghai* beigegeben. Für alle, die es trivialer mögen: Es handelt sich um eine Variante des beliebten Tüftel-Spiels *Mahjong*. Verschiedene Modi kann der Spieler auswählen – und dann ganz in Farbe spielen, denn *Shanghai* erscheint 1999 als Game Boy Color-Spiel! Das Beste daran ist, dass es dank der Infrarot-Verbindung zwischen den Geräten möglich sein wird gegen einen Freund zu spielen.

Kurz notiert

● **Acclaim.** Gleich drei Game Boy Color-Spiele sind von Acclaim geplant. *Bust-a-Move 3* ist ein geniales Blasen-Spiel. Wer auch unterwegs den Ball im Korb versenken möchte, spielt die 99er-Version von *NBA Jam*. Und der Dinojäger *Turok* kennt sich auf dem Game Boy ja schon aus – er freut sich bereits auf seine Farb-Abenteuer.

● **THQ.** *Rugrats*, das im nächsten Jahr für den GB Color erscheinen soll, basiert auf einer Zeichentrick-Serie. Die Helden sind einjährige Kinder, die sich nur ihrem Alter gemäß benehmen, wenn Erwachsene dabei sind. Ansonsten reden und handeln sie, als seien sie mindestens fünf Jahre alt ...

● **Core Design.** Schon lange fragen sich die N64-Besitzer, ob nicht vielleicht eine Version des berühmten Spiels *Tomb Raider* erscheinen wird. Bis zum Jahr 2000 wird daraus aus vertraglichen Gründen nichts, aber danach schließt Jeremy Smith, Chef von Core Design, nichts mehr aus ...

● **Eidos.** Auch wenn das englische Unternehmen Eidos Gerüchten zufolge gerne die Sony-Tochter Psygnosis kaufen würde – Sony hat etwas dagegen! Im Kaufrausch ist Eidos trotzdem: Sie haben Crystal Dynamics, die *Gex*-Entwickler, übernommen.

● **Ocean/Infogrames.** Vor zwei Jahren übernahm Infogrames die Firma Ocean. Der Name blieb noch erhalten, doch nun ist der Ozean ausgetrocknet. In Zukunft werden alle Spiele unter dem Label von Infogrames erscheinen

● **Erweiterung.** Im November ist es soweit, dann erscheint das 4 MB-RAM-Erweiterungspaket für das Nintendo 64. Kosten soll es ca. 50 Mark. Es unterstützt zahlreiche Spiele, darunter den Winter-Hit *Turok 2*.

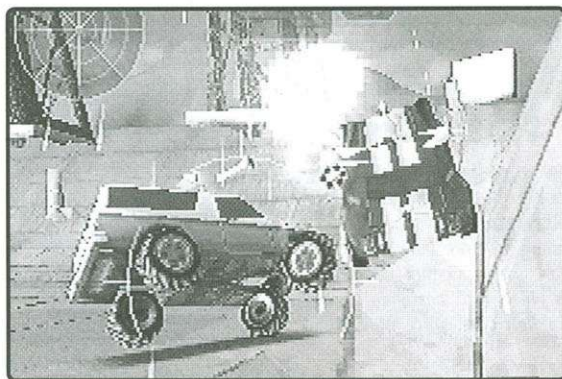
Rayman

Ubi Soft. Es gibt nichts, was er nicht kann: *Rayman*. Er ist mit seinem zweiten Abenteuer zurück und das stärker und besser als je zuvor. Er zieht durch 3-D-Szenarien mit einer Geschwin-

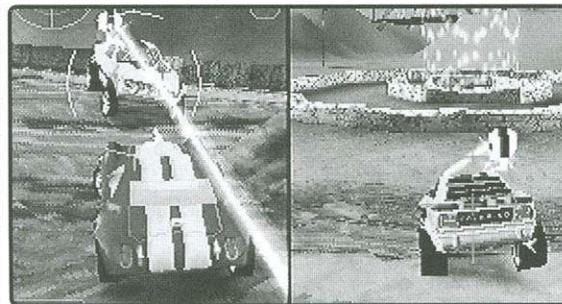


digkeit von 30 Bildern pro Sekunde. Ubi Soft garantiert 40 Stunden Spielspaß mit 75 Minuten kinoreifen Soundtracks auf dem Modul. *Rayman* hat viel dazugelernt und kann jetzt rennen, klettern, schwimmen, auf Eis gleiten und seine Faust in eine Fackel oder einen Anker verwandeln. Was er nicht schafft, das nehmen seine Freunde in die Hand. An euch liegt es, ob es *Rayman* gelingt seine Freunde aus dem Zoo der Roboter-Piraten zu befreien. Versuchen könnt ihr euch an diesem N64-Abenteuer ab dem 1. Quartal '99.

Gut gezielt ist halb gewonnen



Activision. Ihr begeben euch zurück in die 70er Jahre und habt die Wahl aus 13 schwer bewaffneten Autos. Damit setzt ihr euch in zehn verschiedenen Szenarien gegen eure Freunde (4 Spieler) oder gegen Nintendo-gesteuerte Gegner durch: Das Auto-Actionspiel *Vigilante 8* (N64) unterstützt die 4 MB-RAM-Erweiterung und hat daher grafisch einiges zu bieten. Außer der normalen starken Bewaffnung könnt ihr hier sogar in bester Prüglermanier Combo-Attacken ausführen.



Heißer Reifen

Infogrames. Auf der Playstation war das Spiel ein echter Renner, zu Weihnachten kommt es für das N64: *V-Rally* soll die Spieler in einen Geschwindigkeitsrausch versetzen. Drei Modi stehen dabei zur Verfügung, egal ob Arcade, Time-Trial oder Championship, Hauptsache



schnell! Zwei Spieler können gegeneinander antreten und sich in den insgesamt acht offiziellen Wagen der Saison '98 heiße Rennen liefern. In acht Ländern, bei wechselnden Wetterbedingungen und speziellen Konditionen in der Nacht ...



venge

und endet bei 40 Wrestlern, die ihr „überleben“ müsst. Das zweite Special-Match ist ein Handicap-Match, in dem ein Kämpfer gegen zwei Gegner antreten muss. Dabei könnt ihr bestimmen, wer welche Rolle spielt. Auch diese beiden Special-Matches dürfen zu viert bestritten werden. Während eines jeden Kampfes könnt ihr auch den Ring verlassen und euch vom Publikum „Waffen“ wie Stühle und Baseball-Schläger geben lassen. Das macht die ganze Sache dann noch spannender.



Alles Einstellungssache

Ob der Schiedsrichter aber letztendlich ins Geschehen eingreift oder ob es zu einem Court-Out beim Verlassen des Ringes kommt, hängt ganz von euch ab. In den Optionen könnt ihr nämlich verschiedene Dinge einstellen: Bestimmt ein Zeitlimit, Pins, Disqualifikation, Realismus, Eingriffe von Außerhalb, technische K.o.'s, Aufgabegriffe, Quick-Matches und den Abbruch eines Griffes bei Seilkontakt.



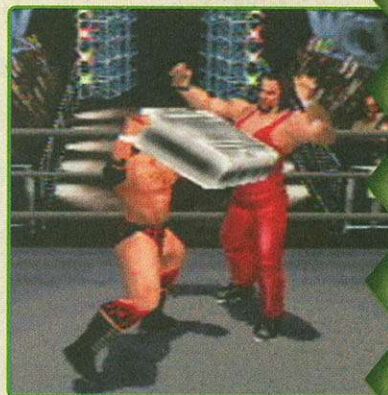
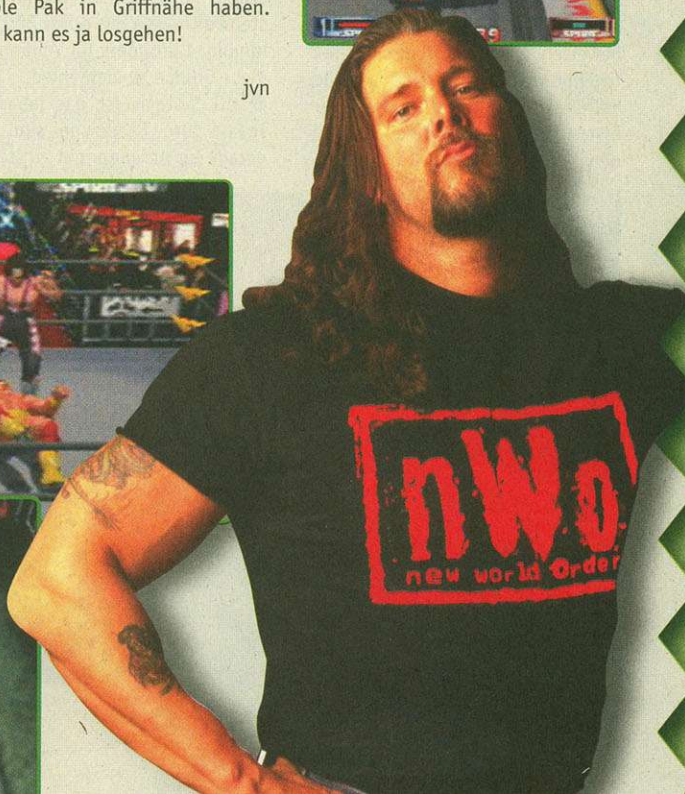
Neue Kleider

Jeder der über 80 Wrestler hat mehrere Outfits. Außerdem könnt ihr die Trikots der Wrestler mischen. So kann Sting mit der weißen oder roten Maske und dem Ringeranzug von La Parka antreten und Hulk Hogans altes Kostüm passt ihm auch noch. Sogar die Auftritte werden diesmal originalgetreu nachgestellt. Jeder Wrestler kommt zu seiner eigenen Musik in den Ring. Sechs Szenarien sind anspielbar: Es gibt sowohl den Monday Nitro, die Großveranstaltungen Souled Out, Super Brawl, Bash at the Beach, Halloween Avoc und Starcade. Und auch die Pyrotechniker sorgen mit ihrem Feuerwerk wieder für eine unheimlich explosive Stimmung unter den Fans.

Zu guter Letzt ...

... muss man noch erwähnen, dass WCW/NWO: Revenge kein Controller Pak benötigt, da genügend Platz auf dem Modul zur Verfügung steht. Und das Gute: Das Spiel speichert euren Fortschritt innerhalb der Liga ab, so dass die Statistik jederzeit auf dem neuesten Stand ist. Wer es etwas härter mag und die Schläge und Tritte spüren will, sollte ein Rumble Pak in Griffnähe haben. Dann kann es ja losgehen!

jvn



Micro Machines



Wer gerne wieder mit Spielzeug-Autos spielen würde, sich dafür aber doch schon etwas zu alt fühlt, liegt bei Micro Machines genau richtig. Mit diesem Kult-Spiel kann man sich so richtig an den kleinen Flitzern austoben. Ob auf dem Frühstückstisch, im Labor oder im Garten, nirgendwo in den 38 Levels ist man vor den suchterzeugenden Autos sicher. Die 32 Fahrzeuge können für die Rennen schwer bewaffnet werden: Extras wie Minen, Raketen und Kraftfelder können über den Sieg entscheiden. Ihr beobachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive. Die Strecken bieten Power Ups für die Wagen, tückische Fallen und natürlich jede Menge Spaß. Neben dem normalen



1-Spieler-Modus gibt es natürlich auch einen Multi-Player-Modus, bei dem aber alle Fahrer auf einem einzigen Bild loslegen. Ist dabei einer der Spieler zu langsam und verschwindet vom Bild, ist er draußen – bis nur noch 1 Fahrer übrig bleibt. Da das N64 von Haus aus mit vier Joypad-Anschlüssen gesegnet ist, ist klar, dass vier Spieler gleichzeitig spielen können. Aber das wurde kurzerhand auf 8 (!) erweitert: „Joypad Sharing“ (je zwei Spieler an einem Pad) nennt sich das System! So dürfen acht Leute gleichzeitig loslegen. Zusätzlich gibt es einen Trainingsmodus, in dem euch alle Tricks beigebracht werden. Das Codemasters-Spiel erscheint Anfang '99 über Konami.



WipEout 64

Das erste Spiel von Psygnosis hat sich Midway gesichert: **WipEout 64**. Konami bringt das futuristische Rennspiel noch vor Weihnachten auf den deutschen Markt.

G.A.S.P.

Bei dem Spiel G.A.S.P. – *Generation of Arts, Speed and Power* geht es darum sich in einer von neun 3-D-Arenen gegen verschiedenste Kämpfer durchzusetzen. In euren Kampf könnt ihr Gegenstände aus der Umgebung mit einbeziehen. Am Anfang stehen euch in dem Beat'em Up-Spektakel acht Kämpfer zur Verfügung. Das ist aber noch nicht das Ende der Fahnenstange, da man mit dem Charakter-Editor eigene Kämpfer erstellen kann. Diese können dann auf dem Controller Pak gespeichert werden.



Die selbst kreierte Charaktere verfügen anfangs nur über wenige Tricks, es ist aber möglich die Fähigkeiten auszubauen, indem man von anderen Kämpfern lernt. Wenn ihr mit eurem Kämpfer zufrieden seid, könnt ihr ihn via Controller Pak zu euren Freunden mitnehmen und gegen deren Kämpfer antreten lassen.

Nach langem Hin und Her entwickelt die Sony-Tochter Psygnosis jetzt doch für das Nintendo 64. Erstes Produkt ist einer der populärsten Playstation-Renner: **WipEout 64**.

Der Weg zum Erfolg

Die Macher haben aus den Erfahrungen des original **WipEout** und des Sequels **WipEout XL** gelernt. So explodieren z. B. die Fahrzeuge nicht bei jedem Kontakt mit dem Streckenrand oder den Wänden. Das ist vor allem für Anfänger, die sich erst einmal mit der Steuerung eines Rennspiels vertraut machen müssen, sehr angenehm. Außerdem hat Psygnosis die Motoren frisiert und sich um ein ausgewogenes Waffensystem gekümmert. Und auch an die Unterstützung des Rumble Paks wurde gedacht.

Team-Geist

Auf sieben halsbrecherischen Strecken müsst ihr in einem Gleiter beweisen, was ihr draufhabt. Taktik, Können und ein bisschen Glück helfen enorm auf dem Weg zum ersten Platz. Denn auf den einzelnen Strecken sind haufenweise



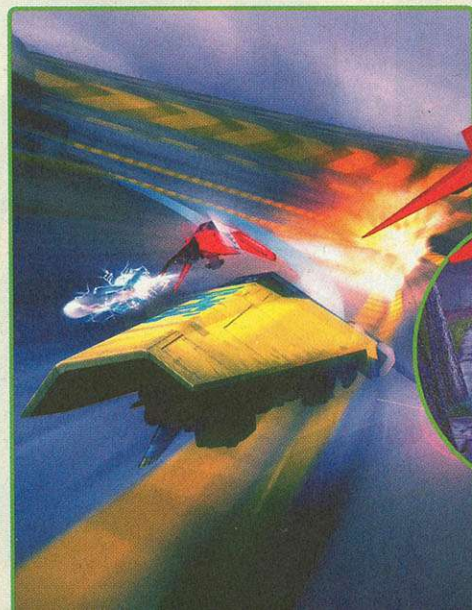
Power-Ups und Waffen verstreut. Und die müssen erst einmal bei rasanter Fahrt aufgesammelt werden. Gefahren wird in mehreren Teams:

- Die Feisar sind ein europäisches Team. Sie haben die ausgewogensten Fahrzeuge mit guter Beschleunigung. Besonders für Anfänger ist diese Gruppe zu empfehlen.
- AG Systems ist das japanische Team. Ihre Fahrzeuge sind auch gerade für Anfänger gut zu steuern.



Leider fehlt es ihnen an einem ausreichenden Schutzschild.

- Die amerikansiche Gruppe nennt sich Auricom Research. Sie hat die schnellsten Flitzer, die aber schwer zu steuern sind. Anfänger werden diese Gleiter



Stark bewaffnet und schwer gefährlich!

verfluchen, doch Fortgeschrittene werden in ihnen ein tolle Herausforderung sehen.

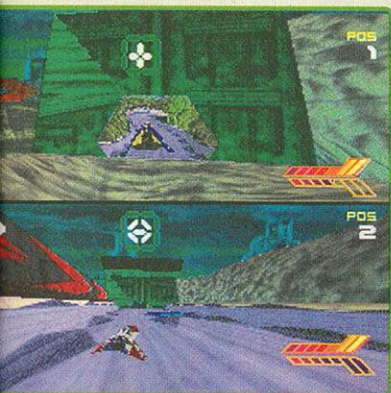
- Die Russen nennen sich Qirex und haben, ähnlich wie die Amerikaner, superschnelle Fahrzeuge, die schwer zu steuern sind. Voll-Profis werden mit Vorliebe zu diesen Gleitern greifen.



Die Antigravitations-Liga liefert sich Hochgeschwindigkeitsrennen, bei denen es um Leben und Tod geht.

Racing hoch drei

Nach der Fahrzeugauswahl stehen mehrere Modi bereit. Einen puren Meisterschafts-Modus werdet ihr jedoch vergeblich suchen. Denn der hat den drei Herausforderungen Zeitrennen, Rennen und Waffen-Modus Platz gemacht. Im Zeitrennen gilt es auf verschiedenen Strecken Rekorde aufzustellen und so die Top-Charts zu erobern. Im Rennen geht es darum Erster zu



Ohne Waffengewalt habt ihr keine Chance.



werden und das um jeden Preis. Alles ist erlaubt! Der Waffen-Modus macht jedoch am meisten Spaß, wenn man gegen mehrere Freunde gleichzeitig antritt. Denn bis zu vier Spieler können mittels Split-Screen gleichzeitig die Strecken unsicher machen.

Waffen und Power-Ups

Das ausgewogene Waffensystem haben wir bereits oben erwähnt. Doch was bedeutet es? Es gibt mehrere Waffen und Power Ups zum Aufammeln. Unter den Waffen sind natürlich die bekannten Minen, normalen Raketen und zielsuchenden Raketen, die sich auf einen Geg-

ner festlegen. Auch besondere Waffen könnt ihr einsammeln: Der Electro Bolt sorgt dafür, dass die Steuerung des getroffenen Fahrzeuges schwieriger wird. Eine Thunder Bomb beschädigt alle sichtbaren Fahrzeuge. Der aufgeladene Plasma Bolt sorgt dafür, dass ein Gegner aus dem Rennen geschmissen wird. Mit dem Quake Disruptor könnt ihr sogar Löcher in die Fahrbahn schießen. Als Power Ups gibt es neben Schildverstärkern, Turbo-Boost und Energie-Packs auch noch einen Autopiloten, der euch sicher durch schwierige Teilstücke der Strecke steuert.

Techno satt

Bei *WipEout* und *WipEout XL* sorgten noch „The Prodigy“ und die „Chemical Brothers“, für fetten Sound. Jetzt konnte Psygnosis die Technobands „Fluke“ und „The Propellerheads“ dafür gewinnen spezielle Versionen ihrer Hits „Absurd“, „Goodnight Lover“ und „Bang On!“ für *WipEout 64* einzuspielen.

jvn



Rakugakids

Eine ganz neue Art von Kampfsportspiel präsentiert uns Konami mit *Rakugakids* (N64). Euch stehen sieben Kämpfer zur Verfügung. Diese unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch durch ihren Kampfstil. Mit jeder Attacke verändert euer Kämpfer sein Erscheinungsbild und damit seine Form. Auch bei den Special Moves tut sich einiges auf dem Bildschirm: Sie sind aber nur möglich, wenn die Buntstift-Powerleiste am unteren Bildrand vollgemalt ist. Ist dies geschehen, wird der



Special-Move mit Buntstiften gemalt. Dann lässt zum Beispiel Val eine Telefonzelle erscheinen und ruft einen Kollegen an. Der kommt auch prompt auf einem Motorroller an und überfährt den Gegner. Wenn bei Doj die Buntstift-Leiste voll ist, verwandelt sich die Arena kurzzeitig zu einer Disko mit riesigen Lautsprechern, die in einer gefährlichen Lautstärke spielen und den Widersacher gnadenlos zu Boden schmettern. Gekämpft wird in sieben verschiedenen Arenen wie zum Beispiel in der Schule, in einem Park, auf dem Basketballplatz oder in einer Fabrik. Ansonsten bietet *Rakugakids* alle Optionen und Spielmodi, die man von einem Spiel dieser Art kennt und erwartet. *Rakugakids* ist der abgefahrenste Prügel-Spaß auf dem N64.





Roadsters '98

Mit Automobili Lamborghini sammelte Titus erste Erfahrungen mit einem N64-Rennspiel. Jetzt schlägt der französische Spielehersteller erneut zu: *Roadsters '98* soll alles noch besser machen. Die überarbeitete 3-D-Engine ist fähig noch mehr Flitzer gleichzeitig mit noch höherer Geschwindigkeit darzustellen. 20 der heißesten *Roadsters*, wie der BMW Z3, Renault Spider, Porsche Boxter und der Mazda Miata finden ihren Weg auf das N64. Zehn Strecken (plus mindestens zwei versteckte) könnt ihr dann mit den heißen Flitzern erkunden. Es spielt eine große Rolle, ob ihr bei Sonnenschein, Nebel, Schnee oder Regen auf die Piste geht: Das



Wetter wirkt sich direkt auf die Straßenbedingungen aus. Auch an einen 4-Spieler-Modus wurde gedacht, in dem ihr auf dem Split-Screen gegen bis zu drei Freunde antreten könnt. Titus sagt außerdem, dass es einen weiteren Mehrspieler-Modus geben wird. Wie dieser aussieht, haben sie noch nicht verraten ... *Roadsters '98* erscheint Anfang 1999 auf dem N64 und dem Game Boy Color.

Superman

Einmal *Superman* sein, davon hat wohl jeder schon geträumt. Jetzt wird es (beinahe) möglich: Titus bringt den Helden in 3-D auf das Nintendo 64 – und das sogar noch vor Weihnachten. Fliegt mit ihm über die Dächer von Metropolis und rettet die Welt vor dem Bösen ...



Sein Markenzeichen ist der rote Umhang – und das riesige „S“ auf gelbem Grund kennt jedes Kind. Na klar, die Rede ist von *Superman*. Wenn er nicht gerade durch die Lüfte über Metropolis braust, heißt er Clark Kent und ist Reporter beim Daily Planet. Nebenbei muss er immer wieder seine geliebte Lois Lane aus brenzligen Situationen retten.



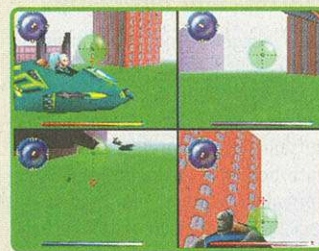
Ewiger Kampf

Der „Mann aus Stahl“ muss in seinem ersten N64-Abenteuer Metropolis und die Welt vor Lex Luthor und seinen Handlangern retten. Reporterin Lois hat von Luthors letztem Projekt, dem LEXOSKEL-5000, Wind bekommen. Nun hat der Schurke sie entführt und plant *Superman* mit einem Kryptonit-Nebel aus dem Weg zu schaffen um



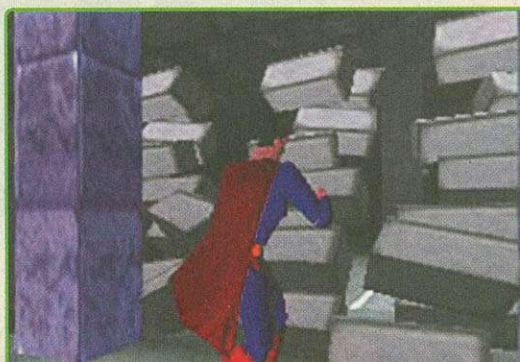
so die Macht über Metropolis zu erlangen.

Die Entwicklerfirma Titus hat sich besondere Mühe gegeben, das Spiel möglichst nah an der Vorlage der bekannten Comic- und TV-Serie zu halten. Dazu gehört unter anderem, dass viele alte Bekannte auftauchen, wie etwa Metallo und Brainiac. Die futuristische Großstadt Metropolis wurde sogar von Architektur-Studenten entworfen, damit sie möglichst real wirkt.



Einmal Held sein

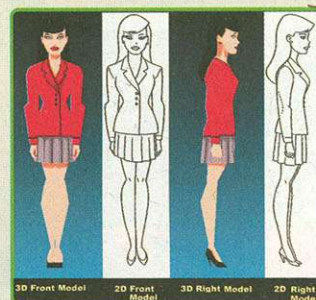
16 umfangreiche Level wurden gestaltet. Ihr besucht die Straßen der Stadt, eine U-Boot-Grotte, die U-Bahn und Luthors Roboterfabrik. Einige Level sind kämpferisch zu lösen, in anderen ist eher Köpfchen gefragt. Im 4-Spieler-Modus tretet ihr gegen von Freunden gesteuerte Verbrecher an.



Enorme Kräfte

Ein richtiger Held ist ohne übernatürliche Kräfte kaum denkbar. Für seinen Kampf setzt „Supie“ alles ein, was ihm in die Hände fällt: Vom Eisenbahnwagen über Autos, Straßenlampen und andere große Objekte. Der Mann aus Stahl hat zum Beispiel den durchdringenden Blick – er kann durch Wände sehen. Sein Blick ist außerdem so scharf wie Laser: Er kann damit auf Gegner schießen und Wände durchschneiden. Den eiskalten Atem setzt *Superman* gleich im ersten Level ein, wenn er seinen Kollegen Jimmy Olsen rettet.

Jetzt fehlt eigentlich nur noch eines für den Kampf gegen Lex Luthor: eine Telefonzelle! Wo sonst könnte sich der Reporter Clark Kent in den mutigen *Superman* verwandeln? Ende November kann der Spaß beginnen, dann erscheint das Spiel in Deutschland. nis





Nintendofun Vision 11-12/98

Penny Racers

Takara (jap. „Schatz“) hat sich einem in Japan beliebten Aufzieh-Spielzeug-Auto gewidmet: dem „Choro Q“-Wagen. Als *Penny Racers* kommt das N64-Spiel nach Deutschland.

Penny Racers ist als Antwort auf *Mario Kart 64* konzipiert. Acht Strecken dienen als Schauplatz für Rennen im Spielzeugland. Fahrt durch Städte, über Schneepisten und durch Vulkanhöhlen ohne dabei zufällig in Löcher, Wasser oder Lava zu rutschen. Im 1-Spieler-Modus stellt ihr euch fünf vom Computer gesteuerten Wagen, jedoch dürfen auch bis zu vier Leute gleichzeitig an die Pads.



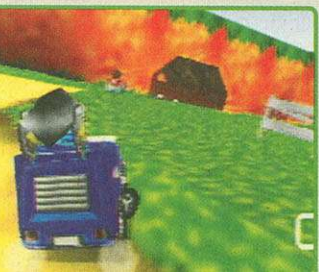
Straßenbauamt

Penny Racers hat *Mario Kart 64* gegenüber einen großen Vorteil: Ihr könnt eigene Strecken kreieren. Ein komfortabler Editor bietet Schikanen (Wasserrläufe, Bäume auf der Straße), Kurven und ca. 170 „Straßensteine“, aus denen ihr einen Rundkurs oder eine „Einbahnstraße“ zusammensetzt. Wenn alles so aussieht, wie ihr euch das vorstellt, könnt ihr im Time Trial-Modus mit bis zu drei Mitfahrern ins Rennen einsteigen. (Im normalen Rennmodus können die hausgemachten Strecken nicht erreicht werden.) Die Karten dürft ihr auf dem Controller Pak speichern und mitnehmen, jedoch gibt es auch auf dem Modul-internen Speicher ein Set von Extra-Strecken.



Holt euch, was ihr wollt!

Eine weitere interessante Neuheit ist, dass die drei Gewinner den Verlierern die Extras stehlen können. (Sie liegen nämlich nicht wie bei anderen Spielen „auf der Straße“, lediglich aufgemalte Pfeile auf dem Boden sorgen für einen kurzen Geschwindigkeitsschub.) Bei den Extras handelt es sich entweder um Verschönerungen des Wagens oder um Waffen, mit denen ihr euch bei euren Mitfahrern beliebt machen könnt. *Penny Racers* erscheint im November. og



SPAR MIT DEM ABO FAST
1 MARK PRO HEFT!

Eines dieser beiden Top-Spiele gibt es für diejenigen, die einen neuen Leser für die Nintendo Fun Vision werben – auch für Nicht-Abonnenten.

Zum Super-Vorzugspreis! Das dürft ihr euch nicht entgehen lassen.

Außerdem: Beim Abo gibt's jede Ausgabe 'ne knappe Mark günstiger als am Kiosk!

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

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



International
Superstar
Soccer '98 (N64)
von Konami
Zuzahlung
DM 49,-



Holy Magic
Century (N64)
von Konami
Zuzahlung
DM 99,-

ABO-FAX-HOTLINE

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

NFV 41

NFV-LESER-WERBEN-LESER-COUPON

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

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.

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

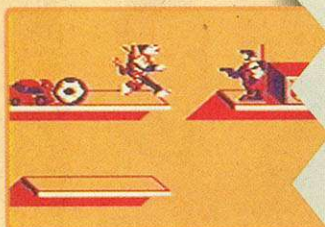
Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wähle die folgende Prämie (gegen Zuzahlung) aus:

☐ International Superstar Soccer '98 (Zuzahlung 49,- DM)

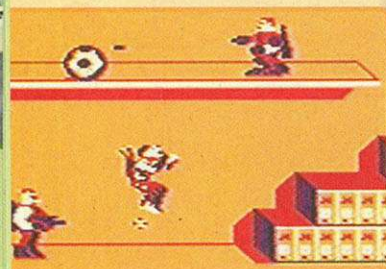
☐ Holy Magic Century (Zuzahlung 99,- DM)

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

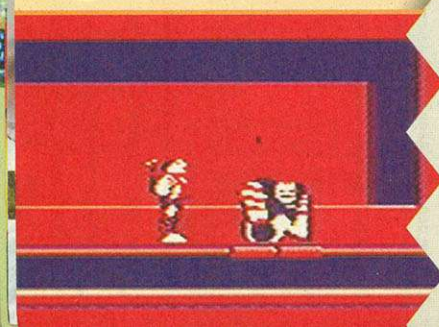
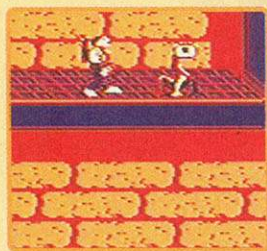


Small Soldiers

Erneut hat sich THQ ins Zeug gelegt um einen Kinofilm für den Game Boy umzusetzen. Diesmal sind die *Small Soldiers* an der Reihe. Die Story geht folgendermaßen: Wissenschaftler haben einen Computer-Chip entwickelt, der Spielzeugsoldaten zum Leben erwecken kann. Doch sie haben nicht damit gerechnet, dass die Action-Figuren Amok laufen und nicht nur das Kinderzimmer erobern wollen. Zum Glück gibt es die Gorgoniten. Diese Monsterfiguren sehen zwar grimmig aus, haben aber ein Herz aus Gold und helfen den Menschen gegen die verrücktgewordenen Spielzeugsoldaten.



In einem sidescrolling Jump'n'Run à la *Toy Story* unterstützt ihr die friedliebenden Gorgoniten im Kampf gegen die bösen Commando-Soldaten. Zwölf Missionen müsst ihr überstehen. Sammelt dabei Waffen und Power Ups ein und findet geheime Abkürzungen. Konami vertreibt das Spiel ab Dezember in Deutschland.



International Superstar Soccer '98

Mit ISS '98 holt sich Konami den Pokal wieder nach Hause!

Nach dem Erfolg von *International Superstar Soccer 64* waren die Erwartungen an *ISS '98* sehr hoch. Doch Konami ist ihnen voll und ganz gerecht geworden: Das Gameplay wurde deutlich gesteigert und alte, kleine Schwächen wurden ausgebessert.

Die Grafik wurde nochmals überarbeitet und vor allem die Tor- und Jubelsequenzen sind noch detailreicher und lebensechter geworden.

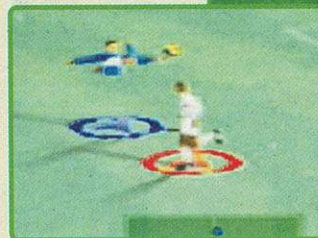


Tolle Atmosphäre

Der Kommentator ist mit über 500 englischen Wörtern und Sätzen bestens für eure Spiele gerüstet und wird dadurch auch nicht so schnell nervig. Wie könnte er auch, denn es ist Tony Gubba, der für die BBC mitreißende Fußball-Moderationen bringt. Zeigt ihr schöne Aktionen, dankt euch das Publikum mit Gesang, der euer Team weiter anpuscht und motiviert.



Mit dem blauen Dreieck könnt ihr die Flugrichtung des Balles festlegen um die Mauer zu sprengen.



ISS '98 kann mit 48 Nationalteams und neun Stadien aufwarten. So sollte eigentlich jeder seine Lieblingspartien nachspielen können. Und mit dem Spielereeditor kann das eigene Traum-Team zusammengestellt werden.

Für Strategen

Die Strategie im Spiel wurde verfeinert. Unter 16 verschiedenen Formationen und Strategien kann gewählt werden. Aber die neue Automatik-Strategie nimmt euch



nochmal kurz Freistöße, Elfmeter und Ecken üben – und dann ran an das runde Leder! Wählt aus zwischen fünf verschiedenen Modi oder spielt gegen einen Freund und kickt euer Team zum Sieg.

gs

die Entscheidung ab, wenn sie euch zu schwer fällt. Neu an *ISS '98* ist die Team-Motivations-Option, bei der ihr euer Team so richtig anheizen müsst – etwa durch Wahl eines geeigneten Mannschaftskapitäns. Wetter, Temperatur, die Kondition der Spieler und vieles mehr beeinflussen das Spiel weiter. So, jetzt



Automobili Lamborghini

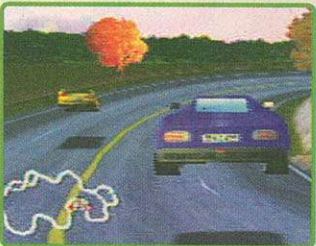
Das Titus-Rennspiel *Automobili Lamborghini* erfreut sich wachsender Begeisterung. Ein Grund für uns noch einmal ins Cockpit zu steigen.

Wer träumt nicht davon: Einmal in einem roten Lamborghini über die Landstraßen und Autobahnen Europas rasen! Ohne Staus und Geschwindigkeitskontrollen, einfach nur man selbst und die Maschine. Diesen Traum vom Fahren könnt ihr euch mit *Automobili Lamborghini* erfüllen.



Der Traum vom Fahren

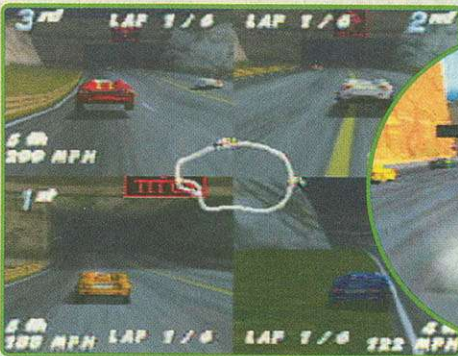
Sechs Hauptkurse stehen euch von Anfang an zur Auswahl: Die bekannte Acht, der Berg- und Strandskurs, der Rundkurs, Serpentina, der Hafen oder ab ins Grüne. Jeder der Kurse hat seine Tücken und Schwierigkeiten, die ihr meistern müsst. Vier Spielmodi gilt es zu



erkunden. Im Spielhallen (Arcade)-Modus flitzt ihr durch die Gegend ohne euch einen Gedanken über die Realität machen zu müssen. Karambolagen können dem Wagen in diesem Modus nichts anhaben. Das Einzelrennen bereitet euch optimal



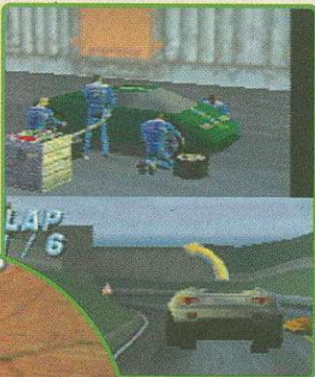
auf die Meisterschaft vor. Testet die einzelnen Strecken an und perfektioniert euer Fahrverhalten, bevor ihr im Meisterschafts-Modus um den Championpokal fahrt. Im Zeitrennen könnt ihr dann die Rekorde in Angriff nehmen.



Geteilte Freude ...

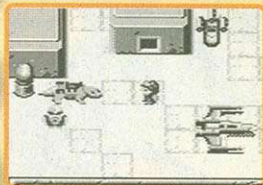
Ob alleine oder mit bis zu drei Freunden könnt ihr mittels Split-Screen über die Parcours heizen. Das Rumble Pak sorgt für die richtige Rennatmosphäre und wer seine Rekordzeiten immer wieder übertreffen will, sollte ein Controller Pak zur Hand haben. Übrigens: *Automobili Lamborghini* gibt es auch als Super Nintendo- und Game Boy-Spiel.

jvn



Yoda Stories

Der Krieg der Sterne tobt längst nicht mehr nur im Weltall: Auch in der Spielwelt werden die Laserschwerter geschwungen. Auf dem Game Boy könnt ihr jetzt mit *Yoda Stories* in die Rolle des jungen Luke Skywalker schlüpfen und die Ausbildung der Jedi-Ritter überstehen. Das Spiel wurde bereits 1997 von LucasArts für den PC veröffentlicht, THQ konnte sich die Lizenz für eine Game Boy-Umsetzung sichern.



Die Ausbildung ist hart, doch Luke Skywalker wird von dem berühmten Jedi-Meister Yoda geschult. Eine abenteuerliche Reise quer durch die Galaxis beginnt, auf der Luke Waffen einsammelt und fremde Welten entdecken muss. Insgesamt zehn Level lang wütet der Sternenkrieg. Dabei wollen zahlreiche Rätsel gelöst und gemeine Kreaturen besiegt werden. Viele der Gegner (wie Sandwürmer) sind aus den *Star Wars*-Filmen bekannt. *Yoda Stories* ist mit einem Passwort-System ausgestattet und wird auch über den Super Game Boy spielbar sein. Das Modul erscheint im Januar.





Kampf der Zauberer

Die wundersame Welt der Magie und Mystik.

In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.

Das erste Rollenspiel für N64, überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext



WWF Warzone

Kreatives Gestalten

Wir haben einige Wrestler für euch aufgetrieben. Diese könnt ihr ganz einfach im Create-a-Wrestler-Menü nachbauen. Natürlich geben wir in der Liste lediglich die Daten an, die ihr ändern müsst. Ansonsten gelten die Grundelemente als Voraussetzung für den jeweiligen Wrestler. Auch die Attribute müsst ihr euch selbst zusammenstellen. Viel Spaß dabei!

Wrestler der WWF

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Bad Ass Billy Gunn	male	1	Ripped	Muscle	Face: 1 Hair: Swoop 12/64 Access.: Headband 59/39	(Tanktop: DX) Armpads: Brown 66/99	Shorts: Safari 63/34 od. Shorts: Yellow Shorts 66/91 Boots: White Kneepads: Yellow 61/99	11	Fan Favorite	2/11
Cyna	female	1	Riped	Muscle od. Average	Face: 2 Hair: Dark 0/0	Tanktop: Sports 6/65 Armpads: White	Pants: Half Side Slits 5/63 Boots: Black	2/11	Fan Favorite	2/11
D Lo Brown (1)	male	2 93	Plain	Average	Face: 1 Hair: Brilo 0/0 Beard: Goatee 1 0/0	Tanktop: Color 99/99	Pants: Color 99/99 Boots: Black (Belt: Egg)	-	Rulebreaker	6/9
Dan Savern	male	1 99	Hairy	Muscle	Face: 2 84 Hair: Crew Cut 7/55 Beard: Mustache 3 6/49	(Shirt: Generic 1 0/0) Armpads: Black	Boots: Black 1 (Kneepads: Black 1)	13	Rulebreaker	22
Dustin Runnels	male	1 99	Plain	Average	Face: 5 Hair: Swoop 12/12 Beard: Beard 3 6/65 Access.: Bandana	Tanktop: Generic 2 66/71 Armpads: White	Pants: Denim Kneepads: Red 3 93/90 Boots: White	10	Fan Favorite	10
Godfather Kama	male	2 99	Hairy	Average	Face: 3 Hair: Sides 9/63 Beard: Goatee 1 0/0	Tanktop: Pro 3 0/0 Tattoo: Barbed Wire 1 0/0 Nack: Gold	Pants: Khaki Belts: Blugo Boots: Black	-	Rulebreaker	6/9
Jason Sensation	male	1 99	Plain	Skinny	Face: 1 Hair: Swoop	Tanktop: Rugby 16/88	Boots: White Long Shorts: Black Access.: Black Shorts	4	Fan Favorite	2/11
Jerry The King Lawler	male	1 0	Plain	Average	Face: 2 Hair: Crew Cut	Tanktop: Black 3 Armpads: White	Pants: Generic 99/99 Boots: White Access.: Black Shorts	-	Rulebreaker	22
Kurrgan	male	1 49	Plain	Muscle	Face: 5 49 Beard: Goatee 1 0/0 Hair: No Part 3/49	Shirt: Tuxedo 0/0 Jacket: Tuxedo Neck: Tie 0/0	Pants: Khaki Shoes: Sneakers	-	Fan Favorite	20
Patriot	male	5	Ripped	Average	Face: 2 Mask: Colored 1	Armpads: Red 0/99	Pants: Flag 6/87 Boots: Red 2 96/99	-	Fan Favorite	22
Roaddog Jesse James	male	1 99	Plain	Average	Face: 1 99 Hair: Dreadlocks 90/80 Beard: Goatee 1 0/0	Tanktop: DX Armpads: White	Pants: Trim 0/0 Boots: Black and White 0/0 Access.: Black Shorts	2/11	Fan Favorite	2/11
Sable	female	1	Plain	Average	Face: 4 Hair: Pulled Back 15/99	Tanktop: Halter 6/71	Pants: Leather 1 Boots: Black	-	Fan Favorite	20
Sergeant Slaughter	male	1 99	Hairy	Muscle	Face: 5 99 Hair: Horseshoe 10/52 Beard: Mustache 1 3/65	Tanktop: Army 1 15/51	Pants: Black Boots: Black Kneepads: Black 1 Access.: Black Shorts	-	Rulebreaker	22
Sunny	female	1 65	Plain	Skirt	Face: 1 Hair: Swoop (Access.: Sunglasses 2 0/99)	Tanktop: Flamingo 0/99 Armpads: White	Design 96/38 Shoes: Red 1 0/71	26	Fan Favorite	20
Vader	male	1 99	Plain	Heavyw.	Face: 2 99 Access.: Red Strap 0/78	Tanktop: V Tank 0/99 Armpads: Black Gloves: Finger	Pants: Black 0/0 Boots: Black 1 Knee Pads: Black 1 Access.: Black Shorts	8	Fan Favorite	18/22

Ex-Wrestler der WWF

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Andre The Giant	male	1 21	Plain	Heavyw.	Face: 5 Hair: Brilo 0/0 Beard: Sideburns 6/65 (Access.: Sunglasses 2 0/0)	Tanktop: Black 3 0/0 Armpads: Black	Boots: Black Shorts: Black	4	Rulebreaker	22
Big Boss Man	male	1 66	Plain	Heavyw.	Face: 5 66 Hair: No Parts 3/35 Beard: Goatee 3 6/65	Shirt: Police 60/56	Pants: Leather 1 0/0 Shoes: Black 2	-	Rulebreaker	4
Doink The Clown	male	4	Regular	Average	Face: 1 Mask: Clown	Shirt: Flower Color 54/59 Armpads: Squares C. 21/94	Pants: Clown 56/99 Boots: Yellow Color 14/81	-	Rulebreaker	10
Ultimate Warrior	male	5 87	Ripped	Muscle	Face: 3 Mask: Goggles 30/42 Hair: Swoop 12/64	Armpads: Stripes 6/99	Shorts: Swiggle 18/75 (Belt: Eagle) Boots: White Kneepads: Tie Dye 21/82	1	Fan Favorite	18
Yokozuna	male	5	Plain	S. Heavyw.	Face: 2 Hair: Sides 9/63	-	Long Shorts: Red 6/99 Belt: Sash	8	Rulebreaker	18

Wrestler der WCW/NWO

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Diamond Dallas Page	male	1	Ripped	Average	Face: 2 Hair: Curly 2 12/87 Beard: Goatee 1	Armpads: Blue	Pants: Denim Boots: Black	5	Fan Favorite	16
Giant	male	1	Plain	Muscle	Face: 5 Beard: Goatee 1 Hair: Sides	Tanktop: Black 3	Boots: Black	25	Rulebreaker	18
Glacier	male	1 90	Ripped	Average	Face: 2 Acces.: Robber 63/99	Tanktop: Spikes 59/77 Gloves: Finger	Long Shorts: Spikes 59/77 Boots: Black Kneepads: Blue 69/55	2	Rulebreaker	18
Goldberg	male	1	Hairy 99	Muscle	Face: 5 Beard: Goatee 3	Armpads: Black Gloves: Finger Tattoo: Barbed Wire 1	Kneepads: Black 1 Boots: Black	13	Fan Favorite	22
Hollywood Hulk Hogan	male	5	Ripped	Average	Face: 1 Hair: Swoop 12/64 Beard: Beard 3 6/65 Acces.: Bandana	Gloves: Finger	Pants: Leather 1 Belt: Leather Boots: Black	–	Rulebreaker	22
Karl Malone	male	2	Ripped	Average	Face: 4 Hair: Crew Beard: Mustache 1	Tanktop: Purple 73/99 Armpads: Tight	Pants: Generic 64/62 Boots: Black Belts: Blugo	5	Fan Favorite	16
Lex Luger	male	1	Ripped	Muscle	Face: 1 Hair: Swoop	Tanktop: Black 2 Gloves: Finger Armpads: Tight	Shorts: Black Boots: Black Kneepads: Black	8	Fan Favorite	–
Macho Man (Randy Savage)	male	1	Ripped	Average	Face: 5 Hair: Long Bangs Beard: Beard 3	Armpads: Stripes 0/99	Boots: White Pants: Pro 2 99/99	–	Fan Favorite	19
Raven	male	1	Plain	Average	Face: 5 Hair: Long Bangs 3/58 Beard: Goatee 2	Shirt: Black 2 Jacket: Leather	Long Shorts: Denim Boots: Black	–	Rulebreaker	20
Rey Mysterio jr.	male	3	Ripped	Average	Face: 1 Mask: Pink 48/84	Armpads: Stripes 46/99	Pants: Pro 2 46/72 Boots: White	2/13	Fan Favorite	22
Ric Flair	male	1 99	Normal	Average	Face: 5 Hair: Bleached Long 12/0	Armpads: Gold 93/99	Shorts: Generic 27/99 Boots: Red 2 30/99 Kneepads: Generic 25/99	2	Fan Favorite	22
Rodzilla (Dennis Rodman)	male	2	Plain	Average	Face: 1 Hair: Curly 1 33/49 Acces.: Sunglasses 2 59/42	Shirt: Black 1 Neck: Gold	Pants: Denim Belt: Stud Shoes: Sneakers	–	Rulebreaker	18
Saturn	male	5 37	Plain	Average	Face: 5 Acces.: Sunglasses 3 6/65 Beard: Mustache 3 6/65	Jacket: Cowboy 0/0 Armpads: White	Boots: Black	–	Fan Favorite	18
Sting (Wolfpac)	male	1	Plain	Average	Face: 1 Hair: Long Bangs Mask: Kane	Shirt: Black 1 Jacket: Bubble 99/99 Gloves: Black	Pants: Blue 0/99 Boots: Generic 99/99	3	Fan Favorite	19
Warrior	male	5 87	Ripped	Muscle	Face: 4 Mask: Goggles 30/42	Armpads: Stripes 6/99	Pants: Denim Boots: White	1	Fan Favorite	18

Wrestler der ECW

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Bam Bam Bigelow	male	1	Plain	Heavyw.	Face: 2 Beard: Goatee 1 Tattoo: Locust 54/98	Shirt: Flames 9/99	Long Short: Flames 14/99 Boots: Black Kneepads: Black 1	8	Fan Favorite	18
Rob Van Dam	male	1	Ripped	Average	Face: 4 od. 5 Hair: Braid	Tanktop: Spikes 0/0	Boots: Black Kneepads: Black Shorts: Spike 0/0	2	Rulebreaker	18
Sabu	male	3 40	Ripped	Average	Face: 5 Hair: Long Bangs 3/64 Beard: Mustache 3 3/65	Armpads: Gold 35/50	Pants: Generic 42/50 Boots: Generic Belt: Sash 58/99	–	Fan Favorite	18
Taz	male	5	Ripped	Muscle	Face: 1 Beard: Goatee 1	Tanktop: Spiked 0/77 Gloves: Finger	Shorts: Spike 0/75 Boots: Black	4	Rulebreaker	22

Die Zahlen hinter der Beschreibung (z. B. 12/64) geben den oberen und unteren Farbwert an. Auch bei Skin Color steht der eine oder andere Farbwert hinter der eigentlichen Farbe. Angaben in Klammern müssen nicht unbedingt berücksichtigt werden.

Zahlenwerte für Moves und Theme: 1 = Bulldog, 2 = Shawn Michaels, 3 = Bret Hart, 4 = Owen Hart, 5 = Steve Austin, 6 = Faarooq, 7 = Mankind, 8 = Ahmed Johnson, 9 = The Rock, 10 = Goldust, 11 = Tripple H, 12 = Undertaker, 13 = Ken Shamrock, 14 = Kane, 15 = Thrasher, 16 = Mosh, 17 = Live Dance, 18 = Turbulence, 19 = Chops Jam, 20 = Kick Me Once, 21 = Kiss My Grits, 22 = Wonderguy, 23 = Cheesemeister, 24 = Pit Scorpion, 25 = Colossus, 26 = Twist.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Kobe im Disco-Fieber

Startet ein Spiel und geht in die Pause. Drückt nun diese Tasten: A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z. Jetzt fängt der Boden an zu flimmern.

Riesige Köpfe

Auch für diesen Cheat müsst ihr ein Spiel starten und wieder pausieren. Drückt dann: →, →, ←, R, Z, Start, A, Start, A, Start und Z. Gebt einfach die Tastenkombination ein, egal wo ihr dann landet.

Chopper Attack

Alien Disruptor

Der Alien Disruptor ist die absolute Waffe für euren Hubschrauber. Um ihn freizuschalten müsst ihr allerdings das siebte Level im „Expert“-Modus durchzocken.

Level-Anwahl

Um euer Start-Level auswählen zu können drückt ihr, wenn „Press Start“ erscheint, siebenmal C↑.

AeroFighters Assault

Deutscher Funkverkehr

Dieser Trick stammt aus der Feder von Marco Linke aus Hamburg: Geht in die Sprachauswahl und drückt: L, R, C↑, C↓, L, R, C←, C→. Jetzt ist nicht nur der Bildschirmtext in Deutsch, sondern auch der Funkverkehr.

WWF Warzone

Finishing-Moves

Jeder Wrestler hat natürlich auch in diesem Spiel seine persönlichen „Finishing“-Moves. Diese könnt ihr ausführen, sobald der Lebens-Meter eures Gegners im roten Bereich ist.

Kämpfer:	Tasten:	Wo auszuführen:
Steve Austin	←, ←, ↓, C← + C↓	stehend
	←, ←, C←	im Tieup
Shawn Michaels	←, ↓, ↑, A + C↓	stehend
Undertaker/Kane	↓, ↓, ↓, B + C←	stehend
	↑, ↓, C←	im Tieup
HHH	←, ↓, →, B + C←	stehend
Ken Shamrock	←, →, ↑, A + C←	am Fußende, Gegner liegt
Faarooq	↑, ↑, ↑, C← + C↓	stehend
Goldust	←, ↓, ↓, C← + C↓	hinter dem Gegner
Owen Hart/Bret Hart	←, ←, ↑, A + C↓	am Fußende, Gegner liegt
The Rock	←, ←, ↑, B + C←	stehend
Mankind	←, →, ↑, C← + C↓	am Kopfende, Gegner liegt
Cactus Jack/Dude Love	←, →, ↑, C← + C↓	stehend
Mosh	←, →, ↑, C← + C↓	auf dem Ringpfosten, Gegner schaut euch an
Thrasher	←, ↑, ↑, B + A	auf dem Ringpfosten, Gegner liegt
British Bulldog	↑, ↓, ↑, B + C←	stehend
	↑, ↓, C←	im Tieup
Ahmed Johnson	←, →, ↑, A + C↓	stehend

Neue Anzüge

Geht in die Kämpfer-Auswahl und sucht euch einen Wrestler aus. Haltet jetzt die C→-Taste und bestätigt den Wrestler mit der A-Taste. So tritt er in einem neuen Outfit an.

Bei jeder Nintendo 64 Bestellung eine Memory Card (farbig) kostenlos!

Kleiner Auszug aus unserem Programme

Nintendo 64	245,00
Joypad (farbig)	65,00
Antennenkabel	35,00
Memory Card (farbig)	30,00
Rumble Pak + Memory Card	45,00
Passport Adapter	80,00
All Star Tennis '99	140,00
Banjo-Kazooie	95,00
Bio-Freaks	110,00
Body Harvest	100,00
Bombberman Hero	100,00
Buck Bumble	90,00
Bust a Move 3	100,00
Cruis'n World	90,00
Earthworm Jim 3D	100,00
Extreme G 2	100,00
F-Zero X	95,00
Game Buster	105,00
Gex	135,00
Gex 3D	130,00
Glover	90,00
Holy Magic Century	140,00
International Soccer '98	100,00
Knife Edge	110,00
Madden NFL '99	120,00
Nascar '99	120,00
NBA Courtside	100,00
NBA Jam '99	100,00
NBA Live '99	110,00
NFL Blitz	120,00
NFL Quarterback Club '99	100,00
NHL '99	115,00
NHL Breakaway Hockey	100,00
Quest 64	155,00
Rayman 2	120,00



GAME BOY COLOR 140,00



1080° Snowboarding 100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



F-1 World Grand Prix 95,00

Starwars Rogue Squadron	110,00
Starshot	110,00
Top Gear Overdrive	120,00
Turok 2 ENG	110,00
U-Rally	105,00
Wigwag Country Club Golf	120,00
WWF: Warzone	110,00
Zelda 64	115,00
GAME BOY COLOR	
Conker Pocket Tales	65,00
Game Watch Gallery 2	50,00
Harvest Moon	65,00
Pocket Bomberman	50,00
Tetris Deluxe	50,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

LADEN	Mo - Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo - Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11. 22 29 10 - 10
	07 11. 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Telefon 07 11. 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

Jetzt auch in Heilbronn · Kilian Strasse 7
[Kilian Passage] · 74072 Heilbronn · [kein Versand]

WWF Warzone

„Finishing“-Moves

Auch in der Game Boy-Variante hat jeder Wrestler seine höchstpersönlichen „Finishing“-Moves. Diese könnt ihr jederzeit eingeben. Damit die „Finisher“ funktionieren, müsst ihr die „Special“-Taste (Select) während der Eingabe gedrückt halten.

Wrestler	Move	Tasten	Situation
Shawn Michaels	Sweet Chin Music	←, →, ↑	im Tieup
Ken Shamrock	Anklelock	←, ↑, →	im Tieup
Kane	Tombstone	→, ↑, ↓	im Tieup
Steve Austin	Stunner	↓, ←, →	im Tieup
Faarooq	Dominater	↓, ↑, ←	im Tieup
Goldust	Curtain Call	→, ↓, ←	im Tieup
Mankind	Mandibal Claw	↑, →, ←	am Kopfende, Gegner liegt
HHH	Pedigree	↑, ←, ↓	im Tieup
Owen Hart	Spinning Heel Kick	↓, →, ←	im Tieup
The Rock	Rock Bottom	←, ↓, ↑	im Tieup
British Bulldog	Running Powerslam	→, ←, ↓	im Tieup
Ahmed Johnson	Pearl River Plugg	↑, ↓, ←	im Tieup
Undertaker	Tombstone	←, ↓, →	im Tieup

Mystical Ninja, starring Goemon

Passwörter

K. Wachter aus Thamsbrück schickte uns die Passwörter für jeden Ninja:

1. Passwort: Bombe, Kunai, Muschel, Lampion, Bombe, Muschel, Muschel, Bombe, Bonsai, Kunai, Kunai, Kunai, Muschel, Bonsai
2. Passwort: Shuriken, Bombe, Figur, Shuriken, Pfeil, Pfeil, Figur, Pfeil, Shuriken, Kunai, Kunai, Fächer, Shuriken, Fass
3. Passwort: Pfeil, Bombe, Fächer, Muschel, Fächer, Fächer, Fächer, Muschel, Bombe, Kunai, Kunai, Goldmünze, Pfeil, Shuriken
4. Passwort: Muschel, Bombe, Fächer, Muschel, Fächer, Goldmünze, Fächer, Muschel, Bombe, Kunai, Kunai, Muschel, Bombe, Fass



Hotlines

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

Acclaim-Hotline

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

Electronic Arts (Technische Hotline)

0 24 08 / 94 05 55 (Werktags von 9.30–17.30 Uhr)

GT Interactive-Hotline

0 40 / 27 85 53 06 (Werktags von 15–18 Uhr)

Konami-Hotline

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

Laguna-Hotline

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

Virgin-Hotline

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

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

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Dirk Bracke aus Worms, Christian Neustätter aus Hannover und K. Wachter aus Thamsbrück. Das Super Nintendo-Spiel für den Bombentip der Ausgabe geht an: Steffan Raumer aus Lich. Herzlichen Glückwunsch!

Alle eure Fragen

- Steven Fuge aus Reichelsheim sucht einige Schätze in *Wario Land 2* (GB). Wer kann ihm alle Wegbeschreibungen schicken?
- Christopher Gerbes aus Darmstadt braucht ein paar Cheats für das Nintendo 64-Spiel *Mission: Impossible*. Wer hat welche auf Lager?

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip • Ask-A-Tip

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

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tipps, 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.

Banjo-Tooie erhitzt die Gemüter: Rare hat in Banjo-Kazooies Abspann einfach zu viele Geheimnisse versteckt, die gespannte Leser sofort lösen wollen. Wir haben auf dieser Seite alle wichtigen Antworten zusammengestellt, damit ihr nicht länger im Dunkeln tappt. Außerdem gibt es Grüße aus Glückstadt und weitere interessante Dinge. Viel Spaß!



Banjo 2

In eurem Game Special zu *Banjo-Kazooie* gebt ihr die Farbkombinationen für das Froschkonzert an; diese stimmen aber nur, wenn man mit dem schlafenden Banjo ins Spiel einsteigt. Beim kochenden oder Game Boy-spielenden Banjo sind die Farbkombinationen jeweils ganz anders, aber auch hier sind sie nicht schwer zu lösen. Da ich das Spiel jetzt schon mehrfach durchgespielt habe, möchte ich gerne wissen, wann der zweite Teil erscheint und wie Rare es sich vorgestellt hat diesen mit dem ersten Teil zu kombinieren.

Andreas Noack, Eppstein

Rare wurde in den letzten Tagen mit e-Mails aus der ganzen Welt überflutet. Um die Flut zu stoppen, haben sie eine Liste mit den wichtigsten *Banjo*-Fragen aufgestellt, in der auch deine Antwort enthalten ist. Hier sind sie:

● Es gibt keinen *Banjo-Tooie*-Modus in *Banjo-Kazooie*. *Banjo-Tooie* ist der derzeit geplante Titel der Fortsetzung. Es ist eigentlich eine „clevere Art“, „Too“ (engl. auch) oder „Two“ (engl. zwei, klingt ähnlich) zu sagen. „Tooie“ ist nicht der Name eines neuen Charakters, Kazooie wird im nächsten Teil höchstwahrscheinlich wieder mit dabei sein.

● Die geheimen Sachen (aus dem Abspann) können erst in *Banjo-Tooie* nachgespielt werden. „Wenn ihr *Banjo-Tooie* spielt, könnt ihr in *Banjo-Kazooie* zurückspringen und die versteckten Dinge holen. Dann eilt ihr zurück zur Fortsetzung und setzt sie ein.“ Wie die Verbindung zwischen Teil 1 und Teil 2 funktionieren wird, verrät Rare noch nicht: Sie wollen die „bärige“ Überraschung nicht vorab verraten.

● Die Codes aus Bottles Puzzle können nicht gespeichert werden, sondern müssen immer wieder neu eingegeben werden.

● Den Eisschlüssel in Wozzas Höhle bekommt ihr erst, wenn *Banjo-Tooie* auf dem Markt ist.

● Die Höhle über dem Wasserfall ist leer, es gibt auch keine Lava-Welt.

● Mumbos T-Rex-Zauber wird in *Banjo-Kazooie* nicht ausgesprochen.

● Es gibt in dem Spiel mehr Noten und Puzzle-Teile, als zur Lösung des Spiels eigentlich notwendig sind. Das ist so, damit auch schwächere Spieler eine Chance haben, die End-Sequenz zu sehen.

Was ist denn Sache?

Wie kann es möglich sein, dass für ein und dasselbe Spiel so unterschiedliche Bewertungen entstehen können? Ich habe schon einige Magazine gelesen und habe dabei festgestellt, was in einem gelobt wird, wird in einem anderen niedergemacht. Bei dem einen Magazin ist es bescheuert, bei einem anderen super. Wie soll man da noch wissen, was Sache ist? Kann sich den keiner auf einen Nenner einigen? Denn nicht alles, was als schlecht bezeichnet wird, ist es auch. Ausnahmen gibt es immer wieder.

PS: Auch wenn man in einer Stadt wohnt, die Glückstadt heißt, hat man nicht immer Glück.

Carmen Herrmann, Glückstadt

Da könnte man den Spruch aus der Werbung zitieren. „Wir wissen natürlich nicht, was andere Redaktionen empfehlen ...“. Aber Spaß beiseite: Jeder Mensch hat einen persönlichen Geschmack und nicht jeder mag alles. Das ist sogar innerhalb einer Redaktion so. Deshalb gibt es auch in unseren Bewertungskonferenzen manchmal ziemlich heiße Diskussionen, bis wir uns auf ein gemeinsames Fazit geeinigt haben. Innerhalb der NFV kannst du also ganz sicher davon ausgehen, dass wir unsere Spiele-Fazits sehr gut überlegen. Aber wie gesagt: „Wir wissen natürlich nicht, was andere empfehlen ...“

An die Mädels

1. Ich möchte euch darum bitten, einen Aufruf zu machen, dass sich die Mädchen auch mal an die Videospielerwelt trauen. Nur weil die Jungen in den Kaufhäusern bei den Konsolen Schlange stehen, heißt das nicht, dass die Mädchen wegrennen sollen.

2. Woher habt ihr die Idee mit dem Japanischkurs? Ich bin Mitglied beim Nintendo Club und habe so einen Kurs dort schon vorgeschlagen.

Ines Liszko, Fürth

1. Genau, Frauen an die Pads! Mit welchen Mitteln würdet ihr die Damenwelt für Videospiele begeistern? Schreibt uns eure Ideen!

2. „Japanisch für Anfänger“ existiert seit dem zweiten NFV-Heft – also seit gut fünf Jahren. Damals hatten wir auch noch Herrn Kubota mit seinen mehr oder weniger fiesen Ratschlägen und japanischen „Weisheiten“. Die Idee entstand, weil wir selbst regelmäßig mit Japanern zu tun haben und man bekanntlich ja nie auslernt.

(Wo wir gerade beim Thema sind: In diesem Heft fällt der Kurs aus, um dafür beim nächsten Mal mehr Platz einzunehmen. Wir sagen nur: Tempel! Sayonara.)

Echt gut!

Ich muss euch wirklich Recht geben, das NFV-Cover (aus NFV 9+10/98) ist wirklich gut geworden, weiter so Heike!

Martin Petry, Oberhambach

Wir freuen uns über das Lob!

Doppelt hält besser!

Wieso stellt ihr manche Titel doppelt vor, erst großer Bericht und dann noch einmal als Zusammenfassung wie bei 1080°, Mission: Impossible und Gex? So kann man

auch Seiten füllen, anstatt mit Reportagen oder Hintergrund berichten!

Christoph Riesterer, Münstertal

Die „doppelten“ Berichte sind nicht dafür gedacht Platz zu schinden, sondern eher dazu ihn zu sparen. Wir haben damit nämlich die Fazit-Spalte in den Guides auf das Informationsminimum zusammengestrichen und können dafür mehr Tipps geben. Außerdem können wir mit den halbseitigen Reviews wesentlich besser auf „Last Minute“-Spielemuster reagieren. Aber wie gesagt: Schreibt uns eure Meinung über das neue Konzept, denn wir machen das Heft für euch!

In eigener Sache

● Liebe Kleinanzeigen-Freunde! Bitte schreibt auf den Briefumschlag, dass euer Schreiben eine Kleinanzeige enthält. Die Anzeigen werden chronologisch eingegeben; wer zuerst ankommt, kommt zuerst ins Heft. Die Leserbriefe nehmen wir erst kurz vor Redaktionsschluss auf, damit die Aktualität gewährleistet wird. Da kann es sein, dass eine Kleinanzeige, die sich in einem Leserbrief-Kuvert versteckt, keinen Platz mehr findet und ein Heft länger warten muss als sie eigentlich müsste.

● Thema Abo-Newsletter. Erstens freut es uns, dass die Idee bei euch so gut ankommt. Zweitens noch einmal ein (hoffentlich) klares Wort zur Erscheinungsweise des Newsletters: Die NFV erscheint zweimonatlich (z. B. September/Okttober). Im jeweils zweiten Monat (hier also Oktober) erhalten die Abonnenten den exklusiven Newsletter. Und zwar bevor die nächste NFV (November/Dezember) herauskommt. Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, habt ihr euren Newsletter (übrigens mit den heißesten Nachrichten von der Tokyo Game Show) bereits mit Gier verschlungen. Stimmts?

Auf ein Neues!

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

Nintendo Fun Vision
Leserbrieife
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns auf euch!

Euer Fun Vision-Team.



Die erste Welt hat die Agentenechse ja schon fast geschafft. Jetzt fehlen nur noch das Spukschloss und zwei Bonus-Level. Das erledigt Gex im Handumdrehen – und dann geht es ab in die zweite Welt!

Noch mehr Bonus

In der letzten Ausgabe haben wir euch mit „Gilligex Isle“ bereits das Boss-Level der ersten Welt vorgestellt. Jetzt kommen noch die beiden Bonus-Runden – natürlich nur, wenn ihr genug silberne Fernbedienungen gesammelt habt: drei für „Aztec 2 Step“, sechs für „Thursday the 12th“.

Aztec 2 Step



Die Aufgabe scheint lösbar: Sammelt 50 Edelsteine innerhalb von drei Minuten. Aber täuscht euch nicht, die Zeit ist irrsinnig knapp.



Die Steine mit den zielscheiben-ähnlichen Symbolen sind Türöffner. Springt drauf – wenn ihr den richtigen erwischt, schwenkt eine der großen Steinplatten zur Seite. Dahinter verbergen sich Edelsteine.

Die übrige Zeit, wenn ihr alle Steine eingesammelt habt, braucht ihr dringend: Durch ein Erdbeben reißt ein Loch in die Erde. Springt hinein und rennt los. Am Ende findet ihr dann endlich die langersehnte goldene Fernbedienung!

Thursday the 12th

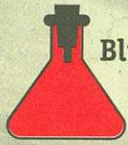


Also gut, von ganz unten nach ganz oben müsst ihr kommen, dabei Totenschädel einsammeln und das alles in nur drei Minuten. Dumm nur, dass dieses seltsame Haus irrsinnig viele Türen hat – und dass niemand so genau weiß, welche dieser Türen wohin führt ... Euch bleibt nichts anderes übrig als zu probieren. Klingt anstrengend? Ist es auch, aber ihr werdet belohnt: Auf eurem Weg durch dieses Level findet ihr zwei Extra-Leben. Und ansonsten dürft ihr nur nicht aufgeben. Zwei kleine Tipps noch: Ganz am Anfang solltet ihr die (von euch aus gesehen) zweite Tür von links nehmen um ein Stockwerk höher zu kommen. Später findet ihr Kronleuchter, auf denen Totenköpfe liegen. Springt darauf – aber bleibt nicht zu lange auf ihnen stehen, sonst landet ihr ein Stockwerk weiter unten.



Scream TV - Smellraiser • • • •

Alles auf einmal



Blutbehälter

Gruselfilme standen Pate für dieses Level: Halloween-Kürbisse, schlagende Ritterrüstungen und Franksteins Geschwister werden euch hier begegnen ...

Drei Aufträge gilt es zu erfüllen: das Spukschloss überhaupt zu überleben, fünf blutgefüllte Behälter zerschlagen und mit einem gruseligen Aufzug fahren. Der Weg ist für alle drei Aufgaben (fast) derselbe, deshalb erledigen wir das alles auf einmal!



Gleich zu Anfang müsst ihr euch auf fliegende Tische wagen. Damit kommt ihr von einer Plattform zur nächsten.



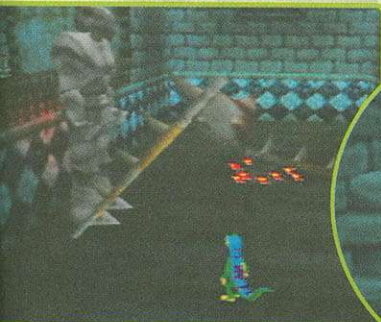
Auf einer der Plattformen steht das erste blutgefüllte Gefäß. Springt hoch und zerschmettert es mit Gex' Schwanz.



Neben dem Blutbehälter steht ein Fernseher mit roter Fliege. Fresset sie nicht gleich auf, sondern nehmt sie mit in den nächsten Raum.



Franksteins kleiner Bruder will euch an den Kragen: Zeit für eine Fliegenmahlzeit. Und dann den Schwanz auf den Boden drücken, den Gegner einmal umrunden – schon verpufft er und lässt dabei auch noch einige Goodies fallen!



Riesige Ritterrüstungen mit ihren Lanzen, Wände, die lebendig werden und nach euch schnappen – unbesiegbare Gegner, denen ihr besser nicht in die Quere kommt. Wenn ihr aber eine Fliege dabei habt, bleibt der erste gegnerische Schlag wirkungslos.



Erst schnappt die Wand nach euch, dann kommt ein Kürbis angesprungen. Wenn ihr nun statt durch die geöffnete Tür nach rechts in den kleinen Gang geht, kommt ihr zum zweiten Blutgefäß.



Drückt kräftig gegen das Bücherregal: Es gibt nach und ihr gelangt in einen Geheimraum. Legt den Schalter dort mit einer Schwanzattacke um: Er aktiviert den Aufzug!



Lest das Hinweisschild im nächsten Raum aufmerksam: Wenn ihr ins Licht tretet, können die Geister euch nichts anhaben.



Am Ende der Treppe ist endlich ein Checkpoint. Vergesst nicht ihn zu aktivieren.



Auf den Bücherregalen sind zahlreiche Goodies versteckt. Und wenn ihr Mauselöcher in der Wand findet, schaut ruhig einmal hinein (Z-Taste). Manchmal spucken die Bewohner Extras aus ...



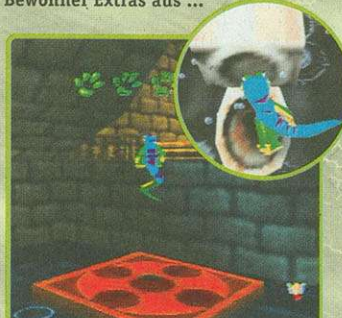
In diesem Raum steht der dritte „Bluteimer“ – direkt neben einer Energie-Fliege.



Nachdem ihr euch das Extra-Leben in der Raummitte geholt habt, geht es die Treppe hoch. Dort wartet ein feuerspuckender Totenkopf, der Goodies bewacht.



Wenn ihr den Geister-Raum verlasst, steht ihr an einer Treppe. Geht sie nicht gleich hinunter, sondern dreht euch einmal um ...



Schwimmende Toiletten und Tische benutzt ihr am besten als Sprungbrett um die Extras zu erreichen.



Lauft durch die Tür an den schlagenden Rittern vorbei. Dort wartet links Energie und rechts ein Kürbis.



Der Kopf will euch rösten – sammelt trotzdem die Goodies ein und springt über den Leuchter zur anderen Seite.



Wie gehabt: Geister sind lichtscheu. Der Tisch verschwindet wieder, beim Springen ist also Timing gefragt.



Zwei Türen stehen zur Wahl. Je nachdem, welchen Auftrag ihr erfüllen wollt, müsst ihr euch für die eine oder andere entscheiden.

Tür links



Wenn ihr vorhin den Aufzug aktiviert habt, dann fährt er euch jetzt in die nächste Etage.



Ja, zugegeben, es ist verlockend: Da kommt man in einen Raum und kann direkt auf die rote Fernbedienung zustürmen.

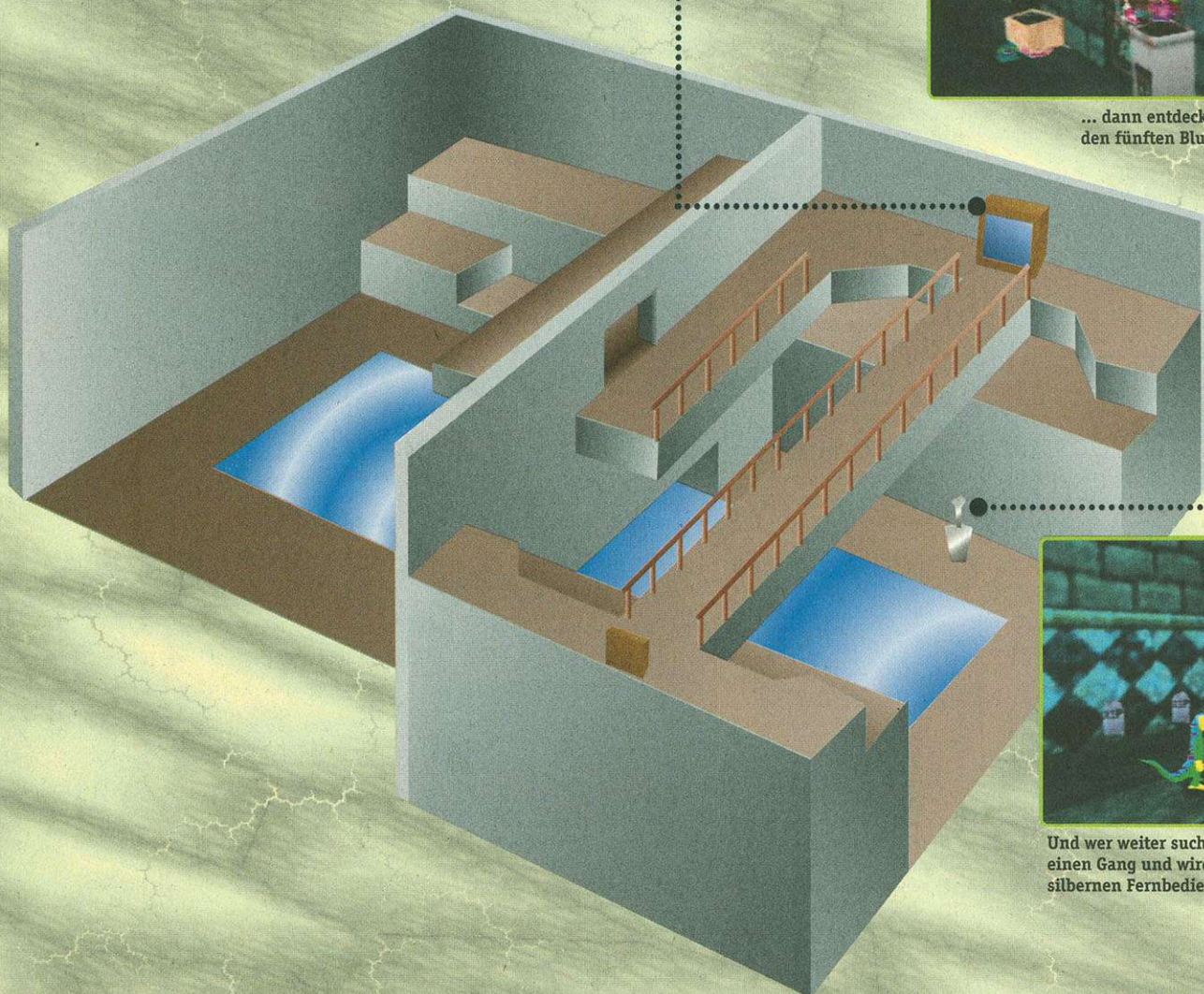
Tür geradeaus



Das Ende der Mission ist fast erreicht. Aber schaut euch doch einmal genau um ...



... dann entdeckt ihr hier auch noch den fünften Blutbehälter.



Und wer weiter sucht, entdeckt noch einen Gang und wird mit der versteckten silbernen Fernbedienung belohnt.

Mao Tse Tongue • • • • •

① Über die wackelnden Säulen

Auf geht's nach Chinatown. Prügelt euch mit Ninjas, entkommt den Samurai und vor allem: Zerschlagt alle Türen und Scheiben.



Gleich zu Anfang gibt es ein Extra-Leben. Trefft mit einem Supersprung und der Schwanzzacke die Leuchtreklame. Dann öffnet sich eine Tür an der Säule in der Mitte des Platzes.



Um das Abenteuer endlich zu beginnen springt bei Crazy Quang durch die Scheibe.



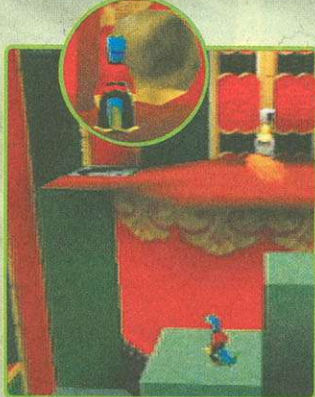
Dort werdet ihr schon von einem Ninja erwartet. Streckt ihn nieder und geht durch die jetzt geöffnete Tür.



Kümmert euch um die beiden Ninjas. Springt dann an die goldglänzende Wand und klettert daran hoch.



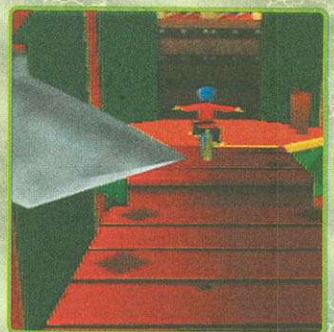
Wartet, bis das erste der beiden Beile vorbei geschwungen ist, dann rennt los. Beeilung: Die Brücke bricht zusammen! Erledigt den Ninja und springt an das goldene Karo.



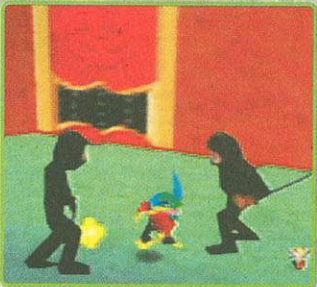
Schlagt den Gong, daraufhin erscheint eine Treppe. Oben erwartet euch ein feuerspeiender Kopf.



Ein Sprung auf dem Ying Yang katakultiert euch ...



... zur nächsten Brücke mit Schwingbeilen. Vorsicht: In der Mitte der Brücke ist ein Loch. Schlagt den Gong um die Tür zu öffnen.



Gleich fünf Ninjas wollen verprügelt werden, bevor sich die beiden versteckten Ying Yangs zeigen.



Springt nach oben, erledigt den Feuerkopf und lasst die Gongs klingen. Das goldene Karo bringt euch in den nächsten Raum.



Benutzt ein Ying Yang um die goldene Wand zu erreichen.



Überquert die wackelnden Säulen, indem ihr wartet, bis sie auf euch zukommen. Fernseher erreicht - Auftrag erfüllt!



HONK?!

Nintendo

GAME BOY™

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt. Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.

Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

2 Kampf dem Drachen

Besiegt den gemeinen Drachen, dann habt ihr das Level auch schon geschafft! Eigentlich gilt dabei nur eine Regel: Zerschlagt alle Fensterscheiben, die ihr seht, und springt hinein. Also, nur Mut, die Ninjas warten schon mit ihren Wurfsternen auf euch ...



Geht vom Startpunkt aus ein Stück geradeaus, dann seht ihr links eine Fensterscheibe. Zerschlagt sie!



Gleich hinter der Scheibe greift euch der erste Ninja an. Verpasst ihm einige Schläge und sammelt die Goodies ein.



Springt auf die drehende Plattform. So erreicht ihr den Gong auf der linken Seite: Lasst ihn klingen und schaut was passiert.



Halt, nicht gleich die Treppe hochrennen. Springt auf das Dach, zerschlagt alle Türen – als Belohnung bekommt ihr die silberne Fernbedienung.



Jetzt könnt ihr durch die Scheibe springen. Aber passt auf ...



... dahinter wartet ein goldener Samurai auf euch. Macht ihn nieder und geht durch die jetzt geöffnete Tür.



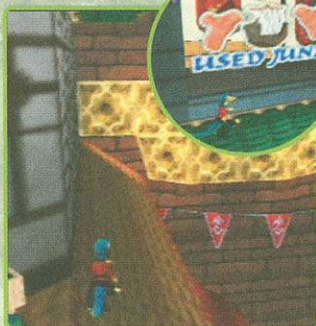
Lauft über das Dach, lasst euch von den Ninjas nicht aufhalten und findet die Tür, die sich dann öffnet.



Wieder ein Gong – und schon steht ihr vor einem feuerspeienden Kopf. Alles, was ihr jetzt tun müsst, ist an ihm vorbei zukommen. Denn an der Wand hinter ihm könnt ihr hochklettern.



Springt auf die Plattform mit der Kanone und beschießt die Tür und die Gongs. Dadurch erscheint eine Treppe, die ihr hochlaufen solltet.



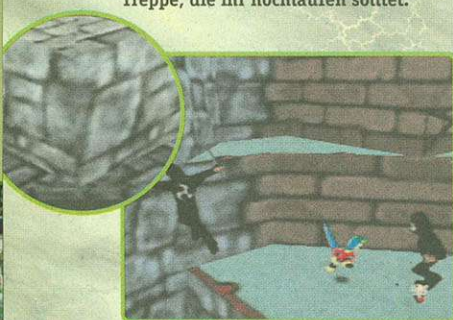
Nachdem ihr den Ninja im vorherigen Raum besiegt habt, geht's wieder aufs Dach. Klettert an der Wand entlang und steigt in das Fenster auf der anderen Seite ein.



Wieder stand euch ein Ninja im Weg, aber jetzt habt ihr freie Bahn – zum Samurai und den Skorpionen.



Arbeitet euch nach oben und benutzt dazu die Ying Yangs als Sprungbretter. Benutzt die Seilbahnen um auf weiter entfernte Mauervorsprünge zu kommen.



Unterwegs lauern euch Horden von Ninjas auf. Habt ihr die letzten sieben (!) erledigt, zeigt sich der große Stein, auf den ihr springen könnt.



Springt an die gelbe Wand, krabbelt einfach geradeaus und dann rechts.

Hier trifft ihr auf den feuerspeienden Drachen, den ihr mit der Kanone beseitigen könnt. Nur Geduld, das dauert ziemlich lange.



Geht durch die Tür, sammelt noch schnell alle Goodies in den Vasen ein – schon ist der Auftrag erfüllt!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Midway

Vertrieb: GTI

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Passwörter, Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel

Genre: Jump'n'Run

Gratis- Katalog anfordern!

für Nintendo 64, Super Nintendo,
Game Boy, Sony Playstation, Sega Saturn,
CD-ROM Spiele und Anwendungen,
Komplettlösungen, PC-Zubehör,
Computer-Komplett-Systeme, u.v.m.

Fa. Jerry Green

Hard- & Softwareversand
Postfach 1504
55505 Bad Kreuznach

Telefon 0671/8962560

Fax 0671/8962561

e-mail: Jerry.Green t-online.de

► **Verkaufe** NHL Breakaway '98 (N64) zu 85,- inkl. Verp. und Anl., FIFA '97 (GB, mit Anl.) 60,-. Tobias Grünwald, Wilhelmstr. 80, 55411 Bingen, Telefon (0 67 21) 4 54 78. ●

► **Verkaufe** für N64: Yoshi's Story, Wave Race, Blast Corps, Snowboard Kids (gut erhalten) ab 80,-. Für SNES: Wrestle Mania, Tiny Toons, Yoshi's Island, Die Schlümpfe. Für den Game Boy: Yogi's Bär, Kirby's Dreamland 1, Turtles 2, Hook, Burger Time Deluxe. Stefan o. Johannes Fröhlich, Homburger Landstraße 42g, 60435 Frankfurt. Tel. (069) 5 48 41 23 (AB: Sagt bitte langsam eure Telefonnummer!). ●

► **Verkaufe** Terranigma (SNES) für 60,-. Ich übernehme alle Kosten. Boris Mikic, Tel. (069) 88 38 77. ●

► **Suche** günstige Spiele für Game Boy, SNES und N64. Alles anbieten! Schreibt an: Peter Haushahn, Holsteiner Str. 10b, 24790 Schacht-Andorf. ●

► **Achtung! Verkaufe** Game Boy Pocket mit 6 Spielen: Wario Land 2, Wave Race, Battle Arena Toshinden, Alien 3, Lemmings (mit allen Level-Cheats), Metroid 2, 1 Game Boy Camera (blau), 1 Game Boy Printer, 6 Rollen Printer Paper, 6 AA-Akkus (für Printer), 4 AAA-Akkus (für GB), 1 Link-Kabel (mit 3 Anschlüssen) und ein Pocket Wallet (Tasche für GB mit Platz für 3 Spiele). Alles neu, sehr gut gepflegt und mit Beschreibung! Game Boy-Display ohne Kratzer! Mit Herstellergarantie und Kaufbelegen zu allen Sachen. Neupreis 896,-. Verkauf als Set! Preis nach Absprache. **Tausche** auch gegen gut erhaltenes N64 mit Turok! Bei Anruf bitte Telefonnummer hinterlassen. Patrick Bettermann, Bockumer Weg 45, 59065 Hamm, Tel. (0 16 53) 2 70 94 95. ●

► **Verkaufe** Game Boy-Spiele: Hugo 1, Mole Mania (je 35,-), Looney Tunes, Tiny Toon Adventures: M. M. Madness, Asterix, N64-Joypad (je 30,-). Für SNES: Heberekes Popoon, Streetfighter 2 Turbo, Gonzos Caper, Mr. Do!, Pop'n Twinbee R. Adv. (je 35,-), 1 Top Secret Spieleberater 15,-. Alles mit Anl. + Verp., Top Zustand! Lieferung per Nachnahme, Verrechnungsscheck oder bei eingegangener Überweisung. Porto je nach Zahlungsart. **Suche** Soundtrack-CD zu Extreme G & Banjo-Kazooie. Infos unter: René Zemke, Templiner Str. 65, 16278 Angermünde, Fax (0 33 31) 2 48 55. ●

► **Verkaufe** für N64: Diddy Kong Racing (59,-), ISS 64 (69,-). Für SNES: Tim in Tibet (59,-), Anleitungen für Starwing, SNES-Gerät (je 5,-); für GB: Bugs Bunny, Duck Tales, World Cup, Super Mario Land, Soundverstärker, Lupe + Licht (je 9,-), Game Boy-Koffer (19,-), gelber GB (59,-); allg. Mario-Spieleberater (ohne 64, DM 7,-), div. Prospekte (VB), Mario 64-Quiz Buch (19,-); alles in gutem Zustand! Murray C. Ralph, Schweisdorfer Str. 13, 96110 Scheßlitz, (0 95 42) 17 86. ●

► **Tausche** meinen grünen Game Boy gegen einen blauen. Wenn ihr Interesse habt, meldet euch bei Kathrin Lagatte unter Tel. (0 62 32) 7 49 05. ●

► **Suche** dringend ein N64 mit einem oder zwei Controllern und einem Spiel zu einem sehr günstigen Preis! **Verkaufe** für das SNES Lamborghini o.

Verpackung, aber noch in sehr gutem Zustand für 35,- und einen SNES-Controller um 15,-. Für den Game Boy König der Löwen um 15,-. Ruft an! Carmen Zanzinger, (0 98 72) 74 71. ●

► **Suche** Mace-The Dark Age. Tausche gegen Dark Rift. **Verkaufe** Dark Rift für 100,-. Fragt nach Jochen Göckeler, Sommerbergstr. 26, 67466 Lambrecht, Tel.: (0 63 25) 29 52. ●

► **Suche** sehr dringend: Mega Man 1, 5 und 6 (NES) und Mega Man Soccer (SNES). Fragt nach Tim unter Telefon (0 29 41) 42 79. ●

► **Suche** dringend Star Wars- und Star Trek-Spiele für das NES. Wenn möglich mit Anleitung. Bitte melden bei Florian Carstens, Tel. (0 48 22) 21 83. ●

► **Tausche** für N64: NBA Hang Time (mit Verpackung) gegen ClayFighter 63 1/3. Ruft an: (0 65 89) 21 41. Fragt nach Daniel! ●

► **Suche** für den Game Boy: Fun Pak Vol. I und Solitaire. Albrecht Schäfer, Tel. + Fax (09 71) 6 91 61. ●

► **Verkaufe** 280 SNES-Spiele (mit Anleitung) sowie diverses Zubehör. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Schreibt an: H. Sachtleben, A.-Bebel-Straße 10 B, 04610 Wintersdorf. ●

► **Verkaufe** Game Boy mit Koffer und den Spielen Kirby's Dreamland, Mickey Mouse, Tiny Toon Adv. 2 und Mario & Yoshi für zusammen 100,-. Zusätzlich **verkaufe** ich folgende SNES-Spiele: Kirby's Ghost Trap und Plok für je 30,-. Benedikt Schäfer, Sunderholzer Weg 5, 58285 Gevelsberg. Telefon (0 23 32) 5 12 44. ●

► **Verkaufe** für N64: Multi Racing Championship (100,-) und Automobil Lamborghini (110,-) mit Anleitung und Verpackung usw. Infos bei: Anton Hümler, Finckensteinallee 95, 12205 Berlin. Telefon (030) 8 17 81 20. ●

► **Verkaufe** NES mit 4-Spieler-Adapter, 3 Pads und Snake Rattle'n Roll, Zelda 2, Faxanadu, Mario Bros. und Zubehör für VB 130,-. SNES-Spiele: EWJ 1+2 (je 40,-), F-Zero (20,-), Illusion of Time inkl. Berater (60,-). Jeweils zzgl. Porto + Nachnahme. Jörg-Michael Holz. Infos unter Tel. (02 01) 55 70 54 oder (01 77) 3 87 34 68. ●

► **Suche** Mega Man 7 und Mega Man X für SNES. Preis VB. **Verkaufe** die Game Boy-Spiele Adventures of Lolo und Mystic Quest. **Tausche** auch! Daniel Friese, Bohlhalde 24, 72501 Gammertingen, Tel. (0 75 74) 34 22. ●

► **Verkaufe** für das SNES: Street Fighter 2 (10,-), Street Fighter 2 Turbo (20,-), Zelda 3 - A Link to the Past mit Spieleberater, Super Mario Kart (je 35,-), Toy Story (40,-), Donkey Kong Country 3 (55,-), Die Schöne und das Biest (45,-) und Super Mario World (5,-) oder alles zusammen für 230,-. **Verkaufe** für Game Boy: Hercules (30,-), Pocahontas (35,-), Street Fighter 2 (25,-) oder alle zusammen für 85,-. Christian Karger, Telefon (0 79 62) 81 79. ●

► **Verkaufe** Spiele für N64! Bin bereit zu **tauschen**! **Suche** selbst noch einige Spiele! Schreibt, faxt oder ruft mich an unter Tel. (0 61 38) 85 39, Telefax: (0 61 38) 94 02 10, Frank Köhler. ●

► **Verkaufe** SNES (150,-) mit 6 Spielen: Mario World (50,-), Lemmings 2

(40,-), 2 Pads (je 20,- oder beide 30,-), Super Game Boy (20,-). Alle Spiele mit Anleitung, aber ohne Packung. Außerdem **verkaufe** ich Game Boy-Spiele wie Beetlejuice, Rescue of Princess Blobette (je 20,-), Darkwing Duck und Donkey Kong Land (je 40,-). Alles zusammen für sagenhafte 500,-! **Tausche** für das N64 Diddy Kong Racing gegen Star Wars - SOTE oder Fighters Destiny oder Mystical Ninja Goemon. Fabio Schmidt, Telefon (0 21 29) 5 06 70. Ich bin zwischen 18.30 und 20.00 Uhr erreichbar. Bitte nicht mittwochs anrufen. ●

► **Verkaufe** für SNES: ISSD und Mega Man X (40,-). **Verkaufe** für N64: Star Wars - SOTE (50,-), ISS 64 und NBA Hangtime (50,-), Fifa 98 (80,-), Bomberman 64 und Wave Race 64 (40,-), Automobil Lamborghini und Turok (50,-). Alle N64 Spiele zusammen kosten statt 330,- nur 300,-. Ferdinand Albrecht, Tel. (0 89) 64 49 27. ●

► **Suche** für das NES Excite Bike, Duck Tales 1+2, Mario und Yoshi und Yoshi's Cookie (je 20,-) und für den Game Boy Zelda 4 (50,- mit Spieleberater, Anleitung und Verpackung, ohne 20,-). Zwischen 15.00 und 16.00 Uhr anrufen: Telefon (0 59 71) 6 65 67, fragt nach Chris. ●

► **Verkaufe** Game Boy (transparent) + Mega Man 2 + Spieleberater für 65,-. Castlevania Legends, Turok, Super Mario Land 3, je für 22,-. Spy vs. Spy für 20,-. Erhard Schmidtknecht, Telefon (0 43 53) 8 18. Nach 18.00 Uhr oder am Wochenende. ●

► **Verkaufe** oder **tausche** über 20 SNES Spiele, z. B. Secret of Evermore, Bomberman 2. Habe außerdem mehrere N64 Spiele zu **verkaufen**. Preis nach Vereinbarung. Fabian, Tel. (0 75 05) 15 40. ●

► **Verkaufe** Extreme G und Wave Race 64 für je 80,-. Beide mit Packung und Anleitung (wie neu!). Meldet euch bei Farhood Torabian, Platanenring 45, 61352 Bad Homburg. ●

► **Suche** folgende SNES-Spiele: Secret of Mana 2, Illusion of Time (wenn mögl. mit Verp. + Spieleberater). Möglichst preiswert! **Tausche** auch gegen SNES-Spiele: Tiny Toon, Super Mario World, Bubsy 2 oder 2-3 Game Boy-Spiele (Super Mario Land, Wario Land, Asterix). Infos unter (0 71 64) 65 32, Wido Weidler. ●

► **Verkaufe** für N64 Multi Racing Championship, Snowboard Kids und Kobe Bryant in NBA Courtside für je 65,-. Alle zusammen für 150,-. Infos bei Frank Schreiber, Telefon (0 27 51) 5 15 47. ●

► **Verkaufe** für N64 Automobil Lamborghini, F1 Pole Position, NHL Breakaway, NFL Quarterback, Bomberman 64, Virtual Chess 64, Tetrisphere, Mischief Makers, Multi Racing Championship, Diddy Kong Racing. Je Spiel 50,- bis 70,-. Oder **tausche** gegen: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Cruis'n World, Gex 64, Iggy's Reckin' Balls, WWF Warzone, Mission: Impossible, ISS '98, Chopper Attack, Turok 2, F-Zero X, Zelda, 1080° Snowboarding, F1 World Championship, Bust-a-Move 2, Body Harvest, Conker 64, Quest 64 oder kaufe sie für 40,- bis 70,-! **Verkaufe** auch Super Game Boy für SNES (30,-). Wer 3 N64-

Spiele kauft, bekommt den Super Game Boy geschenkt + wer 5 N64-Spiele kauft, einen Controller! **Verkaufe** für Game Boy: True Lies, Pang, Kirby's Dreamland 2, Toshinden, Donkey Kong Land 2, Castle Quest. **Verkaufe** für 20,- bis 35,- oder **tausche** gegen Final Fantasy Legend I, II, III oder **kaufe** sie für je 40,-. **Suche** den Lylat Wars-Soundtrack aus dem Club Nintendo-Abo! Tausche gegen Extreme G-CD oder zahle ca. 20,-. **Suche** auch die Extreme G-Pins aus dem NFV-Abo! Zahle gut! Meldet euch unter Tel. (0 75 05) 9 20 64. Fragt nach Markus. ●

► **Suche** dringend Mega Man 7 (SNES)! Zahle bis 40,-! Angebote bitte an Paul Hoffmann, Telefon (02 21) 41 40 43. ●

► **Hilfe! Suche** für das N64 San Francisco Rush (44,-), Cruis'n USA (39,-), 1080° Snowboarding (49,-, bitte US), Blast Corps (33,-) und viele mehr! Bietet alles an: N64-Spiele, N64-Zubehör, N64-Neuheiten! Tel. (0 22 04) 8 55 60, David. ●

► **Verkaufe** SNES, Super Game Boy, Game Boy-Spieleberater, Lucky Luke, Lufia, Asterix und Obelix, Harvest Moon, Yoshi's Island, Zelda III, Asterix, Street Fighter II, Street Fighter Alpha 2. Zusammen für 800,-! Mole Mania gratis dazu! Telefon (0 91 22) 22 91, Christian. ●

► **Verkaufe** für N64: Lylat Wars + Wayne Gretzky's 3D Hockey (je 60,-), NHL Breakaway '98 (75,-), NFL Quarterback Club '98 (80,-), zzgl. Porto + Nachnahme. Telefon (0 76 33) 51 98, ab 17.00 Uhr, Frank. ●

► **Tausche** Street Fighter II, Super Street Fighter II, Super Return of the Jedi, Turtles Tournament Fighters, Zelda 3, F-Zero, Desert Fighter, Sim City und einen Super Game Boy mit 5 Game Boy-Spielen (alles ohne Hülle und Anleitungen) gegen Secret of Mana, Secret of Evermore, Terranigma, Illusion of Time. Infos unter Telefon (0 21 71) 4 34 61, Christian. ●

► **Verkaufe** N64 mit 2 Joypads, 1 Memory Card, Super Mario 64, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing, Wave Race 64, FIFA - Die WM-Q., Wayne Gretzky's 3D Hockey, Frankreich '98, (je Spiel 90,-). **Verkaufe** SNES mit 2 Pads, 1 Super Game Boy, Super Street Fighter II, Super Mario Kart, FIFA Soccer, Beavis und Butt-Head, RAW, NBA Jam, Starwing, Asterix + Obelix, Batman + Robin, Donkey Kong Country, Wrestlingmania, Fievel goes West, Rise of the Robots + 1 Spiel GRATIS. Fragt nach Roman Wattinger, Telefon in der Schweiz (wählt von Deutschland erst 0041, Ortsnetz 071) 6 95 10 29. ●

► **Suche** dringend The King of Fighters - Heat of Battle für Game Boy und Donkey Kong Country 1+2 für SNES. Alles PAL, mit dt. Anleitung und in gutem Zustand! Infos bei Wolfgang Loy, (030) 4 04 82 30. ●

► **Suche** alles über Breath of Fire I + II (Fanclubs, Soundtracks, Poster, Bilder, Berichte, ...). Schreibt bitte mit Rückporto an Sven Rechenmacher, Erich-Weinert-Str. 1, 02625 Bautzen. ●

► **Tausche** Cruis'n USA gegen Turok oder Mystical Ninja. Ruft an! Oliver Wissmann, Tel. (0 25 82) 18 14. ●

Wario Land II™

Verboten böse!



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

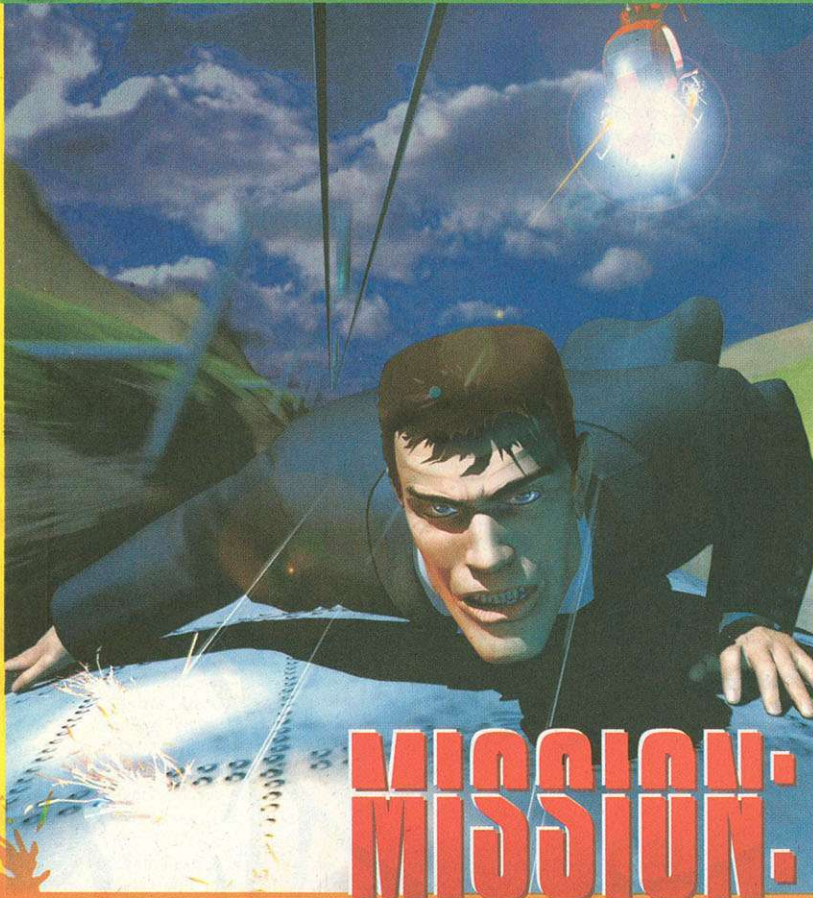


Nintendo®



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





In Amerika ist *Mission: Impossible* bereits ein Verkaufs-Hit. Und in Deutschland wiederholt das Agenten-Spektakel diesen Erfolg wohl.

Darum zeigen wir euch jetzt, wie Ethan Hunt auf der Flucht vor dem US-Geheimdienst beweist, dass er kein Verräter ist.

Sein Weg führt nach London.



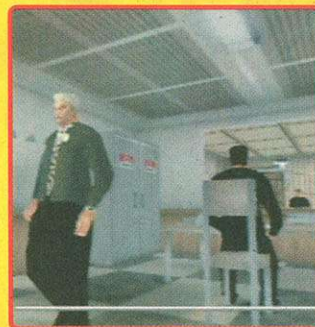
MISSION: IMPOSSIBLE

Was bisher geschah

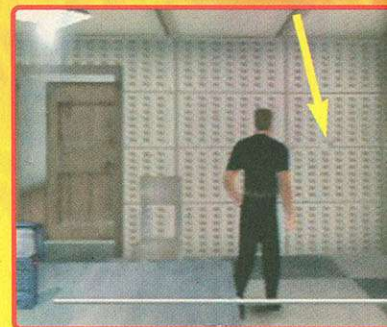
Die „Impossible Mission Force“ (IMF) ist eine Sondereinheit des US-Geheimdienstes. Sie erledigt Fälle, die diskret gehandhabt werden müssen: Wird jemand aus dem IMF-Team während einer Mission gefangen oder getötet, streitet der Minister jede Kenntnis über seine Aktion ab. Als Ethan Hunt werdet ihr zum IMF-Agenten!

Flucht aus dem CIA-Gebäude

Nachdem er eine Mission in Prag erfolgreich beendet hat, gilt Ethan Hunt plötzlich als Verräter! Der CIA nimmt ihn fest und führt eine peinliche Befragung durch. Da Ethan alles abstreitet, verabreichen ihm die Männer ein Wahrheitsserum. Während die Verhör-Experten auf die Wirkung warten, ist Ethans Freundin Candice nicht untätig. Sie hat die Flucht vorbereitet und besorgt die wichtigsten Informationen ...



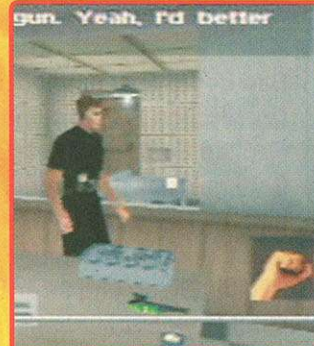
Bis das Wahrheitsserum wirkt, dauert es einige Zeit. Die beiden CIA-Verhör-Experten beschließen also eine Pause einzulegen.



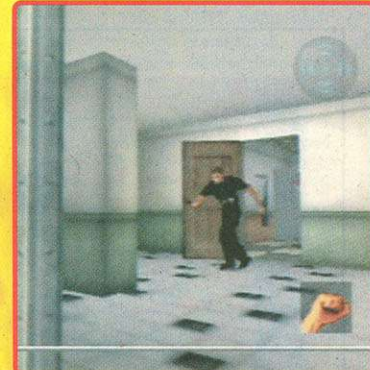
Die Zeit kann Ethan nutzen um seine Flucht zu planen. Durchsucht die Zelle und drückt den Knopf an der Wand um das Fenster zu öffnen.



Zum Glück meldet sich Candice über den Intercom. Der Dynamit-Kaugummi ist unter der Tasse versteckt. Holt euch das gute Stück und plaziert es am Glasfenster. Wenn dann die ...



... Explosion das Glas zum Splintern gebracht hat, könnt ihr fliehen. Holt erst die Betäubungspistole und eure Ausrüstung vom Tisch.



Wenn Ethan durch die Tür läuft, ist der erste Teil der Mission erledigt. Jetzt wird es schwieriger!

Don't just stay in this elevator. Go!
You have a mission to complete!
Kieffer's waiting for you!

Ethan versteckt sich hinter einer Säule und zieht die Betäubungspistole. Jetzt muss er schnell in den Raum hinter der Gittertür laufen (sie darf sich nicht vorher schließen!) und den Wachmann betäuben, bevor dieser Hilfe holen kann.



Nehmt dem Wächter die Fingerabdrücke ab und aktiviert so den Abdruck-Schalter für die Tür.



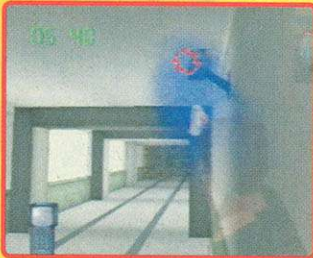
Beeilt euch, dann könnt ihr den Wächter gefahrlos von hinten betäuben ohne entdeckt zu werden.



An der rechten Wand hängen Videokameras, die Wächter alarmieren!



Sind eventuell aufgetauchte Gegner beseitigt, nehmt ihr die blaue Farbe (liegt hinter den Kästen) und besprüht damit die Objektive.



Benutzt den „Krabbenschritt“ (im Ego-Modus C←- oder C→-Taste) um die zweite Kamera zu blenden.



Hinter der nächsten Ecke patrouilliert ein Wächter: Vorsicht!



Weiter hinten sind Soldaten, deren Fingerabdrücke ihr braucht. Lasst euch nicht vom Stromschlag treffen.

Mit den Fingerabdrücken der Wächter könnt ihr die nächste Schalttafel aktivieren. Weiter geht es zur letzten TV-Kamera, die ihr blendet. (Wo die beiden Soldaten waren, ist ein Raum, der leer ist und keine Bedeutung hat, außer euch abzulenken.) Die nächste Drehwand öffnet einen Raum, in dem der Assistent des Verhör-Experten wartet.



Der Assistent darf auf keinen Fall seinen Knopf drücken: Auch wenn er fleht, betäubt ihn!



Geht durch die Tür und bedroht den Verhör-Experten. Nicht schießen: Er muss fliehen, denn nur er kann ...



... die Tür zum Aufzug öffnen. Jetzt darf er schlafen gehen!



Sobald ihr den nächsten Raum betretet, wirkt das Serum. Fahrt mit ...



... dem Aufzug ins nächste Stockwerk und sprecht mit der Schwester.



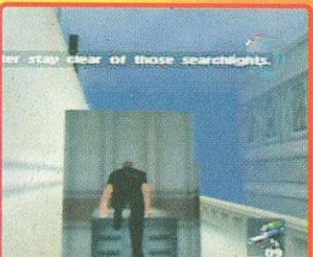
Ein Fenster steht offen, aber Ablenkung fehlt zur Flucht. Drückt den Knopf am Krankenbett oder am ...



... Laufband. Sind die Mediziner beschäftigt, springt ihr durchs Fenster.

Auf dem Dach

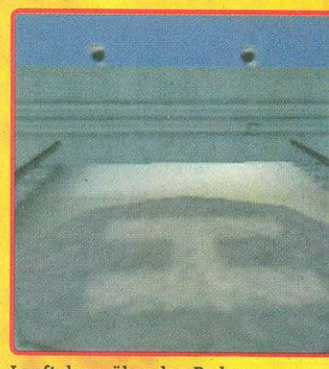
Mit dem Fensterputzer-Aufzug fährt Ethan aufs Dach, wo Candice in einer Kammer auf ihn wartet. Leider ist der Weg dorthin noch weit, denn hier oben sind zahlreiche Wächter unterwegs. Wichtig ist hierbei, dass ihr den Krabbenschritt benutzt, wenn ihr um eine Ecke kommt. Außerdem solltet ihr den Radar im Auge halten, denn dort werden mögliche Gefahren angezeigt.



Klettert gleich nach der ersten Biegung auf die Kisten um aufs nächste Stockwerk zu kommen.



Deaktiviert den elektrischen Kontaktboden an diesem Schaltkasten.



Lauft dann über den Boden und schaltet die Hubschrauber-Signalleuchten aus.

In dem Wachhaus hinter der nächsten Biegung gibt es Munition für die Betäubungspistole. Außerdem findet ihr unterwegs Feuerlöscher. Lauft auf dieser Ebene so weit wie möglich weiter und klettert dann über die Kisten ein Stockwerk höher. Oben dann vorsichtig sein, denn hinter der zweiten Biegung steht ein Wächter, den ihr aus der Ferne betäuben müsst – sonst schnappt er euch auf jeden Fall. Öffnet die Tür und lauft die Treppe nach oben aufs Dach. Oben angekommen wollen zwei Wächter betäubt werden: Lockt den zweiten erst aus seiner Hütte, sonst könnt ihr ihm nicht entkommen. Drinnen befindet sich der von Candice versprochene Sack mit Material: Verkleidet euch als Monteur und lauft dann über die Brücke zum anderen Teil des Gebäudes. Lasst euch dort vom Wachmann die Tür öffnen (keine Waffe in der Hand halten!).



Links die Treppe runter findet ihr den Lichtschalter für die Landeplattform.



Hinter dem Helikopter müsst ihr das Störgerät in dem Kasten anbringen.

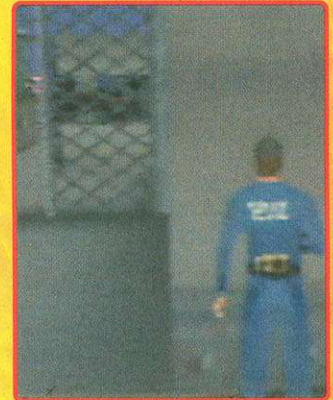
Gleich um die Ecke steht links ein Wächter! Schaltet ihn mit dem Krabbenschritt aus. Jetzt weiter durch die Tür, wenn ihr seine Security-Karte habt. Legt nun die Infrarot-Kontaktlinse an, wendet euch nach rechts und klettert die Kisten hoch. Schickt den Wächter schlafen, der euch festnehmen will. Oben legt ihr den Lichtreflektor in die Laserstrahlen und springt auf die höhere Plattform.



Holt euch nun die Security-Karte eines Wächters und öffnet die Tür unten rechts.

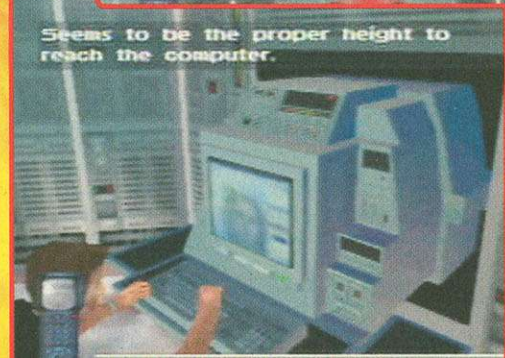
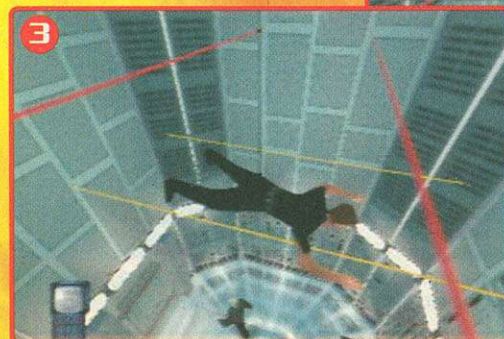
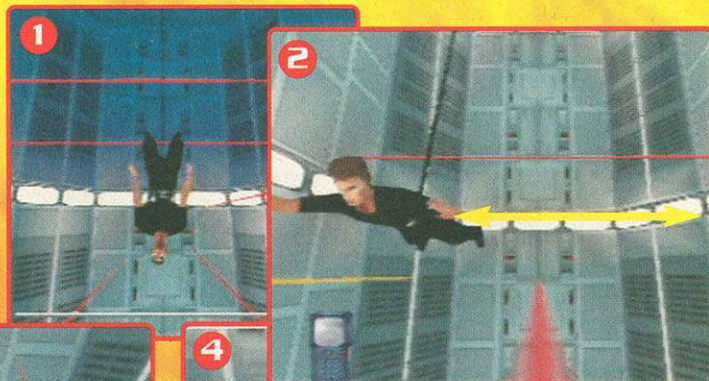


Ein paar Ecken weiter stehen Kisten vor einem Häuschen. Plaziert die Digitalkamera auf der obersten Kiste und versteckt euch um die Ecke. Dort wartet Ethan gemütlich ab, wie ein ahnungsloser Sicherheitsbeamter den Code eingibt. Sobald er verschwunden ist, holt ihr die Kamera, gebt den Code an der Tür ein und lauft die Treppe nach oben. Dort patrouilliert noch ein Wächter, dann seid ihr in dem Raum, in dem Candice wartet.



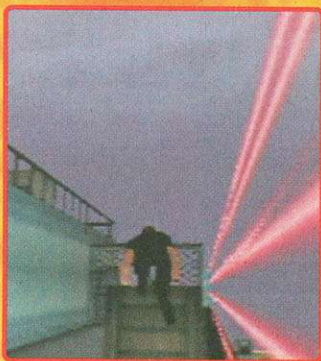
Computer Terminal

Fingerspitzengefühl, die C-Tasten und stahlharte Nerven braucht ihr für diese Aktion. Seilt euch kopfüber einfach ab (Bild 1), bis eine Nachricht von den gelben Lasern warnt. (Unterwegs ist lediglich ein roter Laser zu beachten.) Geht nun in die Waagerechte (Bild 2). An dem gelben Strahl kommt ihr nur mit Schwingen vorbei: Berührt ihr ihn, wird der Alarm aktiviert und die Aktion ist gelaufen. Stellt auf jeden Fall den Ton an, denn nur dann hört ihr, wann der Computertechniker in den Raum kommt. Sobald er da ist, bleibt ihr still hängen (Bild 3). Ist der Boden erreicht, seilt ihr euch bis zur Nachricht ab, so dass ihr jetzt den Türschalter erreichen könnt. Schwingt nach vorne und hinten, bis Ethan automatisch danach greift. Jetzt ist die Tür verschlossen: Ihr könnt noch ein Stück nach unten und dort dann ebenfalls mit Schwingen den Computer (Bild 4) berühren. Sobald der Virus aktiviert ist, könnt ihr gefahrlos nach oben fahren.

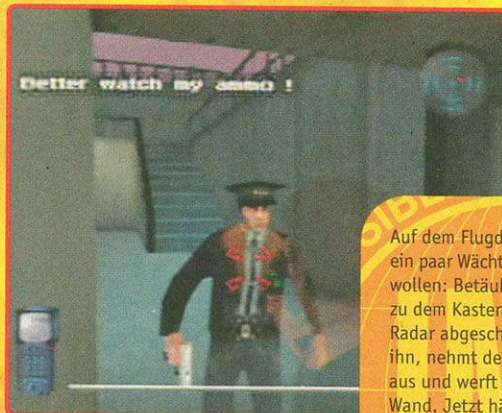


Flucht vom Dach

Achtet auf den Hubschrauber, wenn ihr vom Dach flieht: Hat er euch im Lichtkreis, ist alles verloren. Kümmert euch vorsichtig um die Wächter und steigt die Treppe nach unten. Im Häuschen ist Zeit, wieder die Kontaktlinen anzuziehen. Auf dem Weg stehen Kisten, auf die Ethan klettert und vorsichtig über die Laser springt. Findet nun die Röhren, an denen ihr den Kaugummi platziert und versichert euch, dass sie explodieren. Nun ab durch die Tür zum Landeck.



Hier hilft der Kaugummi: Eine Explosion schafft Ablenkung.



Achtung, hinter dieser Tür steht sofort ein Wächter! Öffnet sie mit gezogener Waffe.

Auf dem Flugdeck stehen noch ein paar Wächter, die euch fangen wollen: Betäubt sie. Geht jetzt zu dem Kasten, an dem ihr den Radar abgeschaltet habt. Öffnet ihn, nehmt den Scrambler heraus und werft diesen gegen die Wand. Jetzt hängt ihr euch an den Hubschrauber und alles ist ausgestanden.

Im Zug

Eine harte Mission, für die ihr den Krabbenschritt gut beherrschen solltet. Sammelt alle Munitionsbehälter auf, die die Verbrecher hinterlassen. Beschießt keine Zivilisten und sorgt dafür, dass jeder Treffer genau sitzt.



Im ersten Abteil befinden sich drei Schützen. Sie verstecken sich nicht: Feuer frei!

Bahnhof

Wir würden euch ja gerne helfen, aber hier geht es nicht: Ethan läuft durch die Bahnhofshalle und wird von unterschiedlich bekleideten Agenten beschossen. Das Problem ist, dass jede Mission eine neue Mischung an Gegnern bietet. Euch bleibt also nichts anderes übrig, als zwischen den beiden Schützen mit der B-Taste zu wechseln und Ethan gut im Auge zu behalten. Nehmt die C-Tasten um an die Bösewichter heranzuzoomen.



Im zweiten Abteil tauchen zwei sichtbare Gegner auf. Sind sie besiegt, nähert ihr euch ...



... vorsichtig der Abteiltrennung. Links hinter der Wand hält ein Verbrecher ...



... eine Geisel gefangen, während rechts seine Verstärkung steht.

Holt die Munition und betretet das dritte Abteil. In der ersten Einzelkabine hat sich ein Gegner verschanz. Drei weitere suchen am anderen Ende Deckung. Im zweiten Abteil lauert ein Gegner in der zweiten Einzelkabine, drei weitere stehen am anderen Ende. In der letzten Kabine trifft ihr Candice, die euch Tipps gibt. Verlasst ihr Abteil und drückt den Knopf an der linken Wand, bevor es weitergeht.



Am Ende des nächsten Abteils steht der Schaffner, den ihr betäubt. Nehmt seine Identität an.



Jetzt könnt ihr Candice einen Besuch abstatten: Betäubt sie mit der Rauchbombe, holt die NOC-Liste und schaltet die drei Wächter aus.

Im nächsten Wagen trifft ihr den Verräter, doch er kann fliehen. Die drei Männer im Abteil sind seine Verbündeten und schießen auf euch. Schaltet sie aus und lauft dann in den nächsten Wagen. Dort warten drei Gegner: Besiegt sie und sammelt das Kühlgas und den Schneidbrenner ein, bevor ihr zum Safe geht. Diesen behandelt ihr erst mit Feuer (Schneidbrenner) und dann mit Kälte (Kühlgas): Schon ist er auf!

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

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

Genre: Filmumsetzung

Wird die Saat des Bösen aufgehen?

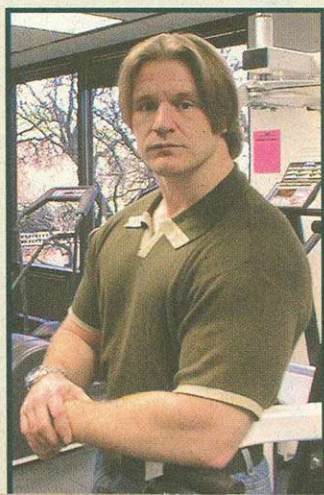
Der erste Teil war bereits ein voller Erfolg. Sollte Acclaim tatsächlich versuchen das noch zu toppen? Sie tun es und *Turok 2: Seeds of Evil* scheint den Vorgänger tatsächlich in den Schatten zu stellen ...

Ein Top-Spiel entsteht

Voller Selbstbewusstsein machte sich das Acclaim-Studio Iguana an die Entwicklung von *Turok 2*. Die Programmierer sahen in dieser Aufgabe eine echte Herausforderung, einen Wettbewerb mit sich selbst: Sie wollten nicht nur einen zweiten Teil des hochgelobten Spiels produzieren, sondern eine neue Evolutionsstufe im 3-D-Bereich der 1st-Person-Spiele anbrechen lassen.

Nirgends Nebel

Und nach allem, was wir bisher von dem Spiel gesehen haben, ist



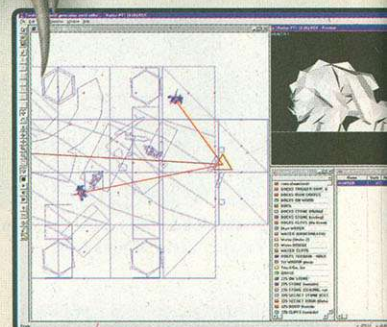
David Dienstbier ist der Projekt-Manager und Chef-Designer des *Turok 2*-Teams.

Der Raptor darf nicht fehlen. Mit seinen scharfen Krallen macht er *Turok* das Leben schwer ...



ihnen das auch gelungen. Atemberaubende Grafik erwartet den Spieler im Hi-Res-Mode (siehe auch Kasten unten rechts). Von dem Nebel, der sich im ersten Teil kaum lichtete, ist in *Turok 2* keine einzige Schwade mehr übriggeblieben.

David Dienstbier, der Projekt-Manager und Chef-Designer von *Turok 2*, zog Vergleiche zwischen dem ersten und dem zweiten Teil der Dinojäger-Story. Vor allem aber machte er deutlich, wie überzeugt er von



*Turok*s Gegner wurden am Computer mit höchster Präzision designt.

„seinem“ Spiel ist: „*Turok 2* ist sowohl vom technischen wie auch vom Standpunkt des Designs aus gesehen ein besseres Produkt als irgendein anderes auf dem Markt.“

Bedrohliche Atmosphäre

Der zweite Teil ist nach Aussage von David Dienstbier wesentlich dunkler, deutlich bedrohlicher als *Turok 1*. Das ist an jeder Stelle des Spiels spürbar und mit dieser Vorgabe wurde jedes Level gestaltet: so teuflisch und böse wie möglich! Durch die Nutzung von Texture Mapping (eine Art „Tapete“ für die Polygone) wurde die un-

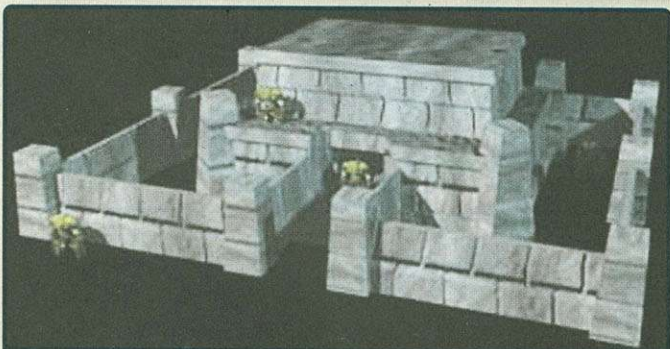


Ein bedrohlicher Ort und ein gemeiner Saurier – typisch *Turok*!

Die Macher von Turok

Auch an einem Spiel wie *Turok 2* arbeiten – erstaunlicherweise – ganz normale Leute. Oder findet ihr nicht, dass die Truppe auf dem Foto einen sehr sympathischen und lustigen Eindruck macht?

Nach monatelanger Arbeit an Computern in abgedunkelten Räumen (oder ist das nur ein Klischee?) haben sie sich zu einem Gruppenfoto nach draußen getraut: (stehend, von hinten nach vorn) Ryan Tracy, Alan Johnson, Derek Robinette, Thomas Coles, (sitzend, von hinten nach vorn) Tre Zeiman, Robbie Miller, Mike Janke, Greg Omelchuck, Joe Lee, Shane Tarrant.



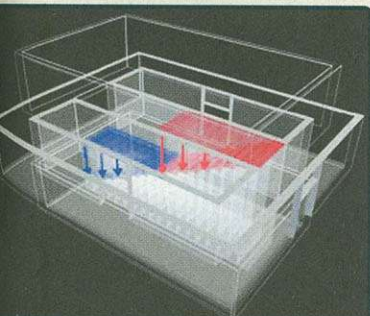
So sieht ein fast fertiges Modell aus, das dann in die Level eingebaut wird.

heimliche Atmosphäre noch intensiviert. David Dienstbier erklärte das Vorhaben: „Unsere Absicht ist nicht nur die Spieler auf der ganzen Welt zu beeindrucken, sondern ein

Level visueller Intensität zu bieten, das so noch niemals zu sehen war.“

Adventure-Charakter?

Nein, *Turok 2* soll kein Adventure werden, aber trotzdem wurde diesmal beim Level-Design deutlich mehr Wert auf Entdeckungen und versteckte Bereiche gelegt. Der Spieler muss die Gegenden, in denen er sich bewegt, genau untersuchen um zum Ziel zu kommen oder verschlossene Bereiche betreten zu können. Die Welt soll um ihn herum wachsen, während er immer tiefer in sie hineinreist, so David Dienstbier. Ein gewisser Adventure-



Von den Leveln wurden zunächst dreidimensionale Modelle erstellt. Die Gegner wurden vorgezeichnet.



Charakter ist also durchaus vorhanden um das Spiel noch abwechslungsreicher zu machen. Dazu sollen auch die versteckten Gegenstände beitragen. In *Turok 2* sind diese in deutlich größerer Zahl vorhanden als im ersten Teil. Im Gegenzug wurden die Sprung-Sequenzen deutlich verringert. Der Schwerpunkt liegt in der Fortsetzung also eindeutig auf Action-Adventure, nicht mehr so stark auf Geschicklichkeit.

Intelligente Feinde

Bei derart gut gestalteten Leveln, müssen natürlich auch die Gegner angepasst werden. Iguana hat für *Turok 2: Seeds of Evil* eine ganz neue Klasse von Monstern geschaffen. Sie sind nicht nur größer, schneller, gefährlicher, sondern



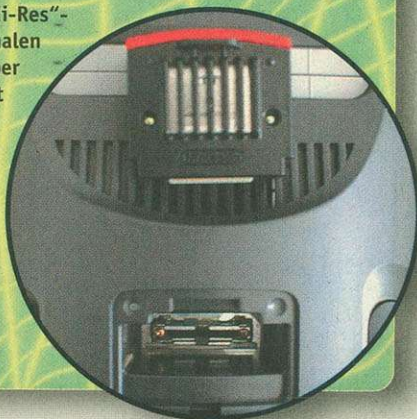
Mit Liebe zum Detail entstanden die furchteinflößenden Gegner.

tauchen oft auch gleich in ganzen Horden auf. Und sie sind dabei ziemlich intelligent ... Hattet ihr im ersten Teil schon einige Probleme mit euren Widersachern? Dann macht euch jetzt auf einen heißen Tanz gefasst!



Grafik-Evolution durch Expansion Pak

Spektakuläre 3-D-Grafik reizt nicht nur die Möglichkeiten des Nintendo 64 bis zum letzten aus, sie beansprucht auch enorm viel Speicherplatz – mehr als die Konsole allein zur Verfügung stellen kann. Die Entwickler von *Turok 2* haben dieses Problem geschickt gelöst. Der Spieler hat die Wahl zwischen dem „normalen“ und einem „Hi-Res“-Modus. Die Grafik des normalen Modus ist durchaus gut, aber in höchster Auflösung ist *Turok 2* grafisch so genial, dass die Augen beinahe zu tränen anfangen! Einen Haken hat die Geschichte jedoch: Um im Hi-Res-Modus spielen zu können braucht ihr das 4 MB-Expansion Pak, das im November erscheinen soll.



Die Jagd kann beginnen

Es ist schon einige Zeit her, seit Turok den Campaigner besiegt und damit das Verlorene Land gerettet hat. Die Welt atmete auf – aber der Dinosaurierjäger beging damals einen verhängnisvollen Fehler. Er warf den Chronoscepter, mit dem der Bösewicht erledigt worden war, in den größten Vulkan des Landes.



Ein Alien erwacht

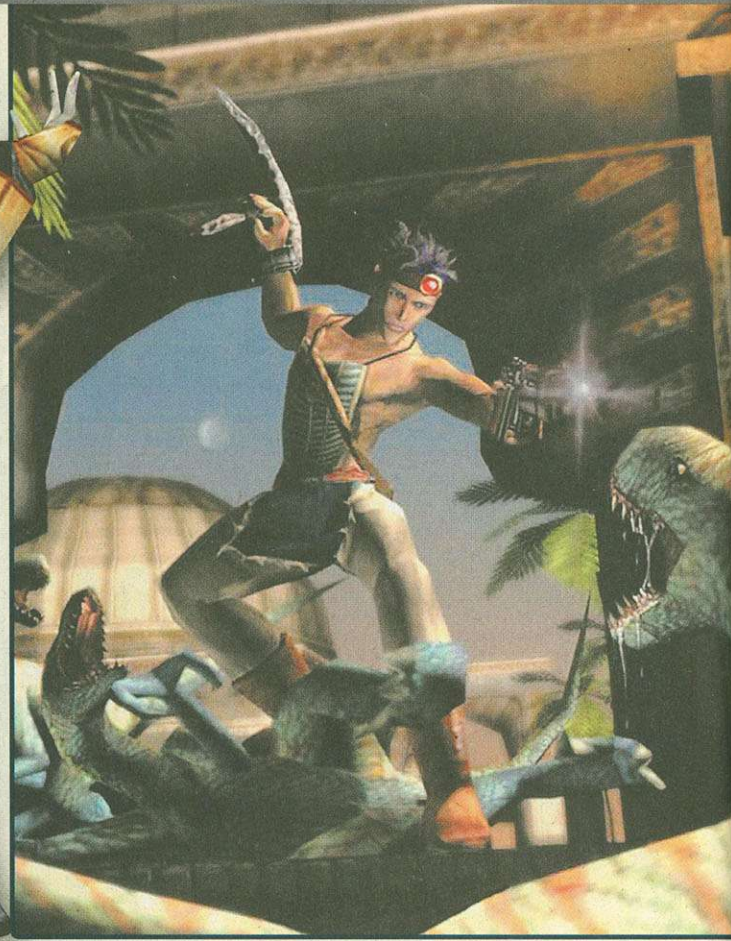
Zunächst schien es eine gute Idee zu sein, weil die Kraft des Chronoscepters zu zerstörerisch war um sie weiterexistieren zu lassen. Doch der geniale Einfall wurde zum Alptraum: Die Bestandteile der Waffe kamen von einem Raumschiff, das vor Milliarden von Jahren über dem Land abgestürzt war. Seitdem lag es tief im Inneren des Verlorenen Landes, wo auch seine Insassen eingeschlossen sind. Bis jetzt ... Die Zerstörung des Chronoscepters ließ das gemeine Alien Primagen erwachen. Es will die Welt auslöschen! Und genau das soll Turok Nummer Zwei, mit bürgerlichem Namen Joshua Fireseed, verhindern.

Ein Schiff stürzt ab

Wir befinden uns irgendwo im Weltall, gerade einmal ein paar Milliarden Jahre nach dem Urknall. Eine der mutigsten und brilliantesten Rassen intelligenter Lebewesen ist die der Primagen. Sie bauten sich große Raumschiffe um fremde Galaxien zu erforschen. Bald reichte



Nicht nur gemeine Urzeit-echsen gibt's in dem Spiel, sondern auch Menschen.



Der Kerl gehört noch zur Gattung der kleinen Gegner ...

poniert. Die Legende besagt jedoch, dass Primagen entkommen kann, wenn zu viele dieser Totems zerstört werden. In diesem Fall würde sich das gesamte Universum

ihnen das nicht mehr aus, sie wollten die Macht und Gott gleich sein. So kommt es, dass sich einer von ihnen auf den Weg macht – und mit seinem explodierenden Raumschiff abstürzt. Seitdem ist das Alien im Verlorenen Land gefangen und versucht sich von dort zu befreien.

Die Saat des Bösen

Über Jahrhunderte hinweg hat Primagen das Verlorene Land mit der enormen Kraft seines Geistes durchsetzt, immer auf der Suche nach schwachen Opfern, die ihm nicht widerstehen können. Zumeist scheiterte das Alien, doch die Bewohner des Landes fühlten seine

Stärke. Bei sieben von ihnen war Primagen erfolgreich: Sie sind die „Saat des Bösen“, die ihrem Herrn widerstandslos gehorcht und die überall aufgehen soll. Ziel des Primagen ist es die Energie Totems zu zerstören und so das Verlorene Land in den Abgrund zu stürzen.

Energie-Spender

Der Ältestenrat des Verlorenen Landes, die Lazarus Concordance, wusste bereits vorher von der Existenz des Primagen. Aus Angst die Macht des Aliens könnte die Grenzen des Reiches zum Einsturz bringen, haben die weisen Männer an kritischen Punkten Energie-Totems de-



in einem riesigen kosmischen Knall einfach auflösen ...

Turoks Auftrag

Viele tausend Jahre zuvor hatte die Lazarus Concordance einen Artefakt gefunden, der angeblich der



Na, aus welchem Spiel ist das wohl übernommen?

Schlüssel zu Primagens Schiff ist. Diesen zertrümmerte der Ältestenrat in vier Teile und verteilte ihn in den vier Ecken des Verlorenen Landes. Obwohl das Alien selbst seinem Gefängnis noch nicht entkommen kann, ist es nicht untätig: Er hat seine treuen Diener ausgesandt, die Energie-Totems zu zerstören. Nur wenn das geschehen ist, kann das Alien seine apokalyptische Mission endgültig erfüllen. Auf Geheiß des Ältestenrats muss



Turok nun dafür sorgen, dass es erst gar nicht soweit kommt. Seine Aufgabe ist eigentlich ganz einfach: die Gehilfen Primagens stoppen, die vier Teile des Artefakts einsammeln und mit dem Alien-Schiff einen gewagten Flug unternehmen – um seinem Widersacher schließlich Auge in Auge gegenüberzustehen.

Fakten, Fakten, Fakten

Für *Turok 2* wurden die Gegner nicht nur schneller gemacht, sie haben sich auch deutlich vermehrt. Im zweiten Teil tauchen über 40 verschiedene Kreaturen auf, die dem Dinojäger das Leben schwer machen wollen.

Natürlich wird es auch einen Multi-Player-Modus geben. Hier könnt ihr mit bis zu dreien eurer Freunde auf die Jagd gehen. Ein echtes Vergnügen, vor allem wenn ihr dann noch ein Rumble Pak habt. Damit fühlt ihr jeden Schritt, den T-Rex macht und auch den Rückstoß von Turoks verschiedenen Waffen.

Was bleibt noch mehr zu sagen: Auf dem 32 Megabyte-Modul (*Turok 1* hatte gerade einmal 8 Megabyte ...) war sogar noch Platz für einen wirklich hörenswerten Soundtrack – es lohnt sich also diesem Spiel ungeduldig entgegenzufiebern!

nis



Die Explosionen in *Turok 2* sind wirklich sehenswert.



Dieser Gestalt möchte wohl außer Turok niemand bei Nacht begegnen, oder?

Turok alias Joshua Fireseed ist bestens für seinen Kampf gegen Primagen gerüstet.



Mit dieser Strahlenwaffe könnt ihr den „Billard-Effekt“ nutzen.

Aus sicherer Distanz hat Turok mit den Gegnern keine Probleme ...



SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



Heft 4 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 • Schlumpf (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 • Pre-historic 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 • Schlumpf 2 • Terranigma



Heft 29 Lufia 2 • Power Piggis • Terranigma • Prince of Persia 2



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



Heft 31 SM 64 • Turok • Wave Race 64 • DKC 3 • PW 64 • 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 Goemon • Otto! • Yoshi's Story • E! • Banjo-Kazooie • Forsaken



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



Heft 41 Gex 64 • Mission: Impossible • Banjo-Kazooie • Forsaken • Glover • Zelda

Survival-Paket für Nintendo-Forscher:

Ab z e h n
NFV-Ausgaben kostet
ein Heft nur noch
traumhafte

5 DM!

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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.

Starshot

Das Zirkusgeschäft ist ein harter Job – erst recht im 32. Jahrhundert. Dort spielt *Starshot*, das neue Jump'n'Run-Abenteuer von Infogrames. Ihr schlüpft in die Rolle des bekannten Sternenjongleurs *Starshot*, der jede Menge Aufgaben zu bewältigen hat. Sein Team ist bunt gemixt mit außergewöhnlichen Charakteren. Da gibt es den Bleicheimer Willfall, die folgsame Rakete

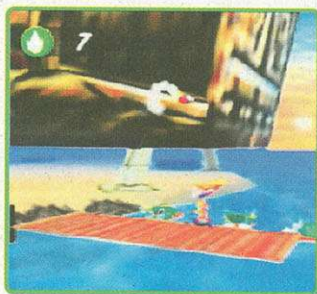
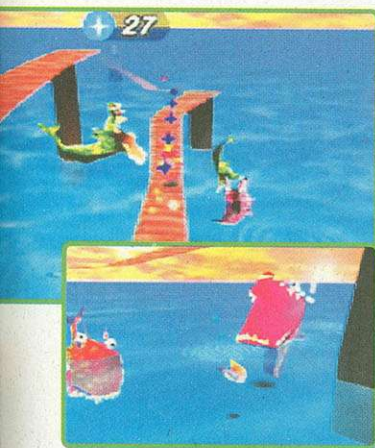


Willfly und den schlechtesten Piloten des ganzen Universums – Captain Nobrake.

Starshot wandert mit seinem Zirkus durch das Universum und ist ständig auf der Suche nach neuen Kuriositäten um seinem schärfsten Konkurrenten, dem Virtua Circus, das Publikum abzuja-gen. In *Starshot* erwarten

euch verrückte 3-D-Welten mit zahllosen Special Effects wie z.B. atemberaubenden Wasserfällen, glühenden Lavamassen und sensationellen Explosio-

nen. Es gilt 25 schräge Missionen auf 7 Planeten zu meistern, wo euch über 300 animierte Außerirdische und rund 5000 verrückte Wesen begegnen. Noch abwechslungsreicher werden die verschiedenen Level durch die sich ändernde Musik, die keine Stilrichtung auslässt.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run

Fazit

Ein wirklich lustiges und schön gemachtes Jump'n'Run aus dem Hause Infogrames. Die Grafik lässt nichts zu wünschen übrig, selbst der übliche Nintendo Nebel hält sich in Grenzen. *Starshot* zählt nicht gerade zu den einfachsten Vertretern des Genres, was aber die Langzeitmotivation eigentlich nur steigern kann. Leider war die Kameraautomatik nicht unbedingt perfekt, dafür kann man sie manuell sehr vielseitig einstellen.

gs

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 110,- DM

Hersteller: DMA/Take Two

Vertrieb: Take Two

Termin: November

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Abenteuer

Fazit

Wie man es von den *Lemmings*-Erfindern DMA gewohnt ist: *Spacestation Silicon Valley* ist ein abgefahrenes, witziges Abenteuer-spiel mit irren Ideen. Im Spiel wird weitgehend auf Musik verzichtet, dafür sind witzige Geräusche („Mäh!“) zu hören. Nur die Kamera ist uns negativ aufgestoßen: Sie kommt nicht immer so schnell nach, wie es gewünscht wird. Leider hatten wir das Spiel nur zu kurz: Ob es einen Gold-Funny wert ist, werden wir im nächsten Heft sagen können. og/g

Spacestation Silicon Valley

Bei *Silicon Valley* wird die Erde durch eine Raumstation bedroht, die von Tier-Robotern bewohnt wird. Diese Station nimmt direkten Kurs auf die Erde. Da selbst die Marines die Raumstation nicht aufhalten konnten, hat die Erdregierung nur noch die Wahl, Dan Danger und seinen Roboter Evo zu schicken. Das Andockmanöver missglückt und das Raumschiff von Dan und Evo bohrt sich ins Innere der Station. Dabei wird Evos Hülle zerstört: Nur der Chip mit seinen höheren Funktionen übersteht den Auf-

prall. Die einst friedliche Roboterfauna ist zu aggressivem Getier mutiert. Ihr habt nun die Aufgabe Evos Einzelteile zu finden – denn erst wenn er wieder voll funktionsfähig ist, könnt ihr das Geheimnis der Station lösen und ihren Kurs ändern. Bis dahin müsst ihr euch in 30 abwechslungsreichen Leveln mit Turbomäusen, Raketenfüchsen und weiteren 40 Mutationen rum-schlagen. Evos Chip übernimmt die Kontrolle über je ein Robotertier und löst mit dessen Fähigkeiten (über 90) die bevorstehenden Rätsel. Und da dieses



Spiel von DMA (*Lemmings*) geschrieben wurde, sind die besonders abgedreht ...

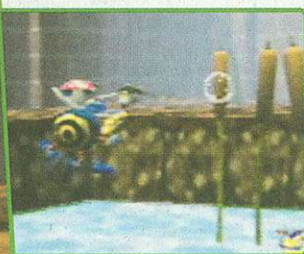


Buck Bumble

Etwas vollkommen Neues bringt Argonaut Software (Star Fox SNES) mit *Buck Bumble* – eine mit Maschinen-gewehr bewaffnete Biene. Ihr versucht mit Buck die Welt der Insekten vor mutierten Artgenossen zu retten. In den über 20 riesigen Levels (wie z. B. Garten, Mülldeponie oder Bienenstock) gilt es Gegner zu beseitigen, Radarschirme auszuschalten oder einfach „nur“ einen Weg in das nächste Level zu finden.

Dabei trifft ihr auf eine Vielzahl von verschiedenen Gegnern, die

ihr euch mit dem Maschinen-gewehr oder einer anderen der 15 Waffen im Spiel vom Leib halten müsst. Angreifen solltet ihr mit einem Looping ausweichen und dann gezielt zurückschießen, bevor der Gegner erneut die Möglichkeit zum Angriff hat. Wenn ihr euch beeilt, winkt am Ende eines jeden Levels ein Bonus für die verbliebene Zeit. Wem Solo-Flüge keinen Spaß mehr machen, der kann mit einem Freund ein „Deathmatch“ oder eine Runde Fußball auf dem geteilten Bildschirm („Split Screen-Modus“) spielen.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 110,- DM
Hersteller: Argonaut Software/Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Termin: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Shoot'em Up

Fazit

Buck Bumble ist ein lustiges Shoot'em Up aus Bienenperspektive, das nicht so schnell langweilig wird. Es wird viel Abwechslung geboten und der Schwierigkeitsgrad steigt von Level zu Level an. Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Die Grafik ist sehr bunt, aber neblig. Der „Speed Garage“-Soundtrack passt wunderbar ins Spiel und untermalt die Atmosphäre.

gs

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Continues, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Shoot'em Up

Fazit

Knife Edge ist ein Ballerspektakel: Ihr müsst in erster Linie mit der Z-Taste (Feuer) und den C-Tasten („Thruster“ zum Ausweichen) umgehen können. Grafisch hält sich die ganze Sache in ziemlich düsteren Braun- und Grautönen, trotzdem sind die Gegner rechtzeitig und gut zu sehen. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch angesetzt, jedoch ist dieses Modul mit einiger Übung zu besiegen. Schaut euch *Knife Edge* ruhig einmal an.

og

Knife Edge

Der Mars ist ein sehr gefährliches Pflaster: Außerirdische haben ihn besetzt und gefährden die menschlichen Kolonien. Als Waffentechniker einer Aufklärungsmission sollt ihr herausfinden, was auf dem roten Planeten abgeht. Natürlich wird aus dem „Aufklären“ etwas mehr ...

Euer Kampfhubschrauber mit dem Kodenamen *Knife Edge* wird vom Nintendo 64 über vorbestimmte Bahnen gesteuert, während ihr „lediglich“ die Kanone betätigt. (Entscheidet am Anfang jeden Levels, welche Route geflogen werden soll. Die Varianten A bis E unterscheiden sich in der Regel nur durch kurze Abschnitte.) Doch allein damit habt ihr schon genug zu tun, denn die Gegner stürzen ruhelose auf euch ein. Um ihren Geschossen auszuweichen habt ihr

die „Thruster“-Zusatztriebwerke. Die geben einen kurzen Schub ab, mit dem der Hubschrauber der größten Gefahr kurzfristig ausweichen kann. Im 2- bis 4-Spieler-Modus könnt ihr gegen Freunde antreten, die alle auf demselben Bildschirm losballern. Dabei geht es entweder darum, gemeinsam oder gegeneinander Punkte zu sammeln. *Knife Edge* bietet darüber hinaus die Möglichkeit einzelne Level zu üben.



JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO- KAZOOIE™*

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

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

Nintendo®

F-1 World Grand Prix

Das Dröhnen der Motoren hallt auf dem Nintendo 64 jetzt besonders schön: *F-1 World Grand Prix* ist erhältlich! Das amerikanische Entwickler-Team Paradigm hat damit nach *Pilotwings 64* seinen zweiten Treffer gelandet. Ihr wählt unter den elf Teams aus 17 Nationen einen der 22 Fahrer und geht auf die Jagd nach dem Meistertitel.



Da das Spiel auf der Saison 1997 basiert, könnt ihr die ganze Weltmeisterschaft nachfahren und das Blatt eventuell für einen anderen Fahrer wenden. Bis auf Jacques Villeneuve sind alle dabei: z. B. Ralf und Michael Schumacher, Damon Hill und ein zusätzlicher TV-Kamera-Fahrer. Dabei ist es besonders interessant, dass sich die spektakulären Szenen des jeweiligen Rennens wiederholen: Wer damals rausflog, hat auch diesmal keine Chance, wenn er nicht von euch gesteuert wird. Die zahlreichen Einstell-Optionen entscheiden den Rennausgang: Wählt die Reifen, Benzinmenge, das Getriebe,



die Lenkung und andere wichtige Optionen. Dann könnt ihr das derzeitige Ergebnis auf der Computermessung kontrollieren. Boxenstopps sind wichtig, wenn ihr ins Ziel kommen wollt. Schauenrennen, der ganze Grand Prix, Szenarien, Zeitfahrten (mit Geisterfahrern) und ein 2-Spieler-Modus sind eingebunden. Drei „Verfolger“- und zwei „Fahrer“-Perspektiven können eingestellt werden. Natürlich ändert sich auch das Wetter und vor lauter Geschwindigkeitsrausch solltet ihr das Bremsen nicht vergessen – ihr wollt ja nicht im Kiesbett landen, oder?

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Video System/Paradigm
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak- und Modul-interner Speicher, deutscher Text
Genre: Rennspiel

Fazit

F-1 World Grand Prix erkämpft sich leicht die „Pole Position“ unter den Rennspiel-Simulationen. Grafik und Spannung sind wie im Fernsehen, da braucht man keinen Pay-TV-Kanal! Für reine Gelegenheitsfahrer ist der Spaß allerdings nicht gemacht: Hier gewinnt nur, wer sich wirklich dransetzt und das Fahren lernt. Die zahlreichen Einstellungsvarianten sorgen dann aber dafür, dass die Sache nicht so schnell langweilig wird.

og

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak
Genre: Sport

Fazit

Die Unterschiede zum Vorgänger sind bei *ISS '98* nicht allzu groß. Aber warum auch? Das Spiel hat Spaß gemacht und tut dies auch weiterhin. Die Möglichkeiten ein Team zu formieren, es zu motivieren und strategisch auf einen Gegner einzustellen sind vielfältiger geworden. Das lässt *ISS '98* zu einer der besten Fußballsimulationen auf dem Markt werden – und es gibt ja wahrlich nicht wenige Spiele dieser Art ... Einziger Negativ-Punkt am Rande: Den Kommentator gibt's nur in Englisch!

nis

Int. Superstar Soccer '98

Der Vorgänger wurde bereits hochgelobt, jetzt kommt der Nachfolger. Und der soll natürlich noch besser sein: *International Superstar Soccer '98* (kurz *ISS '98*). Die interessanteste Neuerung dabei ist wohl die der Team-Motivation: Der Spieler muss dafür sorgen, dass die Motivation seiner Mannschaft möglichst hoch ist. Dabei darf zum Beispiel nicht der falsche Spieler zum Kapitän gemacht werden. Nur so könnt ihr ein Spiel gewinnen. Motion Capturing sorgt wieder für naturgetreue Bewegungsabläufe, die dreidimensionale Polygon-Grafik lässt die Optik des Spiels noch besser aussehen als bei *ISS 64*. Das erfolgreiche Prinzip ist daselbe geblieben, es stehen Normalspiele, Matches im International Cup und eine World League zur Verfügung. Trainingsmodus und Elfmeterschießen sind inzwischen ja

Standard in guten Fußball-Simulationen. Und auch die Szenarien, bei denen Spiele unter festgelegten Bedingungen gewonnen werden müssen, können wieder gespielt werden. Verbessert wurde vor allem die Übersichtlichkeit des Spielfeldes: Die Position des gerade aktiven Spielers wird auch angezeigt, wenn dieser nicht im Bild ist. Auch die Steuerung scheint einfacher und präziser geworden zu sein. *ISS '98* bietet dem Spieler noch zwölf Nationalmannschaften mehr als



Auch die Motivation eurer Mannschaft muss stimmen.

der Vorgänger, insgesamt also 48. In neun Stadien rund um den Erdball wird gekickt, die Kamera kann noch mehr Positionen einnehmen als bei *ISS 64*.



Ihr dürft rempeln und grätschen – aber nicht von hinten, das gibt Gelb!

Airboarder 64

Ja, zugegeben, Snowboarden macht Spaß. Aber immer nur im Schnee herumfahren – das wird auf die Dauer ziemlich langweilig. Ein gutes Gegenmittel ist da *Airboarder 64*: Auf einem Brett geht es durch fünf verschiedene Landschaften vom japanischen Freizeitpark über die Tokioter Innenstadt bis hin zu einem Riesenhaus.

Der Spieler hat die Wahl zwischen vier Airboardern (später können auch noch versteckte Charaktere freigeschaltet werden). Jeder von ihnen hat seine besonderen Stärken und Schwächen. Dave etwa ist schon allein wegen seiner Körperfülle nicht in der Lage, waghalsige Tricks

auszuführen. Aber wenn es um Geschwindigkeit geht, ist er immer vorne mit dabei. Womit wir schon beim nächsten Thema wären: die einzelnen Modi. Am Anfang steht sinnvoller Weise eine kurze Trainingseinheit. Danach habt ihr die Wahl zwischen „Street Work“ (findet in einer bestimmten Zeit das Ziel), „Time Attack“ (macht in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Tricks), „Coin“ (sammelt Münzen) und „Free Run“ (fährt, solange ihr wollt, und macht dabei, was ihr wollt). Natürlich gibt es bei *Airboarder 64* auch einen Zwei-Spieler-Modus.



Die Halfpipe ist ideal um kräftig Punkte zu sammeln.



Passt auf: Die Busse auf Tokios Straßen kennen keine Gnade!



Wer schafft es in der vorgegebenen Zeit die meisten Münzen zu sammeln?

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Human
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Modul-interner Speicher und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Action/Sport

Fazit

Nein, ein Top-Spiel ist *Airboarder 64* nicht, das wäre übertrieben. Dafür fehlen die grafischen und soundmäßigen Feinheiten. Doch Spaß macht es trotzdem! Die Tricks sind schwierig, aber mit ein wenig Übung durchaus zu meistern – das weckt ziemlich schnell den Ehrgeiz. Und das Münzensammeln ist eine witzige Idee als Abwechslung zu den reinen Renn- und Trick-Modi. Eine echte Alternative zu den derzeit überall und ständig erscheinenden Snowboard-Spielen ist *Airboarder 64* außerdem.

nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Bomberman Hero ist ein kunterbuntes Anfänger-Jump'n'Run: Nicht zu schwer, in verdaulichen Level-Häppchen gereicht und dank der Möglichkeit zum Zwischenspeichern nach jedem Level wirklich gut zu meistern. Dazu gibt es grafische Gags und flotte Musik.

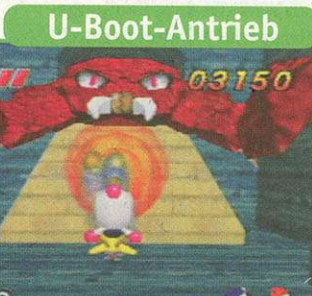
og

Bomberman Hero

Bomberman hat sein Jump'n'Run-Ausflug in *Super Bomberman 64* offensichtlich so gut gefallen, dass er seinen 4-Spieler-Modus bei *Bomberman Hero* ganz über den Haufen warf. Jetzt wird in über 60 Leveln gehüpft, gebombt, geflogen, geschwommen und gerannt. Seine Spezialfähigkeiten erlangt Bomberman mit „Aufsätzen“: Der Helikopter-Helm, ein Jetpack, „U-Boot“-Antrieb sowie Snow- und Skateboards eröffnen ungeahnte Möglichkeiten. Zusätzlich gibt es in manchen Leveln ein Reittier, das ihr sicher noch aus den Super Nintendo-Abenteuern kennt. Die Geschichte folgt in etwa den „Krieg der Sterne“-Filmen: Böse Aliens wollen das Sternensystem der Bomberman-Männer übernehmen. Die Prinzessin Milian erfährt von ihren Plänen und flieht mit dem Roboter Pi-Bot in einem



kleinen Raumschiff. Natürlich kommt ihre Hoheit nicht an; ihr Robot-Gehilfe stürzt mit einem Hilferuf auf CD in der Wüste ab. Bomberman findet ihn und macht sich zur Rettungsmission auf. Wie immer gibt es neben den normalen Missionen auch Level-Endgegner, die nur mit speziellen Angriffsmethoden beseitigt werden können.



NHL '99

Jedem, der auf actionreiche Sportsimulationen steht, dürfte wohl EA Sports bekannt sein. *NHL '99* reiht sich wunderbar in diese Serie ein. Beim Spielablauf legte EA Sports großen Wert darauf, dass eine gute Mischung aus Simulation und Action entsteht. Dieses ist



wieder einmal gelungen. Wenn man sich mit dem Puck dem Goalie nähert und vom Publikum angefeuert wird, hat man das Gefühl wirklich im Stadion zu sein. Grund dafür sind die gute Grafik, die Lichteffekte und das sehr realistische Gegröle der zahlreichen Zuschauer.



Als Features bietet *NHL '99* alle Teams, mit original Spielern sowie Statistiken der Saison '97/'98 und alle 27 Stadien. Weiterhin gibt es sechs Spielmodi, unter anderem Training, Freundschaftsspiel, Liga und sogar einen Beginner-Modus, wo auf die komplizierteren Regeln wie „Icing“ und „Offsides“ verzichtet wird. Natürlich hat *NHL '99* auch einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Es ist jetzt sogar möglich sich eine bestimmte Spielerposition auszusuchen und das ganze Spiel über zu behalten (z. B. Goalie).



Wie immer sind ausreichend Kamerapositionen und andere persönliche Einstellungen möglich um das Spiel auf sich selbst zuzuschneiden.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts
Termin: Ende Oktober
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 128 Megabit
Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Sport

Fazit

NHL '99 bietet alles, was das Sportlerherz begehrt: Statistiken, Live-Atmosphäre, alle Teams und Spieler der NHL und jede Menge Action. Dieses Spiel ist eine echte Alternative zu den ganzen Fussballsimulationen, die auf dem Markt sind. In Anbetracht dessen, dass es jetzt im Winter sowieso zu kalt für Fussball ist, kann man sich wirklich überlegen auf Eishockey umzusteigen.

gs

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Acclaim Sports
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 128 Megabit
Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Wrestling

Fazit

Wrestling vom Allerfeinsten: Das bietet *WWF Warzone*. Realistische Kämpfer, große Auswahl bei den Match-Arten und vor allem der Wrestler-Editor garantieren den Langzeit-Spaß. Auch an die Einzugsmusiken der tapferen Recken wurde gedacht.

jvn

WWF Warzone

Die World Wrestling Federation (WWF) schlägt zurück! Mit *WWF Warzone* versucht nach dem World Championship Wrestling (WCW) jetzt auch die WWF den Sprung auf



das Nintendo 64. Mit im Paket sind neben den Superstars des Wrestling auch die unterschiedlichsten Match-Arten: Holt euch den WWF-Titel im Challenge-Modus und schaltet dadurch Cheats frei. Im Zweikampf-Modus (Versus) zeigt ihr einem Freund, was in euch steckt. Auch als Tag-Team macht ihr die Wrestling-Welt unsicher. Mit bis zu vier

Spieler gleichzeitig könnt ihr in die Seile steigen. Ein Stahlkäftig-Match darf natürlich nicht fehlen. Wer wird es hier schaffen als erstes den Käfig zu verlassen? Im Weapon-Match ist alles erlaubt: Schlagt mit Fernsehern, Ringgongs und Stühlen auf eure Gegner ein. „Es kann nur einen geben“, heisst es dann im Royal Rumble-Modus: Werft eure Gegner über das oberste Seil aus dem Ring. Und zu guter Letzt gibt es noch das mysteriöse Gauntlet-Match. Wer mit den 12 vorgegebenen Wrestlern alles erreicht hat und nach neuen Herausforderungen sucht, sollte sich in den Wresler-Editor bege-



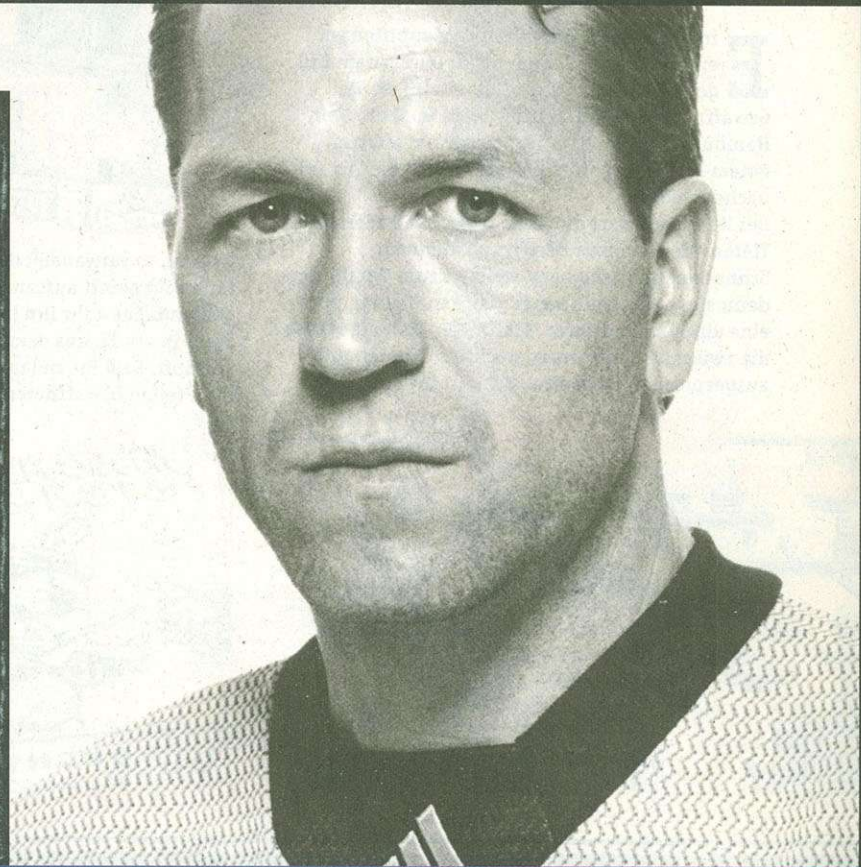
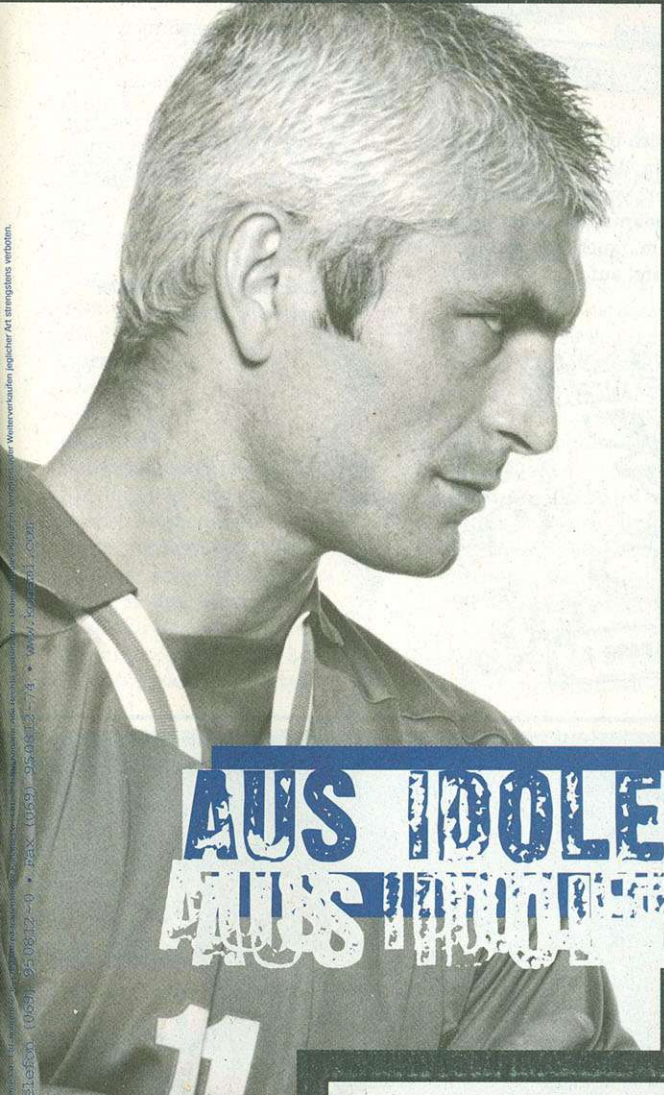
ben. Durch die riesige Auswahl an Einstellungen könnt ihr dann fast alle Kämpfer, die je in den Ring gestiegen sind, und sogar jeden beliebigen Typen nachbasteln. Selbstverständlich sind auch Fantasie-Gestalten möglich.





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:



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. (SS98 & ISSP98 are registered trademarks of Konami Corporation).
Telefon: (069) 95 08 12-0 • Fax: (069) 95 08 12-74 • www.konami.com

Reservoir Rats

Ein Spiel, das Kanalaratten zu Hauptfiguren ernannt? Nun, warum nicht: In unserem Fall geht ein grauer Nager mit einer Pistole bewaffnet auf Mundraubzug: Kein Bonbon, kein Hamburger ist vor dem Tier sicher. Ist alles in einem Level weggefressen, öffnet sich die Tür zur nächsten Runde.

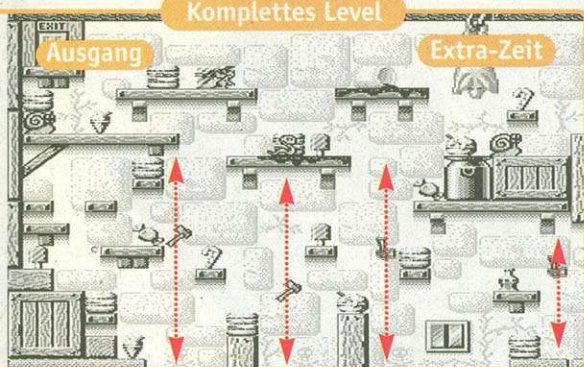
Bei ihrer Jagd darf die Ratte nicht mit anderen Tieren oder Äxten in Berührung kommen. Schnecken und Schlangen stellen kaum Gefahr dar, denn sie laufen auf immer gleichen Bahnen über eine einzelne Plattform. Schlimmer sind die Mäuse, die zwischen Plattformen wechseln können und ausgesprochen flink sind. Schießt ihr auf einen

Bildschirmausschnitt



Gegner, so verwandelt der sich in einen Stein. Den müsst ihr sofort aufsammeln, dann ist die Gefahr gebannt. Lasst ihr ihn liegen, verwandelt sich der Stein in ein Ei, aus dem wiederum ein neuer Gegner schlüpft. Seid ihr zu langsam, taucht ein kleiner mit Pfeilen bewaffneter Teufel auf.

Komplettes Level



Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: ca. 70,- DM

Hersteller: Tarantula/Take 2

Vertrieb: Take 2 Interactive

Termin: Oktober

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: -

Features: Passwörter, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run

Fazit

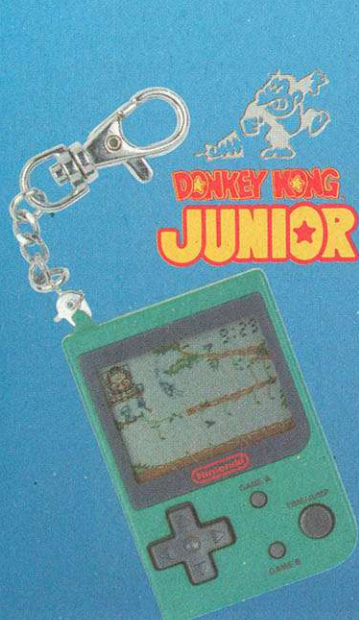
Eine witzige Idee hat das Anfänger-Jump'n'Run **Reservoir Rats**. Jedoch bietet das Springen und Einsammeln auf die Dauer nur wenig Abwechslung.

og

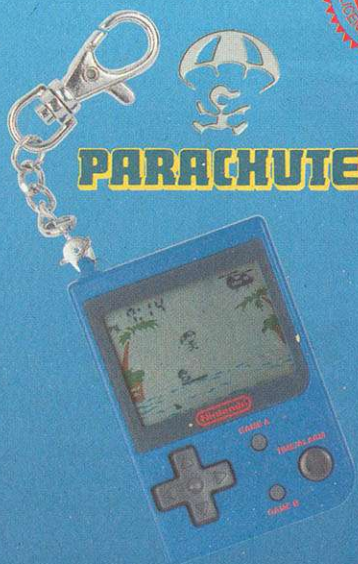
LICENSED BY

Nintendo

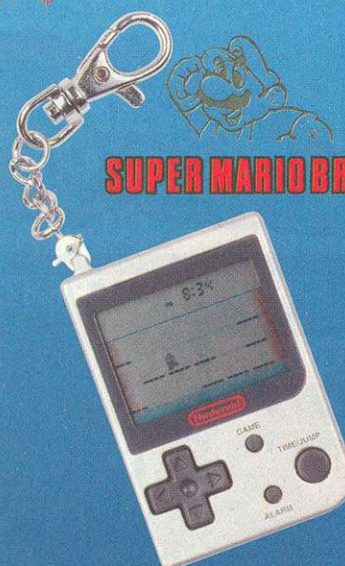
MINI CLASSICS



DONKEY KONG JUNIOR



PARACHUTE



SUPER MARIO BROS.



FIRE!

- Mit Uhrfunktion,
- Wecker
- Tischaufsteller und
- abnehmbaren Schlüsselanhänger.

WER SIE NICHT ALLE HAT, HAT SIE NICHT ALLE ...

Cool Hand

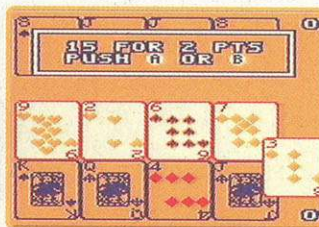
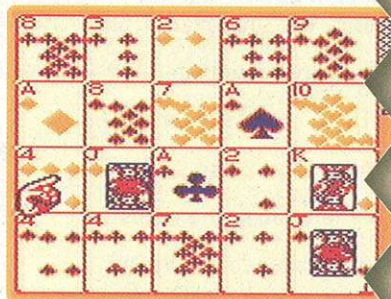
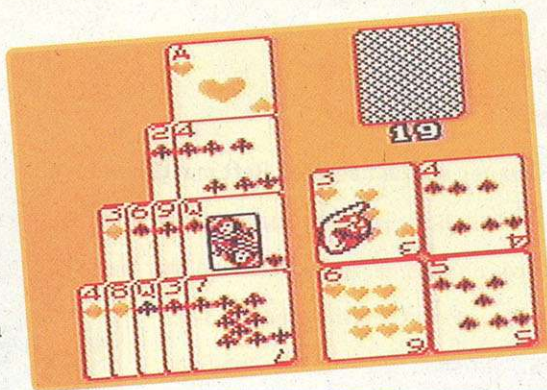
Man kennt das ja: Tierische Lust Karten zu spielen, aber niemand macht mit. *Cool Hand* will Abhilfe schaffen.



Drei Kartenspiele haben die Programmierer auf das Modul gebannt: Black Jack, Solitaire und Cribbage. Für jeden Spielertyp ist also etwas dabei, egal ob hartgesottener Zocker oder nachdenklicher Tüftler. Und wer drei Kartenspiele zu wenig findet, dem sei gesagt, dass sich alle drei in zahlreichen Varianten durchzocken lassen. Das fängt mit einem unter-

schiedlich hohen Einsatz beim Black Jack an und hört mit der unterschiedlichen Kasten-anordnung beim Solitaire noch lange nicht auf. Da gilt es dann, sich die Spielweise herauszusuchen, die man am besten beherrscht. Aber ihr müsst nicht im Spielerparadies Las Vegas zu Hause sein um mit *Cool Hand* euren Spaß zu haben: Wer sich

bei den Regeln der einzelnen Spiele nicht sicher ist, dem steht eine Hilfe zur Verfügung. Danach können die Karten dann gemischt werden! Aber denkt immer daran: Kartenspiele sind Glücksspiele – also nicht verzweifeln, wenn der Gegner ständig das bessere Blatt hat ...



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70,- DM
Hersteller: Take 2
Vertrieb: Take 2
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: ausführliche Hilfe
Genre: Kartenspiel

Fazit

Kartenspiele gegen den Computer sind nie so lustig wie gegen gute Freunde. Dabei macht auch *Cool Hand* keine Ausnahme. Trotzdem bietet das Modul, sieht man vom Sound ab, einigen Spaß. Durch die Möglichkeit jedes der Spiele noch in zahlreichen Variationen zu versuchen, wird es weder dem Zocker noch dem Tüftler so schnell langweilig. Und wer die Regeln nicht kennt, der findet eine gute, ausführliche Hilfe mit Beispielen. Also dann: Gut Blatt!

nis

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70,- DM
Hersteller: Tarantula
Vertrieb: Take 2
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Passwörter
Genre: Jump'n Run

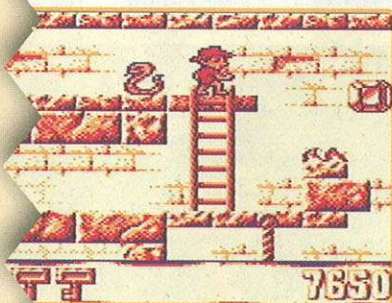
Fazit

„Wie geht es hier denn bloß weiter?“, ist oft die Frage. *Montezuma's Revenge* beweist, dass es ganz schön knifflig sein kann, einen scheinbar einfachen Weg zu finden. Und genau deshalb macht das Spiel auch wirklich Spaß. Die Anforderungen an den Spieler sind nicht allzu hoch, echte Zocker werden recht schnell am Ziel sein. Alle anderen aber können sich eine ganze Weile die Zeit vertreiben.

nis

Montezuma's Return

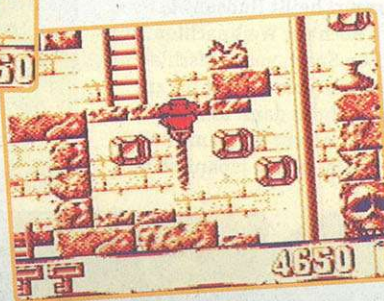
Dass so eine Pyramide aus vielen verschiedenen Kammern besteht, ist ja bekannt. Aber wer käme denn auf die Idee sich durch diese



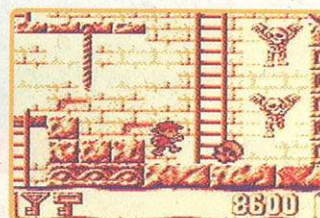
ganzen Räume einen Weg von ganz oben nach ganz unten zu suchen? Die Antwort ist ganz einfach: ihr – jedenfalls, wenn ihr *Montezuma's Return* spielt. Na ja, mögt ihr nun vielleicht denken, es kann ja nicht so schwierig sein, einfach immer weiter runter – täuscht euch nicht! In der Fortsetzung des Atari 2600-Klassikers *Monte-*

zuma's Revenge machen dem Spieler nämlich auch zahlreiche Gegner das Leben schwer. Rollende Totenköpfe, widerliche Spinnen und gemeine Bogenschützen sind nur einige davon. Dazu kommt, dass sich manche Wege erst begeben lassen, wenn die richtigen Schlüssel gefunden wurden ...

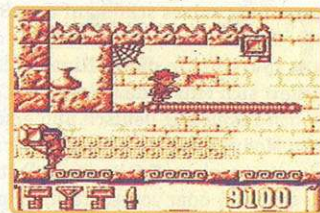
Eine kleine Karte zeigt euch ganz genau, wo ihr bereits wart, gerade seid und wohin ihr noch



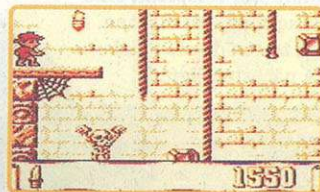
gelangen müsst. Also nichts wie rein in die Pyramide und auf den Weg gemacht – wer weiss, was euch ganz am Ende erwartet.



Vorsicht, rollende Totenköpfe!



Es ist gar nicht so einfach sich auf den Laufbändern fortzubewegen.



Und jetzt so gekonnt wie Tarzan von Seil zu Seil ...

VORSCHAU



Kurz vor Weihnachten schauen wir im nächsten Heft mal genau in folgende N64-Spiele rein: **Turok 2 – Seeds of Evil**, **Body Harvest**, **Spacestation Silicon Valley** und **Legend of Zelda – The Ocarina of Time**. Außerdem sind **Star Wars: Rogue Squadron**, **Tonic Trouble**, **Centercourt**, **Earthworm Jim 3-D**, **V-Rally**, **S.C.A.R.S.**, **Starshot**, **Extreme G 2**, **Top Gear Overdrive** angekündigt. Vor **Superman** zittert derweil die Unterwelt. Welche Testversionen der **Game Boy Color** für uns bereithält, lässt sich derweil nur

Silicon Valley

erahnen: **Wario Land 2** und **Zelda** sind

mit Sicherheit dabei. Die nächste „reguläre“ Nintendo Fun Vision erscheint am **16.12.1998**.

Echte Fans müssen aber nicht solange zu warten. Am **25.11.1998** ist nämlich die „allernächste“ Fun Vision am Kiosk. Es handelt sich um das

Weihnachts-Special

mit allen Top-

spielen, die euch zum großen

Fest erwarten. Außerdem gibt es darin jede Menge Überraschungen, doch die dürfen wir noch nicht verraten.

V-Rally 64



Earthworm Jim

Body Harvest



Superman

Der weiße N64-Sport

Tennis gab es schon auf dem Super Nintendo: **Jimmy Connors Pro Tennis Tour** von Ubi Soft war damals der Referenz-Titel. Bislang herrschte in dieser Hinsicht Stille auf dem N64. Doch jetzt sichert sich Mitsui den Tiebreak: **Centercourt** heißt Hudsons **Let's Smash Tennis** auf Deutsch und erscheint noch vor Weihnachten. Mit dem Modul lernt ihr alles über den weißen Sport, vom Aufschlag bis hin zu gemeinen Tricks. Mit selbst kreierten (vom T-Shirt bis zur Siegerpose) oder vorgefertigten Spielern geht es dann um die Meisterschaft. Gespielt wird auf Tennisplätzen auf der ganzen Welt, in Hinterhöfen und auf Bergkuppen. Alles ist putzig japanisch animiert und verspricht eine Menge Spaß zu machen. Wir testen dieses Spiel im nächsten Heft.



Acht Möglichkeiten stehen euch zur Verfügung um eigene Spieler zu schaffen.

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Nicole Schaub (nis), Gordon Smith (gs)/
Art + Work GmbH, Frankfurt

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
(zzgl. Sonderhefte)

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 erschiene-
nen Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch Überset-
zungen, vorbehalten. Reproduktionen
jeder Art bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Titel: © 1998 Acclaim.

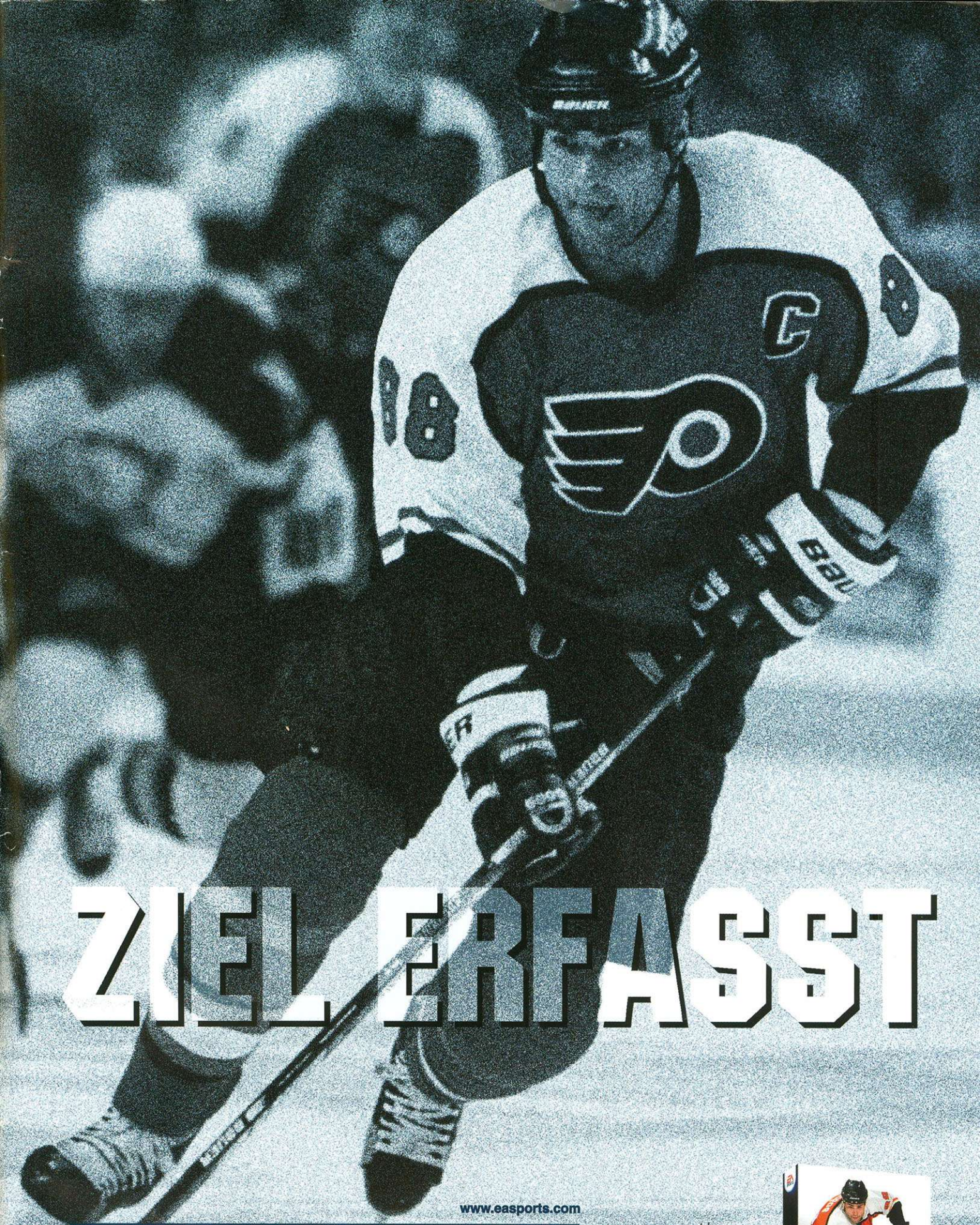
Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für
Publikationen mbH, Berner Straße 38,
60 437 Frankfurt; Geschäftsführer:
Wolfgang Lutterbach.

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

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.





ZIEL ERFASST

www.easports.com



Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und... sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

WER WIRD WELTMEISTER?



F-1 WORLD GRAND PRIX

**11 Teams, 22 Fahrer,
17 originalgetreue Renn-
strecken. Das ist die echte
Formel 1 '97. Erlebe superrealistische
Grafik in packender Formel 1-Atmosphäre. Mit
Tuning-Optionen, Boxenstrategie, Wetterumschwung
und Rennreplays aus 6 verschiedenen Perspektiven in
fast fotorealistischer Qualität. Modulinterner Speicher
und Rumble Pak™ kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler.
Exklusiv für Nintendo® 64.**

NINTENDO 64



Nintendo®

The New Dimension of Fun

FFA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD. PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All trademarks
are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula