



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

Nintendo

fun VISION

Das große
ZELDA-
Gewinnspiel
Preise im
Wert von
DM 4.000,-
zu gewinnen!

Game Boy Color
Alle Spiele!
Alle Hits!



**Racing-
Special:**
Alle
Rennspiele
98/99
auf einen
Blick!

Game Guides: Body Harvest, Zelda 64, Glover, Silicon Valley





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so sehr erniedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.



Weihnachten ist vorbei!

Nein! Natürlich nicht für euch. Aber für die Kaufhäuser und Spielhändler. Die haben sich nämlich schon lange vorher auf den Boom vorbereiten müssen, den eure Wunschlisten an den Weihnachtsmann ausgelöst haben. ● Zum Beispiel mit dem **Game Boy Color**, der besten tragbare Spielekonsole, die es je gab. Mit 32KB RAM und nahezu perfekter Farbwiedergabe ein richtiges High-Tech-Gerät (ab Seite 65). ● Oder für 64 Bit-Einsteiger das **Mario Pak**. Das ist ein Bundle mit der N64-Konsole und dem Erfolgstitel *Super Mario 64* für sensationelle 249,-

DM. ● Oder – endlich, endlich! – *Zeldas* Start in das neue Jahrtausend. **Legend of Zelda – Ocarina of Time** ist auf dem besten Wege dazu, das meistverkaufte Spiel aller Zeiten zu werden. Eine eigene Homepage hat unser Held Link bereits. (Der NFV-Surf-Tipp heißt: „www.zelda-64.net“. Dort findet ihr das „Zelda

Online Kingdom“.) Und ab Seite 10 erwartet euch in

dieser Ausgabe der erste Game Guide von *Zelda 64*. ● Auch andere Spielehits wie **Turok 2 – Seeds of Evil** und **Star Wars: Rogue Squadron** (ab Februar) sorgen dafür, das mit N64 jetzt die Post abgeht. **Body Harvest** (Seite 20) und **Glover** (Seite 28) sind mehr als Geheimtipps. Und auch **Castlevania 64** ist in Aussicht (Seite 80). ● Für den kompletten Überblick – und als Entscheidungshilfe, wie ihr eure Geschenkgutscheine sinnvoll anlegen könnt – gibt es das **NFV-Extra 1/99**. Ein Sonderheft der NFV-Redaktion mit allen Top-Spielen des Jahres 98/99 (also schnell noch zum Kiosk!). ● Genug von Weihnachten: Was passiert 1999? Das lest ihr unseren **NFV-News** in der Heftmitte. ● Bis zum nächsten Heft wünschen wir euch **einen guten Rutsch!** und viel Spaß mit euren Weihnachtsgeschenken!

Jetzt
am Kiosk:
FUN VISION EXTRA
1/99
mit Nintendo-
Lexikon!

Das Internet ist voll von Informationen rund um Nintendo. Besucht doch mal die Fun Vision-Homepage (www.funvision.com) und schaut, was es an Neuigkeiten gibt. Auch die Seiten der Hersteller lohnen einen Blick: Der Nintendo-Club informiert euch unter www.nintendo.de und www.zelda.de lädt zu einem interaktiven Abenteuer ein. Auch Infogrames (www.infogrames.de), Ubi Soft (www.ubisoft.de) und Acclaim (www.acclaim.de) stellen ihre Produkte vor.

Euer Fun Vision-Team



games

nintendo 64

game guide

Body Harvest	20
Glover	28
Legend of Zelda 64	10
Spacestation Silicon Valley	56

review

Body Harvest	74
Bust-a-Move 3	79
NBA Jam	78
NHL Breakaway '99	77
Off-Road Challenge	76
Penny Racers	79
Rakugakids	76
Star Wars: Rogue Squadron	73
Turok 2: Seeds of Evil	74
Twisted Edge	78

preview

Castlevania 64	80
Charlie Blast's Challenge	72

game boy

review

Small Soldiers	72
----------------------	----

+ tipptime

Holy Magic Century, Buck Bumble, Mission: Impossible, WWF Warzone u.v.m.	37
---	----



Begleitet Buck im Kampf gegen mutierte Insekten.

news

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

specials report

Der Game Boy Color und seine Spiele	65
Das Racing-Special – Die neuen N64-Rennspiele im Überblick	51

& more

Abo-Seite	34, 64
Funny-Shop/Nachbestellung	50
Impressum, last minute	82
Kleinanzeigen	35
Leserbriefe	27
Top 5	36

Auf der Suche nach Kristallen erlebt der Handschuh Glover tolle Abenteuer. Die muss er nämlich überstehen um seinen Meister, den alten Zauberer, zu retten. Begleitet den kleinen Helden in die Welt der Piraten und der Dinosaurier ab Seite 26.



Nintendo hat eine neue Legende geschaffen. Links Abenteuer in Legend of Zelda – Ocarina of Time sind so fantastisch, dass einem der Gold-Funny schon als zu wenig erscheint. Nebelfreie Super-Grafik, unzählige Abenteuer und gelungene Steuerung machen dieses Spiel zum Hit. Lest die Lösung für Links erste Aufgaben ab Seite 10!



Auf der Spacestation Silicon Valley ist der Bär los. Und nicht nur der: Dan Danger und sein Roboter Evo müssen sich bei der Erfüllung zahlreicher Missionen mit allen möglichen tierähnlichen

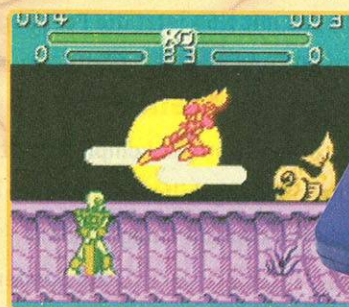


Kreaturen herum-schlagen. Nicht verzweifeln, wenn gehörnte Schafe angreifen oder Pinguine mit Schneebällen werfen! Wir zeigen euch den Weg durch die Level der Raumstation.



Der Game Boy ist noch lange nicht tot, aber trotzdem lebe der Game Boy Color! Mit Farb-Power auf jedem GB-Spiel und bis zu 56 Farben gleichzeitig auf den kommenden Modulen

ist dieses Spielzeug einer der beliebtesten Punkte auf dem Weihnachtswunschzettel. Wir zeigen euch auf sechs Seiten in einem vollgestopften Special, was ihr zu erwarten habt!



Autorennspiele gibt es wie Sand am Meer. Da kann man schon einmal den Überblick verlieren. Um das zu verhindern haben wir eine Liste zusammengestellt: Hier seht ihr, was



von den besten Spielen dieses Genre zu erwarten ist. Auf Seite 51 geben wir Gas!

JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO- KAZOOIE™

Der Vär 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!

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

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

+++ Telex +++ Telex ++

+++ Mitsui übernimmt den Vertrieb von *Legend of the River King* (Game Boy Color/N64). +++ Der *San Francisco Rush*-Nachfolger *Rush 2: Extreme Racing USA* (N64) wird Anfang '99 von Konami vertrieben. +++ Fox Sports Interactives erstes N64-Werk (*Fox Sports College Hoops '99*), das im November in Amerika erscheinen soll, wird wohl nicht nach Deutschland kommen. +++ Infogrames *Mission: Impossible* (N64) wurde weltweit über 1 Mio. mal verkauft und gehört damit zu einem der erfolgreichsten Lizenznehmer-Spiele. +++ Promethian Design, die Entwickler von *Power Boat Racing* (PC), entwickeln ein N64-Spiel. +++ Digital Eclipse produziert *Spy Hunter Millennium* (N64) für Midway. Mitte '99 soll der Arcade-Klassiker erscheinen. +++ Hasbro Interactive plant eine N64-Umsetzung von *Frogger*. +++ Konami soll ein noch unbekanntes Rollenspiel für das N64 programmieren. +++ *Tetrisphere*-Programmierer H2O entwickelt in Nintendos Auftrag das Rollenspiel *NomenQuest* (N64). +++ Das englische Software-Team Microtime hat eine N64-Lizenz erworben und plant ein Spiel. +++ DID entwickelt für Infogrames das N64-Panzer-Spiel *Lethal Encounters*. +++ Eurocom entwickelt *40 Wings*, ein N64-Jump'n'Run. +++ Red Storm denkt darüber nach eine N64-Umsetzung von *Tom Clancy's Rainbow Six* (PC) zu entwickeln. +++ *Fighting Force* (N64) von Eidos wird in Europa nicht erscheinen. +++ Hudson Soft plant ein Game Boy-Rollenspiel mit dem Titel *Bombberman Quest*. +++ Hudson stellte auf der Tokyo Game Show zwei N64-Projekte vor, die wohl nicht nach Europa kommen. Das Liebes-RPG *Getter Love* will den Spieler mit einem japanischen Anime-Mädchen verknüpfen. *Toukon Road 2* ist ein Wrestling-Spiel für die japanische Wrestling-Liga. +++ Electronic Arts erwarb die Lizenzen der deutschen Fußballbundesliga, der nächsten zwei Weltmeisterschaften und der EM 2000. Zusätzlich wurde die FIFA-Lizenz um acht Jahre verlängert. Damit hat EA praktisch ein Fußballspiel-Monopol für alle zugkräftigen Lizenzen. +++

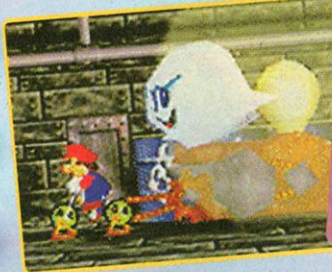
+++ Telex +++ Telex +++

Jetzt geht die Party richtig los ...

Alles fing damit an, dass die größten Videospiele-Helden aus dem Hause Nintendo sich darüber stritten, wer wohl der Größte, Beste, Tollste von ihnen sei? Diese Frage diskutieren Mario, Peach, Donkey Kong, Luigi und Wario jetzt auf dem Nintendo 64 aus. Das Ganze heißt *Mario Party* (ob der Titel die Frage schon beantwortet?) und soll ein Riesenspaß für bis zu vier Spieler werden. Nach altbekanntem Brettspiel-System wird „ausgewürfelt“, auf welches Feld der Spieler kommt. Je nachdem, wo er landet, findet er sich in einem von 50 Mini-Spielen wieder. Gewinnt er eines davon, bekommt er Punkte und kann so bewerten, wer für ihn der größte Star im Nintendo-Team ist. Die Mini-Spiele sind in der Regel recht einfach, sollen aber trotzdem (oder gerade deswegen) echten Partyspaß garantieren, besonders mit vier Spielern. Am Ende bleibt ein Held übrig – der absolute „Superstar“. Er kann dann zurecht alle anderen wie Luft behandeln, sie einfach ignorieren und nur noch mit einem reden: seinem Spiegelbild!



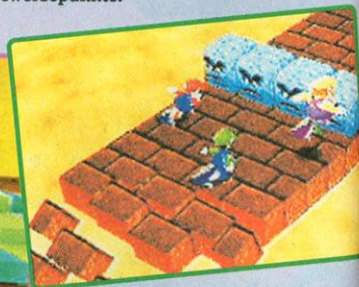
Hier in der Arena wird Fangen gespielt. Der Sieger bekommt Wettbewerbspunkte.



Ob Mario es schafft sich als absoluter Superstar zu beweisen?



Am Ende des Spiels steht endlich fest, wer aus dem Nintendo-Team der Allergrößte ist.



In einigen der Spielchen sind Schnelligkeit und Geschick gefragt.

Mario, der Kameramann

Seit kurzem verkauft die Firma Tokyo Electron Device *Mario no Photopy* in Japan. Das N64-Modul ermöglicht das Zeigen und Erstellen von Digitalfotos auf dem TV-Schirm – zum Preis von 9.800 Yen, also nur ungefähr 130,- Mark. Im Modul ist außerdem ein Lesegerät für Smart-Karten eingebaut. Das sind Speichermedien für Digitalkameras, wie z. B. auch NFV eine für die Messeberichte benutzt. Die passenden Programme machen es möglich diese Bilder weiterzu-

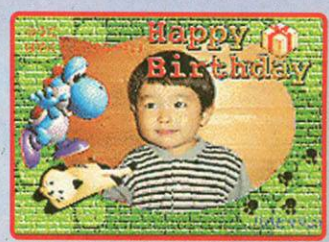
verarbeiten, ähnlich wie ihr das von der Game Boy Camera her kennt: Texte, falsche Bärte, Stempel, sowie Postkarten sind kein Problem. Bis zu 2,5 Millionen Bildpunkte (= Pixel) sorgen für Foto-Qualität. Die Bilder könnt ihr bei Fotolaboratorien mit Fuji F-DI-Service dann entwickeln lassen. Wenn sich das Modul in Japan gut verkauft, kommt der ganze Spaß vielleicht auch nach Deutschland. Wir haben inzwischen die ersten Bilder aufgetrieben um euch zu zeigen, was da auf euch zukommt ...



Die gemachten Bilder könnt ihr euch nebeneinander anschauen.



Ihr habt verschiedene Möglichkeiten die Bilder auf witzige Weise zu verändern.



Gestaltet doch einfach mal eure eigenen Geburtstagskarten.

Ooops, ein kleiner Fehler!

In NFV 41 hatten wir im News-Teil geschrieben, dass *Desert Island* jetzt *Zool* heißt. Das ist leider nicht korrekt. Leider? Die Wahrheit ist viel besser: *Zool* ist ein Rollenspiel, das mit der Inselformation *Desert Island* gar nichts zu tun hat! Imagineer bringt *Zool* als Gegenstück zu *Holy Magic Century* raus. *Zool* wird grafisch zwar nicht so schön sein, dafür aber ein riesiges Szenario und ein viel besseres Abenteuer bieten. Das RPG ist ein traditionelles Rollenspiel, bei dem im Kampf Musik benutzt wird. Durch eingesammelte Noten verstärken sich die Angriffe des Helden und die Gegner werden besiegt.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

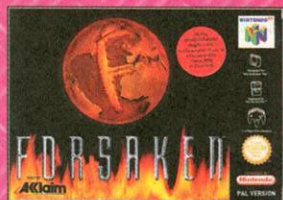
1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
All Star Tennis 99	dt	109.99



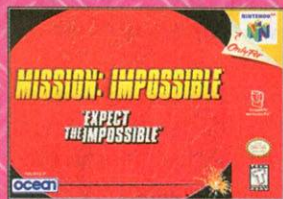
Banjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	dt	99.99
Buck Bumble	dt	109.99
Bust a Move 3	dt	99.99
Extreme G 2	dt	99.99
F-Zero X	dt	89.99



F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	109.99



Forsaken	dt	109.99
G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	129.99
Glover	dt	89.00
Holy Magic Century	dt	139.99
Iggy's Reckling Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99



Mission Impossible	dt	99.99
Nascar Racing 99	dt	99.00
NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	dt	99.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Silicon Valley	dt	89.99
Star Wars Rogue Squ.	dt	109.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Top Gear Overdrive	dt	119.99
Turok 2	uk	99.99
Turok 2	dt	89.99
V-Rally	dt	99.99
WCW vs. NWO Revenge	dt	149.00
Wipe Out 64	dt	139.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

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

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



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.

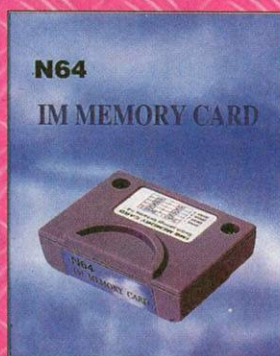
Bust a Move 2 dt 59.99



Chameleon Twist	dt	54.99
Extreme G	dt	64.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	64.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	39.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
ASCII Wheel 64 Lenkr	dt	129.99



Memory Card 1 Meg	dt	26.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99

Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	dt	249.95
Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	dt	64.99
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
T.Legend of Zelda Sp	dt	24.00
Tremor Pak P-383 Rum	dt	19.99
Tremor Pak PL(256kb)	dt	34.99
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
Kirbys Dream Course	dt	39.99
ACME Animation	dt	39.99
Luffa	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Paws of Fury-Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	34.99
Punch Out!	dt	34.99
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	34.99

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

Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	29.99
Terranigma	dt	69.99



Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Fighter Joypad-6 Bu.	dt	19.99
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	dt	44.99
Conkers P.Tales(CGB)	dt	64.99
Donkey Kong Land 2	dt	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	dt	44.99
Gex 3D (Color)	dt	59.00
Gozilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	dt	64.99
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59.00
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Otto's Otifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44.99
Quest f.Camelot(CGB)	dt	64.99
Reservoir Rat	dt	39.99
Small Soldiers	dt	59.99
South Park (Color)	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	44.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt	59.00

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Energy Pack+ Pocket	dt	34.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color Lila	dt	149.00
Game Boy Color clear	dt	149.00
GB Pocket Netzteil	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99
Travel Pack SV-923	dt	24.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 140	dt	39.95
T-Shirt schwarz XL	dt	29.95

Munich Software Center

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

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

x +++ Telex +++ Telex

+++ Gerüchten zufolge hat Nintendo of America US-Entwickler gebeten ihre 64DD-Entwickler-Kits zurückzugeben. Nintendos Disketten-Laufwerk wird wohl in der westlichen Welt nie verfügbar sein. N64 ist bekannt, dass Imagineer die Entwicklung von *Desert Island* (64DD) auf Eis gelegt hat. +++ Das japanische Software-Haus Quest bestätigte offiziell, dass Nintendo of America das RPG *Ogre Battle 3* (N64) vertreiben wird. Ab Mitte '99 ist mit einem Erscheinen auch in Europa zu rechnen. +++ Eidos Interactive soll das norwegische Software-Haus Innerloop an einem Trendsport-Titel arbeiten lassen. Das N64-Modul *Extreme Sports* soll Skateboarding, Snowboarding, Stunt-Fahren mit Fahrrädern und Fallschirmspringen bieten. +++ ASC (USA) arbeitet an einer N64-Umsetzung der TV-Zeichentrick-Serie *Ani-maniacs*. *Ten Pin Alley* ist ein Bowling-Spiel ... Die Playstation-Version erscheint noch 1998, jedoch soll die N64-Entwicklung mit neuen Ideen ausgestattet sein. +++ Interactive Studios (UK, *Glover N64*) soll weiterhin an MGM's N64-Abenteuerspiel *Dragon Storm* arbeiten. +++ Activision soll bereits eine N64-Fortsetzung von *Vigilante 8* planen: *Vigilante 12*. +++ Midway schreibt eine N64-Fortsetzung von *Rampage: World Tour*. *Rampage: Universal Tour* basiert auf einem Spielhallen-Titel von 1985, einige neue Monster sind geplant. +++ LucasArts programmiert das Konsolen-Spiel zum „Krieg der Sterne“-Kinofilm *Star Wars: The Phantom Menace* exklusiv für das N64. Ein Game Boy Color-Spiel scheint ebenfalls geplant zu sein. Weiterhin ist eine Game Boy Color-Version von *Rogue Squadron* (N64) in Vorbereitung. +++ Das australische Gegenstück zur Bundesprüfstelle (BfS) bewertete *Carmageddon II* (PC/N64) als „frei ab 15 Jahren“. SCi-Chefin Jane Cavanagh: „Ich habe schon immer den australischen Sinn für Humor bewundert, der glücklicherweise sogar in staatlichen Zensurbehörden existiert.“ Für Deutschland ist bisher noch keine Altersfreigabe bekannt. +++

x +++ Telex +++ Telex +++



Die Zeit ist reif ...

Nachdem sich das Action-Adventure *O.D.T.* auf der Playstation gut verkaufte, will Psygnosis das Spiel jetzt auch für das N64 herausbringen. Das Raumschiff *Nautiflyus* ist unterwegs um die von der Pest befallene Stadt *Calli* zu retten.

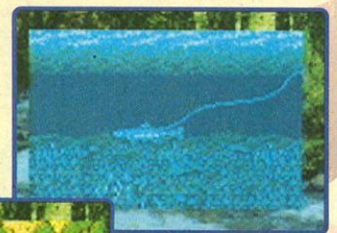
Doch über der Verbotenen Zone stürzt es in der Nähe eines geheimnisvollen Turms ab. Bald ist klar, dass der Absturz kein Zufall war ... Vier Mitglieder der Besatzung machen sich auf den Turm zu erkunden und Treibstoff zu suchen. Einen dieser vier Charaktere kann sich der Spieler aussuchen und sich mit ihm ins Abenteuer stürzen. Allerdings erst im Februar 99.

Trübe Februar-Tage gibt es 1999 nicht: *O.D.T.* sorgt für Action-Spaß!



Die Legende vom Flusskönig

Der japanische Hersteller Natsume ist in Deutschland für das – gewöhnungsbedürftige, aber spannende – Bauernspiel *Harvest Moon* bekannt. Im Frühjahr '99 kommt ein weiteres „seltsames“ Projekt heraus: *Legend of the River King*. In dem Rollen-Anglerspiel müsst ihr den geschuppten „Flusskönig“ fangen und zu einer Medizin für eure Schwester verarbeiten. Außerdem bietet das Modul einen Tamagotchi-Clone mit Fischen. *River King* erscheint komplett in deutscher Sprache zuerst für den Game Boy Color, später für das N64. Die GBC-Version ist abwärtskompatibel (Fotos).



Der Fisch hat angebissen – lasst ihn nicht entkommen!



Im typischen Adventure-Modus erkundet ihr die Umgebung.

Die Kids sind wieder da

Anfang '99 ist es endlich soweit: *Snowboard Kids 2* wird von Atlus auf den Markt gebracht. Mit den Boards geht es unter Wasser, die Berge rauf und runter und sogar ins All. Dem Spieler sollen dabei mehr als zehn verschiedenen Power-ups zur Verfügung stehen ... Jeder Charakter hat fünf (!) verschiedene Outfits. Zu den Fahrern aus dem ersten Teil kommen in der Fortsetzung vier weitere dazu, ausserdem jede Menge neue Boards – aus 17 verschiedenen kann ausgewählt werden. Und natürlich gibt es auch neue Strecken, Optionen und Endgegner. Der Multiplayer-Modus wurde überarbeitet und soll jetzt noch mehr Spaß bieten. Witzig ist, dass jeder Hügel und jede Kollision durch die Rumble Pak-Unterstützung „lebensecht“ wahrgenommen werden



Der Jahresrückblick mit Lexikon – den müsst ihr haben!

So sieht es aus, das Super-Heft mit dem ultimativen Nintendo-Lexikon.

Alle Top-Spiele des vergangenen Jahres in einem Heft, übersichtlich und auf einen Blick zu finden, das wollten wir unseren Lesern bieten. So viele Titel wie 1998 sind für das N64 nämlich noch nie erschienen, ein Knüller jagte den anderen. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren gab es nur eine Lösung: Ein N64 Extra musste her, mit Hits von *Diddy Kong Racing* bis *Banjo-Kazooie*, von *Extreme G 2* bis *Holy Magic Century*, dazu noch ein Acclaim-Special mit *Turok 2* und *Body Harvest*. Und weil wir gerade so tief in die Nintendo-Welt abgetaucht waren, entstand auch gleich noch ein Lexikon mit allen wichtigen Fachbegriffen und Personen. Unentbehrlich für jeden wahren Nintendo-Fan! Das N64 Extra gibt es jetzt am Kiosk oder direkt im Funny-Shop (Seite 50).



Macht mit!

Beim großen Gewinnspiel zu

The Legend of Zelda - Ocarina of Time

Preise im Gesamtwert von
4.000,- DM zu gewinnen!

Präsentiert von
Cyber Games +
Fun Vision

Ihr müsst nur ein Frage beantworten:

Was ist eine „Okarina“?

Sendet eine Postkarte mit der richtigen Antwort an: Nintendo Fun Vision, Stichwort „Okarina“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.
Einsendeschluss ist der 23. Februar 1999 (Datum des Poststempels).

Und das gibt es zu gewinnen:

Außerdem verlosen wir folgende Preise:

Hauptpreis:

**5x je eine
Zelda-
Limited
Edition-Box**

(bestehend aus: 1 Spiel, 1 Uhr mit Klettarmband + 1 Pin)

10x je eine Zelda-Armbanduhr

**20x
je einen
Zelda-Becher**

**20x je ein
Zelda-Cap**

**100x je
einen
Zelda-
Pin**

20x je ein Zelda-T-Shirt

**3x je eine Zelda-Uhr
mit Klettarmband**

**3x je einen
Zelda-Rucksack**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Cyber Games und des Pro Verlages dürfen nicht teilnehmen. Die Preise können nicht umgetauscht werden.

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker auf über 15 000 qm Ausstellungsfläche. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Über 150 Aussteller präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
17.-21.2.99

22. Ausstellung für PCs, Software,
Funk & Elektronik

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: info@westfalenhallen.de

**Westfalenhallen
Dortmund**

Verkaufsausstellung mit
breitem Angebot

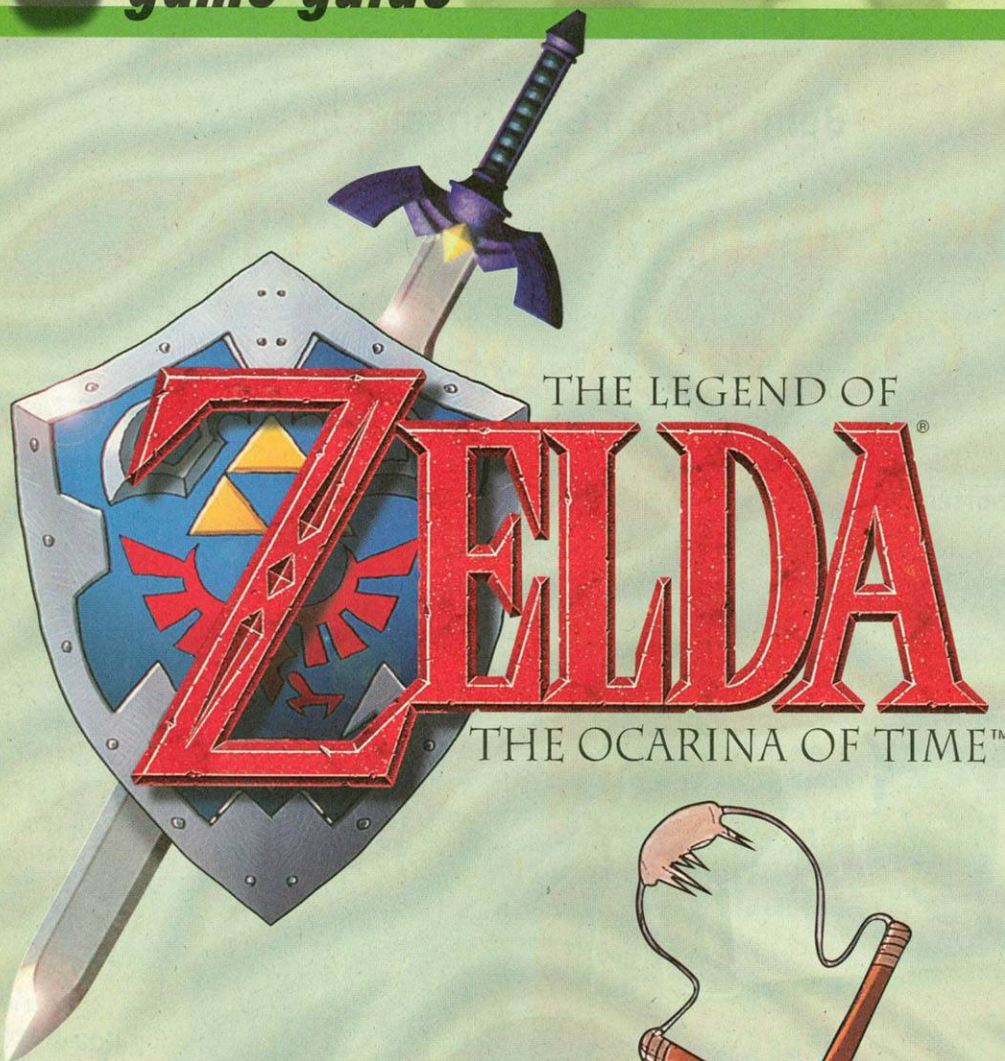
Sonderschauen:

- Internet-Cafe
- „Feel the impression“
3 D-Kino
- Handys von Menschen
der Zeitgeschichte
- Zeitreise durch 5000
Jahre Kommunikation

Weitere top-
aktuelle Infor-
mationen per
Faxabruf:

**02 31 /
12 04-678**

(Faxgerät auf
„Abruf“ oder
„Polling“ stellen,
wählen und
starten.)



Die Wartezeit schien unerträglich. Doch nun, fast zwei Jahre nach dem Erscheinen des Nintendo 64, kommt das Spiel, auf das alle gewartet haben: *Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Es ist Nintendos Meisterwerk!



Willkommen in der Welt von Zelda

Am Anfang war das Universum leer. Doch drei Göttinnen beschlossen, dass dies nicht so bleiben dürfe. Din, die Göttin der Kraft, Nayru, die Göttin der Weisheit, und Farore, die Göttin des Mutes, setzten ihre Kräfte gemeinsam ein um Leben zu schaffen. Aus dem feurigen Odem ihres Körpers schuf Din die Welt. Nayru gab der Ödnis Weisheit, und sie wurde bunt und lebenswert. Farore schließlich schuf die Tiere und Pflanzen und all die Wesen dazwischen, die die Welt bevölkern sollten. Und die Welt hieß Hyrule. Zum Zeichen ihrer Taten hinterließen die Göttinnen ihrer Schöpfung die magische Triforce, die sie im Heiligen Reich schützten. Das Leben auf Hyrule war ein friedvolles, im Einklang zwischen allen Wesen und der Natur. Doch wie überall gab es auch hier das Böse. Und dem Bösen darf es nicht erlaubt sein das Heilige Reich zu betreten. Oh Unglück, wenn es doch jemals geschehe ... Genau dieses Unglück ist geschehen. Das menschliche Monster



Din, die Göttin der Kraft.



Farore, die Göttin des Mutes...



Nayru, die Göttin der Weisheit

Ganondorf hat es auf die Triforce abgesehen. Nur ein Held kann sich ihm entgegen stellen. Und der lebt genau dort, wo man ihn am wenigsten vermutet hätte – im Dorf der friedlichen Waldelfen, der Kokiri ...



Link von den Kokiri ist ein Meister der Schleuder.



Du hast die Worte des Deku-Baumes gehört! Nur Du kannst Hyrule retten! Laß uns also zum Schloß aufbrechen, LINK!

Die Hauptdarsteller

Shiek

Der Fremde aus dem Volk der Shiekha ist so etwas wie Links Schutzengel. Er taucht in der größten Gefahr auf oder gibt euch Tipps zur Lösung des Abenteuers. Von ihm lernt ihr auch neue Melodien.



Impa

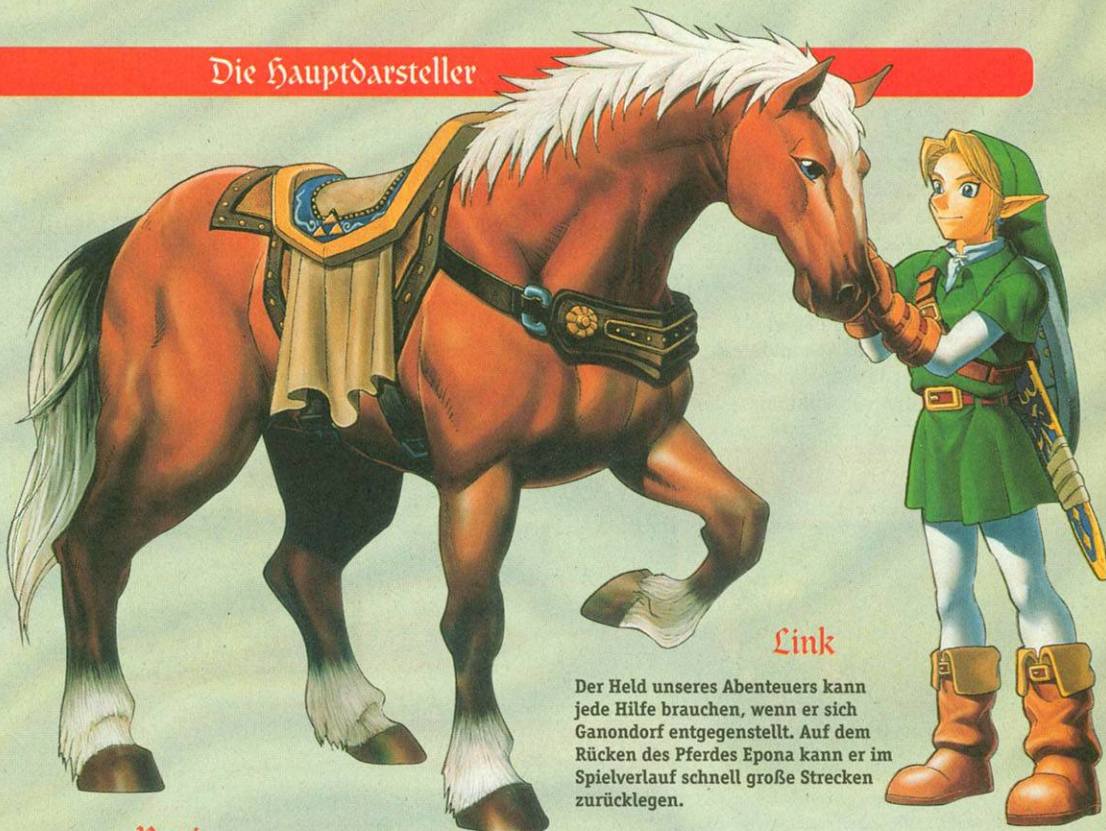


Impa ist das Kindermädchen der Prinzessin Zelda. Sie ist eine der letzten Angehörigen des Volks der Shiekha und baut in den Bergen ein Dorf für die Verfolgten dieser Welt.

Malon



Bevor ihr Talon sucht, solltet ihr ein Schwätzchen mit seiner hübschen Tochter Malon halten. Die junge Dame kennt die Gewohnheiten ihres Vaters und kann Tipps geben.



Link

Der Held unseres Abenteuers kann jede Hilfe brauchen, wenn er sich Ganondorf entgegenstellt. Auf dem Rücken des Pferdes Epona kann er im Spielverlauf schnell große Strecken zurücklegen.

Navi



Die kleine Fee wurde vom weisen Deku-Baum auserwählt Links Begleiterin zu sein. Sie ist ständig in Links Nähe und weist ihn auf Dinge hin, die der Held alleine wohl übersehen hätte.

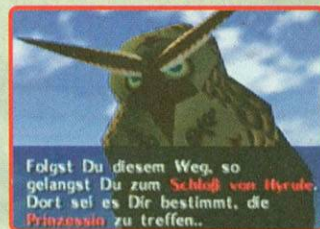
Zelda



„NK... Wir sind die einzigen, die Ganondorfs Pläne durchkreuzen können!“

„Wir sind die einzigen, die Ganondorfs Pläne durchkreuzen können!“ Die Prinzessin Zelda unterstützt Link bei seinem Auftrag sich dem Bösen entgegen zu stellen.

Methusa



Folgst Du diesem Weg, so gelangst Du zum Schloss von Hyrule. Dort sei es Dir bestimmt, die Prinzessin zu treffen...

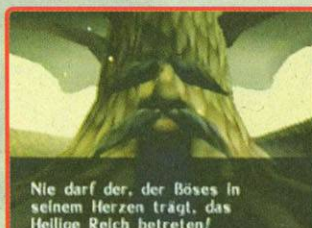
Die Eule Methusa trifft Link an wichtigen Stellen seines Abenteuers. Sie erklärt ihm, was im nächsten Abschnitt des Abenteuers zu tun ist.

Talon



Talon ist der Besitzer der Lon-Lon-Farm. Er erweist sich als guter Freund und Mentor. (Auch wenn er aussieht, als sei er dem Theaterstadl entsprungen – er ist ein guter Kerl.)

Deku-Baum



Nie darf der, der Böses in seinem Herzen trägt, das Heilige Reich betreten!

Der weise Deku-Baum ist der Vertreter der Götter auf Hyrule. Durch ihn erfährt Link von seiner Aufgabe die Welt zu retten und das Böse zu bekämpfen.

Ganondorf



Ganondorf ist ein König aus der Steppe hinter den Bergen. Er will die Macht über die ganze Welt Hyrule.

Wie alles beginnt: das Kokiri-Dorf.....

Das Abenteuer um die Okarina der Zeit beginnt im Dorf der Waldelfen. Link sollte alle Leute besuchen, die hier herumlaufen, und mit ihnen sprechen. Wir haben die Orte nummeriert, die für den Spielablauf wichtig sind. Alle anderen dienen nur der Information oder der Beschaffung von Rubinen.

Der Ausgang



Der Deku-Baum sprach, daß jeder Kokiri, der das Dorf verläßt, zum Sterben verdammt ist!

Der Dorfausgang ist versperrt, solange ihr nicht beim Deku-Baum wart.

3 Der Übungsplatz



4 Das Labyrinth

Durch das Loch in der Mauer hinter dem Übungsplatz gelangt ihr in ein kleines Labyrinth. Beseitigt die Büsche (dort gibt es Rubine und Extras) und seht euch um. Ein riesiger Felsbrocken rollt hier im Kreis: Lasst euch nicht von ihm plätten. Wo eine solche Falle installiert ist, muss es etwas Wichtiges geben. Link läuft also hinter dem Felsen her und findet eine Schatztruhe!

Die Truhe ist so riesig, dass Link nur mit Mühe hineingreifen kann.



Das Kokiri-Schwert! Wähle es mit **A** im Ausrüstungs-Menü aus!

Doch der Lohn der Mühe ist groß: Link findet hier das Kokiri-Schwert.

Midos Haus

Der Kerl ist ein gemeiner Giftzwerg – da geschieht es ihm recht, wenn ihr seine Schatztruhen plündert. (Anm. d. Red.: Dies ist ein Videospiel! Bitte probiert das nicht beim Nachbarn aus, okay?)



Du hast einen Rubin erhalten!

Vor Midos Haus trifft ihr ein weiteres seiner „Opfer“. Helft ihm, wenn ihr wollt; den letzten Stein könnt ihr aber nicht entfernen.



Dieser arrogante Mido... Er will, daß die Steine hier verschwinden. Und jetzt soll ich für ihn die Arbeit machen!

Allwissende Brüder



Was interessiert Dich? Karte Gegenstände Zurück

Die allwissenden Brüder sind ein wahrer Quell der Information. Sie erklären euch, wie ihr mit den Menüs umgehen solltet. Hört gut zu!

Interessant wird die Sache erst, wenn ihr das Schwert besitzt. Also schnell durch das kleine Loch kriechen!

Viele Rubine



Wenn ihr Stellen mit hohen Grashalmen findet, lohnt sich eine Durchsichtigung: Hier findet ihr Rubine.

1 Links Haus

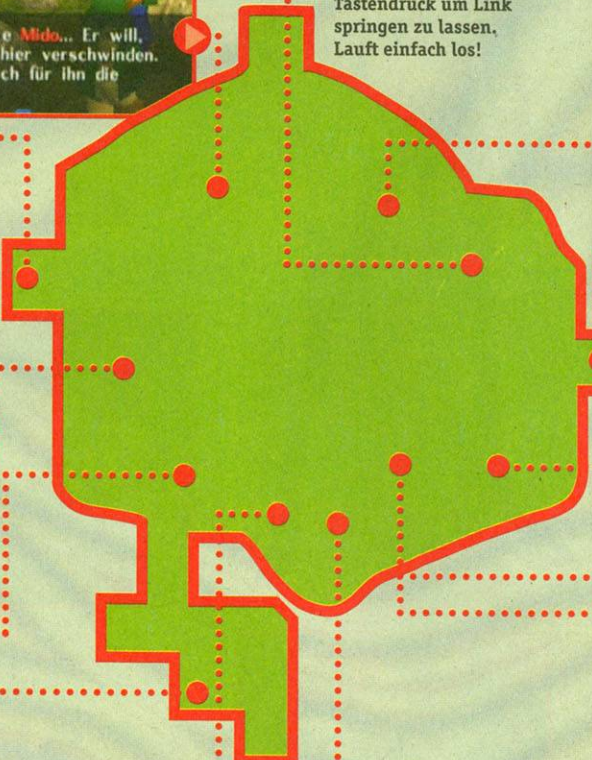


Es ist eine große Ehre, vor den Deku-Baum treten zu dürfen!

Das Abenteuer beginnt erst richtig, nachdem Link von Navi aufgeweckt wurde. Nach einer kurzen Inspektion seines 1-Zimmer-Appartements beschließt unser Held sich im Dorf umzuschauen.



Link kann zwar schwimmen, aber trockenen Fußes will er doch auf die andere Seite gelangen. Die Überraschung: Es benötigt keinen Tastendruck um Link springen zu lassen, Lauft einfach los!



5 Der Laden



Der Ladenbesitzer schafft es kaum über seine Theke zu blicken ...

Das Thema Schild ist verhältnismäßig einfach zu lösen: Alles was ihr braucht um es zu erhalten sind 40 Rubine. Zusätzlich hat der Ladenbesitzer allerlei Zeug, das ihr derzeit noch nicht benötigt: Spart euch die Rubine lieber für wichtigere Dinge auf.

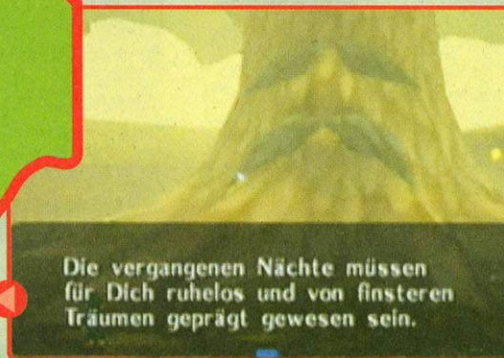
2 Mido – der Hänfling

Feenloser Versager? Seit heute morgen hat Link doch eine Fee – sieht Mido das denn nicht?

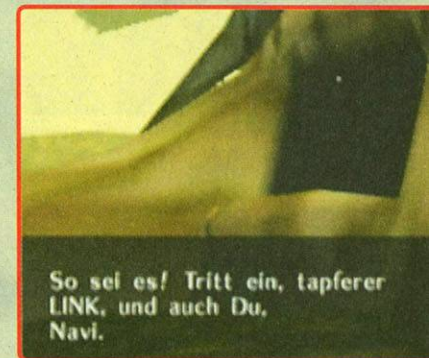


Wer im Glashaus sitzt ... Für einen Vorgartenzwerg ist „der große Mido“ ziemlich vorlaut. Nun, immerhin ist er der Dorfvorsitzende. Und als er Link zurückschickt ein Schwert und einen Schild zu besorgen (wohlwissend, dass das „unmöglich“ sein muss), hat er eigentlich recht. Die Gefahren, die später auf unseren Helden warten, sind ohne Waffe und Schild nicht zu meistern. Trotzdem, dieser Mido ...

7 Die Nachricht des Deku-Baumes



Der Deku-Baum weiß von Links Alpträumen und kennt einen Weg ...



... diese zu lindern. Gleichzeitig könnt ihr dabei dem Baum helfen!

Haus der Zwillinge



Nur eines der Zwillingmädchen ist daheim – sprecht mit ihr.

Die Brücke

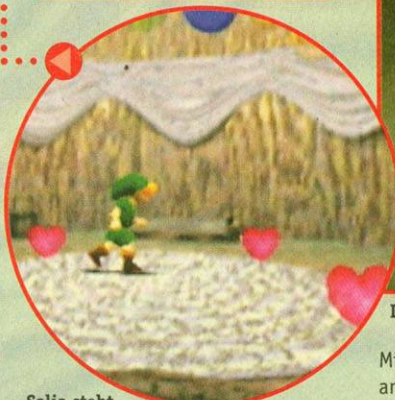


Eine erste Übung für Links Fähigkeiten ist der Gang auf der schmalen ...



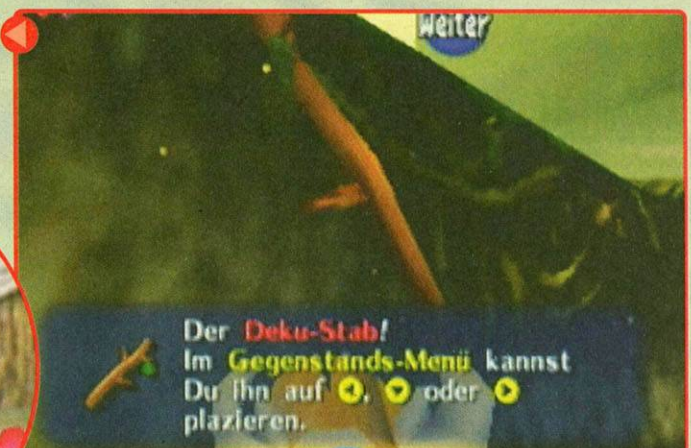
... Brücke. An ihrem Ende findet ihr eine Elfin, die Tipps zum Thema „Schöne Aussicht“ gibt.

Salias Haus



Salia steht vor eurer Hütte – da kann sie in ihrer Wohnung nicht sein. Die Herzen, die hier herumliegen, sind aber unter Umständen willkommen.

6 Mido und der Hain des Deku-Baums



Der Deku-Stab zeichnet sich durch seine Härte und Brennbarkeit aus.

Mit dem Schild und dem Kokiri-Schwert auf dem Rücken bleibt Mido nichts anderes übrig, als Link vorbeizulassen. Der Weg durch den Hain des Deku-Baumes ist mit den ersten Gefahren gespickt: Fleischfressende Pflanzen warten auf euch. Schneidet ihnen den Hals, äh, Stengel ab. Der Lohn für diese Aktion ist ein kurzer Holzstab, der später nützlich wird und auch als Waffe eingesetzt werden kann.

Im Inneren des Deku-Baumes.....

Wichtige Dinge findet ihr unterwegs

Das Glück liegt auf der Straße! Jede Menge Extras lassen sich im Inneren des Baumes finden, wenn ihr Büsche und fleischfressende Pflanzen stutzt. Außerdem solltet ihr die zahlreichen Truhen plündern. Keine Angst, sie sind nicht vor Diebstahl geschützt – schließlich will euch der Deku-Baum helfen. Deku-Nüsse betäuben eure Gegner. Sammelt sie fleißig, spart sie aber auf:

Außer beim Endgegner benötigt ihr sie im Deku-Baum nicht. Auf der Karte könnt ihr sehen, wo ihr gerade seid. Herzen kennt ihr schon aus dem Dorf, sie füllen Energie auf. Die Schleuder ist Links erste „Fernwaffe“. Benutzt sie, um Spinnen aus den Netzen zu schießen. Deku-Kerne dienen als Munition für die Schleuder und der Kompass ist wichtig um Schatztruhen zu finden.

Der Aufstieg zum ersten Rätsel



Das Spinnennetz ist der Eingang zum nächsten Teil des Deku-Baumes.

Im Inneren des Deku-Baumes führt eine Rampe nach oben. Von einem Podest aus könnt ihr in die Tiefe sehen – ein Spinnennetz versperrt dort den Weg zu neuen Abenteuern. Wenn ihr jetzt von dem Podest springt, habt ihr nicht genug Schwung um das Netz zu zerteilen. Ihr müsst also weiter nach oben.

Der Blattmann



Hier benötigt ihr erstmals das Schild: Lenkt die Munition des ...



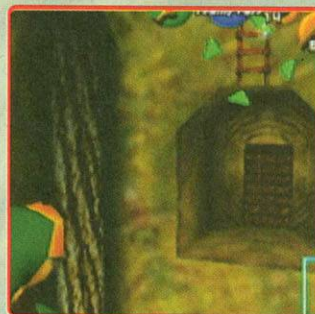
... Blättermanns auf ihn zurück. Verlässt er sein Nest, fangt ihr ihn!

Kletterpartie

Der Aufstieg führt zu Türen, hinter denen ihr Geheimnisse lösen könnt. An den Ranken, die an der Innenseite des Baumes wachsen, könnt ihr nach oben klettern. Passt aber auf die Spinnen auf.



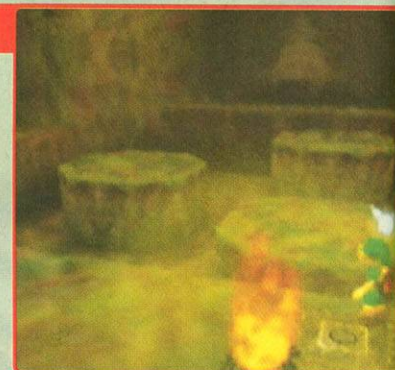
Lockt die Spinne heran und schlägt nach ihrer weichen Innenseite.



Schießt mit der Schleuder nach der Leiter, damit diese zu Boden fällt.



Holt die drei Spinnen mit der Schleuder runter, bevor ihr nach oben klettert.



Ein Schritt auf den Schalter rechts sorgt dafür, dass ihr auf die andere Seite gelangt.



Die Skultula hinterlässt ein goldenes Symbol. Sammelt es ein, es ist später wichtig!

Jetzt dürft ihr zum ersten Mal mit dem Feuer spielen. Zündet einen Deku-Stab an und entfacht mit ihm die zweite Lampe. Dann geht das Tor auf!



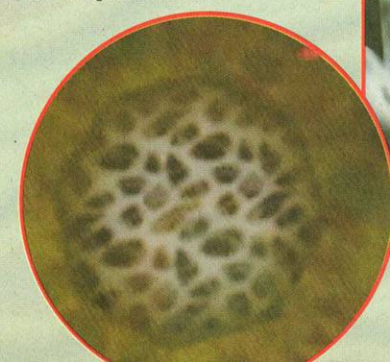
Der „Abstieg“ in den Keller



Die weiche Innenseite ist das Ziel eurer Schläge. Achtet auf die Dreh-Attacke der Spinne.

Nun ist es an der Zeit ins nächste Teil des Abenteuers zu gelangen. Dazu müsst ihr mindestens eine der drei Spinnen ganz oben beseitigen. Denkt an die Sache mit der Innenseite: Mit der Schleuder könnt ihr gefahrlos angreifen, jedoch tun es auch zwei gutgezielte Streiche mit dem Schwert. Schaut dann aus der Ich-Perspektive nach unten und springt ins Netz am Boden!

Der Blick nach unten zeigt, wo ihr landen müsst: Springt genau in die Mitte des Spinnennetzes.

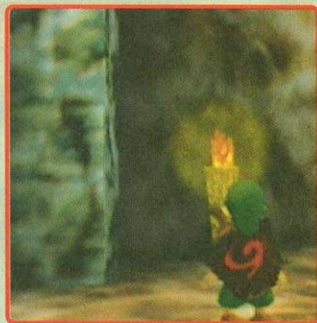


Dann reißt es nämlich und Link stürzt in neue Abenteuer.

Feuer und Flamme



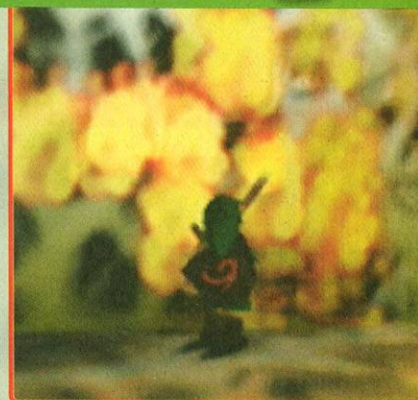
Im nächsten Raum könnt ihr wieder gleich rechts neben der Tür eine Skultula beseitigen.



Nehmt dann einen Deku-Stab zur Hand, zündet ihn an ...



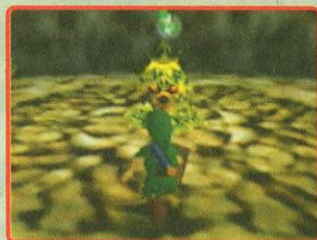
... und rennt auf die andere Seite des Baches. Passt auf, dass ihr nicht ...



... untergeht und die Flamme erlischt. Zündet nun das Netz an!

Das Geheimnis der Blattmänner

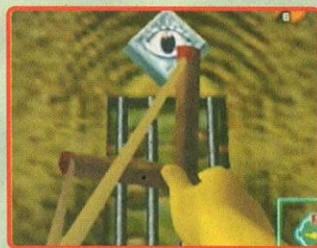
Durch die Tür hinter dem Spinnennetz gelangt ihr in einen neuen Saal. Dort ist ein weiterer Blattmann, der euch angreift. Nehmt wieder den Schild zur Hilfe und lenkt die Munition auf ihn zurück. Fangt dann den Blattmann ein und befragt ihn. Doch damit öffnet sich die Tür noch nicht: Über dem Ausgang seht ihr ein Augen-Symbol. Schießt mit der Zwillie darauf.



Der Schild dient zum Ablenken des Geschosses.



Nie wirst Du meine Brüder bezwingen, wenn Du sie nicht in richtiger Reihenfolge besiegst!



Nun noch das Auge treffen ... Schon ist die Tür auf!

Link macht den Freischwimmer



Link kann nur drei Sekunden lang die Luft anhalten: Taucht senkrecht nach unten zum Schalter.

Was wäre Link ohne seine Hilfsfee Navi. Die Gute hat wieder einen Tipp: Link muss im Wasser „etwas Hilfreiches“ finden – einen Schalter! Damit sorgt ihr dafür, dass das Wasser abfließt und das Floß Link gefahrlos auf die andere Seite bringt.



Nun noch das Mondschild verschieben, schon gelangt ihr zum Ausgang.

Feuer & Flamme



Auch in diesem Raum löst ihr das Ausgang-Problem wieder auf ...



... die schnelle Variante: Brennt das Netz vor der Tür weg!



Wendet euch der Spinne auf die gewohnte Art und Weise zu.



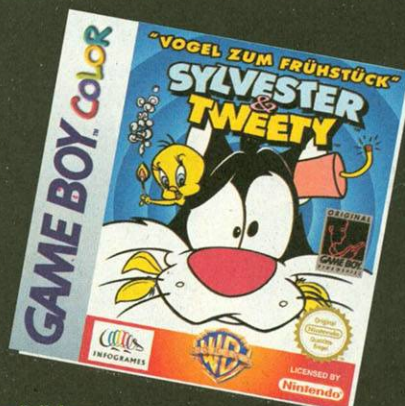
Die erste Begegnung mit Gohma's Kindern bereitet auf den Endgegner vor.

Pfui Spinne!

Tschiep!



Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen
Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu' Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.



Nintendo

GAME BOY

Durch die kleinsten Ritzen



Nach einem kleinen Feuerchen kann Link durch ...



... die enge Röhre in den nächsten Raum. Gleich habt ihr es geschafft!

Nun noch ein kleines Feuerchen ...



Wenn ihr das Feuer über den Fluss gebracht habt, bringt ihr ganz ...



... einfach das Netz zum Brennen und stürzt dem Endgegner entgegen.

Schiebespiele

Bevor der Endgegner auftritt, gibt es noch eine kleine Aufgabe zu lösen. Macht zuerst die Pflanzen nieder um noch etwas Deku-Stock-Nachschub zu bekommen. Nun verschiebt ihr den Halbmond-Stein, damit er als Stufe dienen kann. Zündet dann einen Deku-Stab an und sorgt dafür, dass er brennend über den Fluss zum Spinnennetz kommt. (Wechselt die Ansicht mit der Z-Taste, damit ihr besser steuern könnt.)



Macht die bissigen Pflanzen nieder.



Verschiebt den Halbmond-Stein ...



... und holt eine Flamme.

Kampf dem Endgegner: Gohma!

Blattmann-Intermezzo



Ha, nicht so schnell! Erst sind die drei Blattmänner dran! Habt ihr ...



... brav die Reihenfolge mitgeschrieben? Dann besiegt sie und holt euch zum Lohn einen Tipp.

Der Auftritt des Arachnoiden

Eine dunkle Höhle liegt vor euch, in der Nebel wabert. Alles ist friedlich und still, kein Gegner zu sehen ... Wechselt einfach in die Ich-Perspektive und schaut mal an die Decke. Und schon habt ihr jede Menge Ärger: Der gepanzerte Spinnenparasit Gohma hat Hunger! Jetzt gilt es schnell zu handeln. Spieleprofis lesen bei „Ruckzuck“ weiter, Pechvögel und Anfänger bei „Monster-Lehre“!



Gewusst wie: Mit Gohma kann man ganz kurzen Prozess machen.

Die „Ruckzuck-Segner-weg“-Methode

Es gibt natürlich Leute, die wollen es sich schwer machen: Sie besiegen Gohma mit Deku-Nüssen. Schneller geht es, wenn ihr die Schleuder auspackt, sobald Gohma an die Decke klettert. Schießt auf das Auge. Wenn ihr trefft, fällt die Spinne betäubt zu Boden. Jetzt ist der Moment gekommen erbarungslos mit dem Schwert zuzuschlagen. Nutzt auch die Nüsse, wenn es nötig ist, aber schlagt immer so hart wie möglich zu.



Auch am Boden kann man mit der Schleuder Punkte gutmachen.



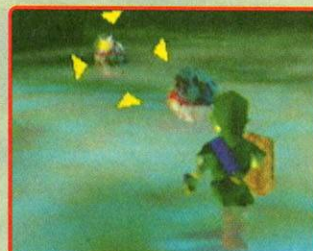
Zielt auf Gohma, wenn die Spinne an der Decke hängt.



Setzt das Schwert ein, sobald Gohma betäubt zu euren Füßen liegt.



Werft eine Deku-Nuss, damit Gohma betäubt ist. Jetzt könnt ihr zuschlagen.



Versucht die Kinder zu beseitigen, solange sie noch in den Eiern liegen.

Monster-Lehre für Pechvögel

Die schwerere Variante ist der Umgang mit den Deku-Nüssen – und Pech. Wer Gohma nicht gut genug beschäftigt, riskiert, dass seine Kinder auftauchen. Die kleinen Racker müssen dann erst besiegt werden, bevor ihr euch wieder der Mutter zuwenden könnt.



Sobald die Bälger ausschlüpfen, sind sie schwerer zu besiegen!

Die Geschichte des Deku-Baumes



Höre, was ich zu sagen habe.
Ein Diener des Bösen, der aus der
Wüste kam, hat mich verflucht!

Der Deku-Baum berichtet von Ganon,
dem Diener des Bösen.

Der Kokiri-Smaragd!
Der Deku-Baum hat die
Heiligen Steine des Waldes
vertraut!

Sein
Geschenk an
euch: der Kokiri-Smaragd,
der Stein des Waldes.

Das Monster ist besiegt, der Deku-Baum gerettet ... Denkste! Der Baum gibt sich mit dem Sterben nämlich die allergrößte Mühe. Mit letzter Kraft erzählt er euch noch die Geschichte der Welt (Seite 10). Er warnt vor dem Diener des Bösen (der für seinen Tod verantwortlich ist) und gibt euch einen magischen Edelstein. Drei weitere müsst ihr im Spielverlauf noch finden, also passt gut darauf auf.

Link verlässt das Dorf

Der Deku-Baum ist tot und Mido macht Link dafür verantwortlich. Bevor ihr das Kokiri-Dorf verlasst, könnt ihr noch die Gelegenheit nutzen, Proviant und Ausrüstung einzukaufen sowie ein paar Rubine zu sammeln. Doch dann geht es los: Link läuft durch den Ausgang, wo er von Salia erwartet wird. Sie übergibt ihm seine erste Okarina, eine magische Flöte in Eiform.



Wie konntest Du das nur tun?!
Es ist alles Deine Schuld!

Mido ist nicht gut auf Link zu sprechen – er hält ihn für einen Baummörder.



Oh, Du verläßt uns?

Wenigstens Salia ist nicht glücklich darüber, dass Link geht. Sie gibt ...



Die Feen-Okarina!
Sie ist ein Andenken an Salia!

... ihm ihre Okarina. Das Instrument braucht ihr später zum Zaubern.

Wer den Wald verlässt, muss sterben!

Dass die Warnung des Torwächters stimmt, stellt Link fest sobald er den Wald verlassen hat. Auf der Steppe von Hyrule wechseln Tag und Nacht, und damit auch die Gefahren. Tagsüber sind nur wenige Gegner anzutreffen, doch Nachts steigen Zombies aus der Erde, und sie greifen Link sofort an. Lasst euch nicht aufhalten und begeben euch zuerst zum Marktplatz.



Zum Glück sind die Zombies nicht besonders schnell – lauft weg!



Auch tagsüber gibt es Gegner wie diese Distelblume.



Hier seht ihr die tollen Lichteffekte von Zelda: Die Sonne blendet Link.

Die Geheimnisse der großen Stadt



Ich habe gehört, daß es noch eine
Vertreterin der Shiekah geben soll.
Sie lebt im Schloß...

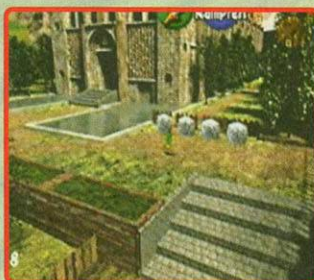
Lauscht den Dorfbewohnern, denn sie haben in der Regel ...



Weiter
Die Milch dort ist köstlich!
Außerdem gibt es da viele Pferde,
und die junge Tochter des Farmers
ist richtig süß!

... wichtige Informationen über die Stadt und Prinzessin Zelda.

Auf dem Marktplatz herrscht Trubel, in den sich Link natürlich sofort stürzt. Zahlreiche Informationen können gesammelt werden und Geschäfte laden zum Kaufen ein. Nur die Spielhalle ist noch geschlossen (wenn ihr tagsüber kommt). Wichtig ist: Der Wechsel zwischen Tag und Nacht findet innerhalb von Gebäuden nicht statt. Wenn ihr etwas in der Dunkelheit tun müsst, bleibt euch nichts anderes übrig als auf dem Feld zu warten.



Die Kathedrale ist der Eingang zum Heiligen Land. Kommt später wieder.



Wähle aus, indem Du Δ nach links oder rechts bewegst.
Mit dem Verkäufer sprechen
Zurück

Auch hier gibt es wieder Läden. Überlegt, ob ihr deren Dienste benötigt.



Stelle Dich vor einen Krug und drücke Δ , um ihn anzuheben. Drückst Du nochmal Δ , wirfst Du ihn!

Der Wächter gleich im Haus rechts neben dem Eingang hat Langeweile.



Nutzt seinen Vorschlag und zerdepert die Krüge – das gibt Rubine! Doch vorsicht: Sorgt dafür, dass ihr auch an die Steine kommt, wenn sie auf dem Boden aufprallen.

Schleicht ins Schloss

Nun ist es an der Zeit die Prinzessin Zelda zu besuchen. Link versucht es auf die plumpe Art – durch das Tor. Doch als das nicht klappt, muss er sich etwas besseres einfallen lassen.



Malon gibt Link ein geheimnisvolles Hühnerei und einen wichtigen Geheim-Auftrag.



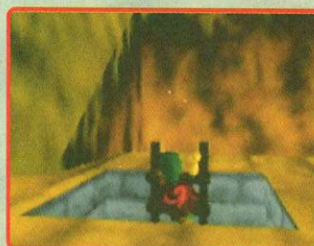
Gleich neben Malon steht eine Pflanzenranke, an der ihr hinaufklettern könnt.



Der Torwächter ist nicht gerade freundlich zu Link. Dafür ist es ...



... die junge Dame am Straßenrand: Malon heißt sie.



Steigt die Leiter herab und schleicht euch durch die Tür. Jetzt seid ihr ...



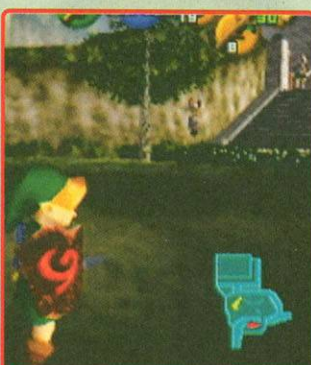
... kurz vor dem Ziel und müsst nur noch an den Wächtern vorbei.

An den Wachen vorbei ...

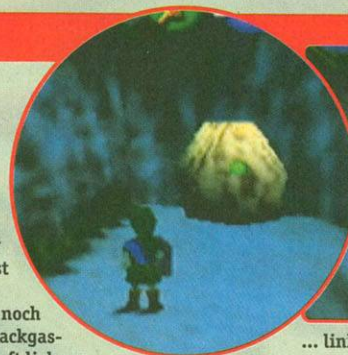
Sobald euch die Wächter entdecken, ist der Ausflug in den Schlossvorhof beendet. Sie sehen aber nur in eine Richtung – wenn ihr den Wächtern nicht zu nahe kommt oder in die Blickrichtung lauft, passiert nichts. Vielleicht solltet ihr besser auf Tageslicht warten um diese Aktion durchzuführen.



Werdet ihr entdeckt, gibt es eine böse Überraschung!



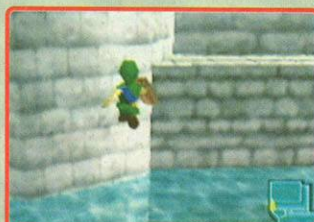
Den direkten Weg kann Link nicht nehmen. Klettert die Ranke hinauf.



Dieser Weg ist (derzeit?) noch eine Sackgasse. Lauft lieber ...



... links den Hang hinauf. Achtet dabei aber auf die Wächter.



Jetzt ein Sprung ins kühle Nass: Schwimmt mit dem Strom ...



... bis es nicht mehr geht. Klettert aus dem Wasser und lauft nach links.

Schlafmütze!

Da liegt Talon und schnarcht mit Leibeskräften. Wie weckt ihr ihn am besten auf? Sicherlich habt ihr bereits das Huhn, das aus dem Ei geschlüpft ist. Legt es auf eine der C-Tasten und aktiviert es. Schon wacht die Schnarchmütze auf.



Talon ist etwas verdattert, gibt euch aber Tipps um in die Burg zu gelangen.



Verschiebt die beiden Kästen, damit ihr eine Sprungplattform habt.

Letzte Vorbereitungen

Jetzt müsst ihr nur noch die beiden Kästen verschieben und schon habt ihr die Möglichkeit das Loch in der Wand zu erreichen. Wartet mit dem Durchkriechen allerdings bis zum Tagesanbruch (geht nur außerhalb der Burg!), sonst kommt ihr an der Nachtwache nicht vorbei. (PS: Die Tür dient dazu euch bei einem Fehler aus der Burg zu werfen – ihr gelangt hier nicht hinein.)



Hüpft nun auf die andere Seite und wartet darauf, dass es Tag wird.

Der Schlossgarten

Bei Dunkelheit ist der Weg hinter dem Durchgang von Wächtern blockiert. Doch bei Tageslicht geht alles ganz einfach – denkt ihr. Aber gleich hinter der ersten Hecke ist eine Patrouille unterwegs. Schleicht euch unbemerkt daran vorbei.



Wo nur ein Wächter Streife geht, ist es einfach.



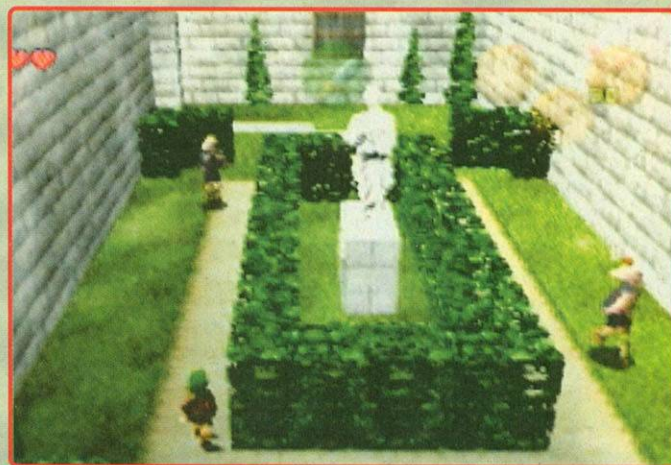
Bei zweien muss man schon genauer achtgeben ...



Fallt nicht von der Leiter, sonst hat er euch. Mutige Spieler können die Rubine einsammeln.



Hier heißt es rennen: Keine Angst, die Wächter drehen sich nicht um.



Hier funktioniert die Sache genauso wie eben. Viel Glück!

Endlich trifft Link die liebeliche Prinzessin Zelda!

Der Mühe Lohn ist nahe: Ihr habt den Schlossgarten erreicht. Am anderen Ende steht Prinzessin Zelda und wartet auf Link. Unterhaltet euch mit ihr, blickt durch das Fenster (dort ist der Verräter Ganondorf bei einer Audienz zu sehen) und lasst euch Zeldas Brief geben. Jetzt könnt ihr mit dem Kindermädchen Impa sprechen.



Auf den ersten Blick ist die Prinzessin ziemlich heiß auf Edelsteine.



Doch sie freut sich über Links Besuch und berichtet von ihren Träumen ...

... und Ängsten und zeigt euch den Verräter Ganondorf.

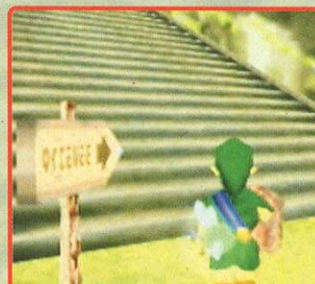


Impa, das Kindermädchen ... Und wie es weitergeht!

Die Vertraute der Prinzessin ist die Shieka-Dame Impa. Sie lehrt euch ein besonderes Lied auf der Ocarina (wird mit den C-Tasten eingegeben) und begleitet euch aus dem Schloss. Jetzt geht es weiter nach Kakariko, wo neue Abenteuer auf Link warten. Wer sind die Steinfresser? Welche Abenteuer erlebt ihr später mit Malon und Talon. Wer sind die Zoras? Wo ist der Tempel des Lichts und was passiert mit dem Zangengeiferer? Antworten auf all diese Fragen findet ihr in der nächsten Nintendo Fun Vision. Bis dahin: Viel Spaß mit *Legend of Zelda – Ocarina of Time*!



Das nächste Ziel eurer Reise sind der Todesberg und die Steinfresser.



Hier geht es nach Kakariko, der Stadt, die von Impa gegründet wurde.



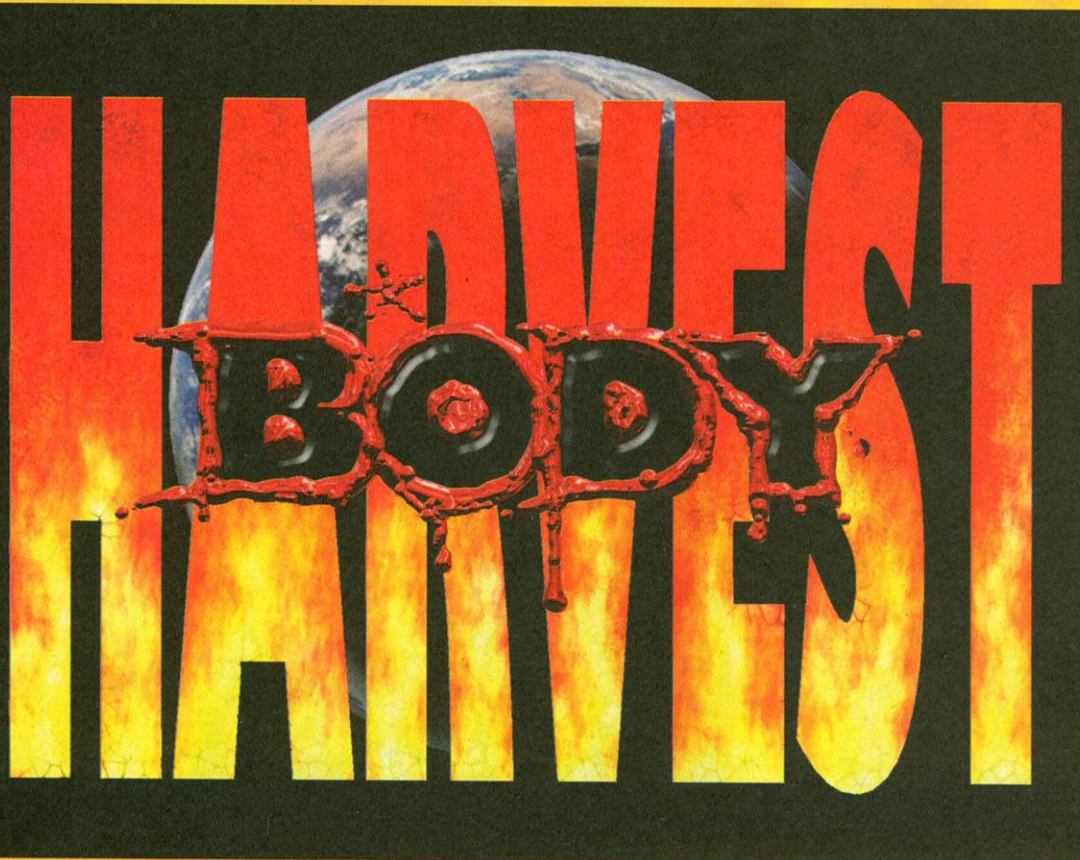
Impa lehrt euch das Lied, mit dem ihr beweisen könnt, dass ihr ein Abgesandter der Prinzessin seid.



Die Opfer der Skultula-Seuche bitten um eure Hilfe.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 256 Megabit
Features: dt. Text, Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Adventure/RPG



Insektenartige Aliens haben die Erde überfallen. Nun begibt sich Adam als Kammerjäger auf seinen Heimatplaneten um den riesigen Insekten Einhalt zu gewähren. Wir zeigen euch, wie ihr die ersten Stages am besten meistert.



Griechenland: Stage 1

1 Erster Kontakt

Gleich im ersten Dorf kommt es zum Treffen mit den Aliens. Besiegt sie, bevor ihr wertvolle Menschenleben gefährdet.



2 Die Brücke

Eine hochgezogene Brücke hindert euch an der Weiterfahrt. Besucht das Haus neben der Brücke und redet mit dem Brückenwärter. Er zeigt euch den Schalter, mit dem ihr die Brücke herunterlassen könnt.



Allgemeine Tipps:

1. Redet mit den Menschen, denn einige geben euch nützliche Hinweise oder öffnen euch die Tür zu einem Nebenraum.
2. Untersucht, wenn ihr Zeit habt und kein Menschenleben gefährdet, alle Häuser und die weitere Umgebung.
3. In Wasserfässern findet ihr oft Lebensenergie oder Sprit.
4. Zündet jede Fackel an, denn einige öffnen geheime Räume.
5. Öffnet alle Schatzkisten. So findet ihr nicht nur nützliche Gegenstände, sondern öffnet auch den einen oder anderen Geheimgang.

3 Die 2. Welle

Weiter nördlich wird jetzt das zweite Dorf angegriffen. Beseitigt auch hier die Insekten, bevor sie den Menschen schaden. Merkt euch dieses Dorf, denn hier findet ihr eine Feuerwehr-Station.



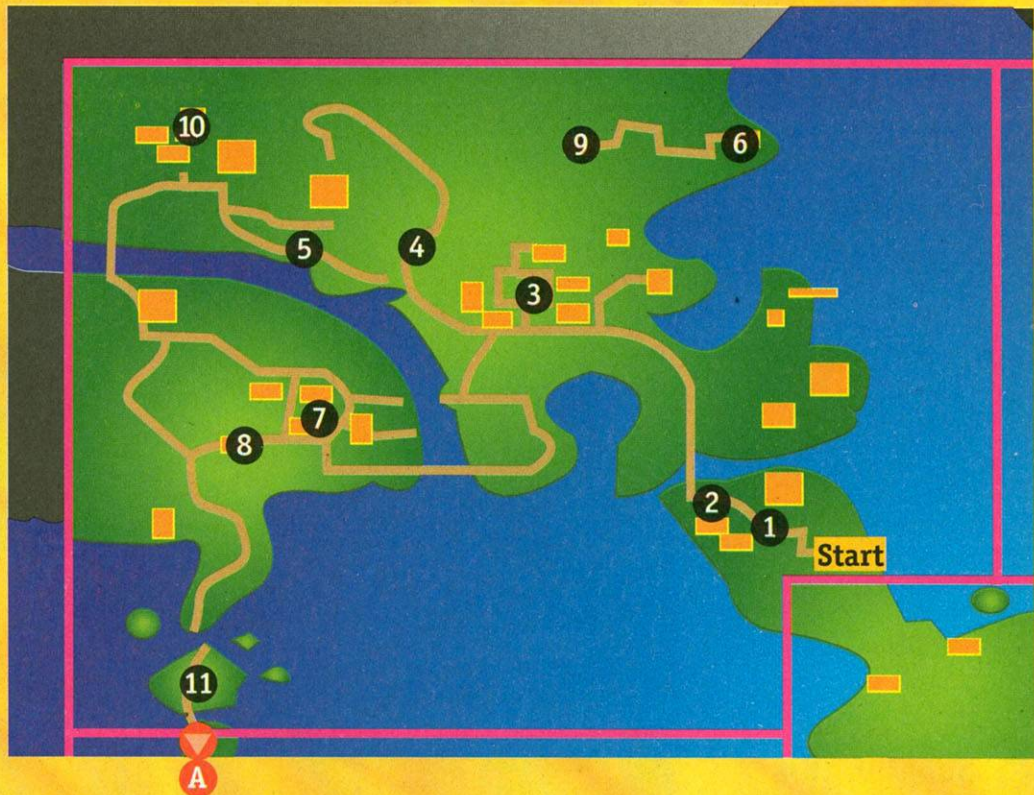
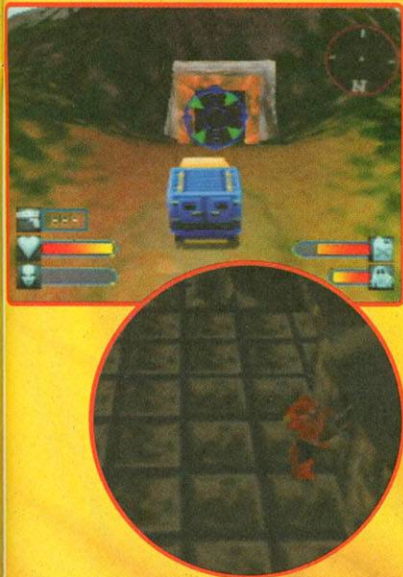
4 Die Blockade

Ein riesiger Felsbrocken blockiert den Weg nach Norden. Um ihn zu beseitigen braucht ihr unbedingt Dynamit.



5 Dynamit-Höhle

Weiter westlich befindet sich eine Höhle. Im ersten Raum findet ihr eine Schatzkiste mit dem Dynamit. Zündet jetzt die rechte Fackel an. Sie öffnet den Durchgang zu einem weiteren Raum.



6 Der General

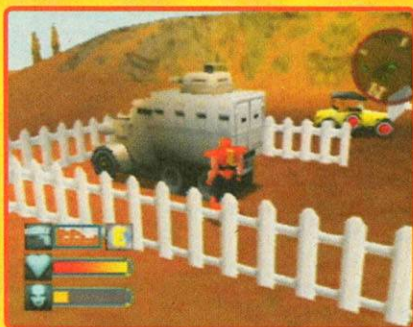


Das Haus des Generals ist leicht zu erkennen: Es hat einen Fahnenmast. Er hat um Hilfe gerufen um euch einen Schlüssel für den Hangar zu übergeben.



8 Gut gepanzert

Ist der Brand im Dorf gelöscht, könnt ihr in das gepanzerte Fahrzeug einsteigen. Dies ist das richtige Gefährt um die letzten Aliens zu beseitigen.



10 Der Hangar

Fahrt jetzt zum Hangar und öffnet das Tor mit dem Schlüssel des Generals. In der Halle verbirgt sich das ultimative Fahrzeug: ein Panzer. Nun habt ihr keine Probleme mehr den Prozessor zu besiegen.



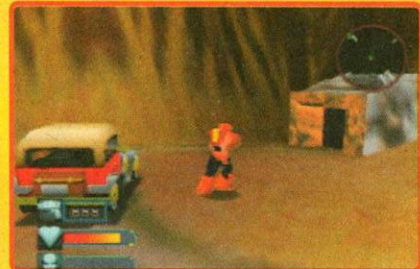
7 Löschauftrag

Jetzt wird hier ein Dorf von Aliens überfallen. Fahrt schnell dorthin und beseitigt die Insekten. Sind diese besiegt, fängt das Dorf an zu brennen. Um die Menschen zu retten müsst ihr schnell zur Feuerwehr fahren und ein Löschfahrzeug holen. Löscht die Brände innerhalb der vorgegebenen Zeit.



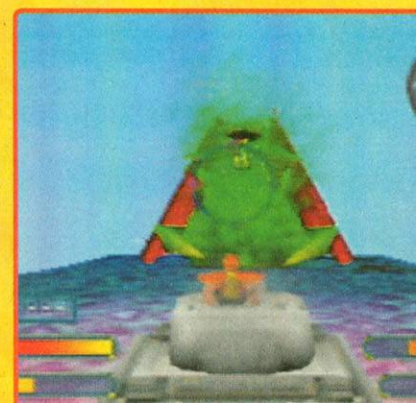
9 Die Wunderhöhle

Nun ist die richtige Zeit für eine Erkundungs-Fahrt. Etwas weiter nördlich findet ihr eine versteckte Höhle mit lauter tollen Sachen.



11 Der Prozessor

Der Prozessor ist der Torwächter zur nächsten Stage. Mit dem Panzer stellt er aber kein größeres Problem dar. Stellt euch vor ihn und schießt, was das Zeug hält. Schon nach kurzer Zeit ist er besiegt.



Griechenland: Stage 2

1 Das Kloster

Anfangs seht ihr ein Kloster. In der Bibliothek des Klosters findet ihr Informationen über die Gegend und über eure Gegner. Besucht sie aber erst, wenn ihr genügend Zeit habt.



2 Schnell zum Dorf

Fahrt so schnell wie möglich zum ersten Dorf. Denn hier sind bereits Aliens gelandet und fallen die Menschen an. Beseitigt sie, bevor jemand zu Schaden kommt.



5 Invasionen

Kurz hinter der Höhle werdet ihr schon von Aliens erwartet. Beseitigt sie und begeben euch zum Nachbardorf (südliche Richtung). Denn dort findet nach einer Weile die nächste Invasion statt.



3 Die Statuen

Am Ende der Straße steht ihr vor einer Klippe. Am Sockel der Statue scheint es ein Tor zu geben, doch es lässt sich nicht öffnen. Das Geheimnis liegt in der Fackel - findet einen Weg sie zu entzünden.



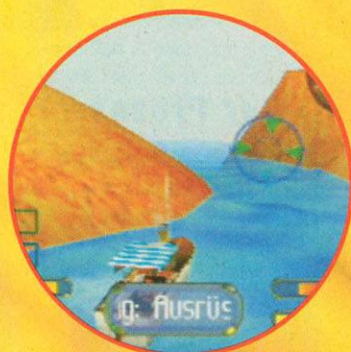
4 Schild des Lichts

Weiter nördlich befindet sich eine Höhle. In dieser findet ihr einen Schild, der Lichtstrahlen bündelt und sie als Feuerlanze reflektiert. Mit diesem Schild könnt ihr die Fackel der Statue entzünden. Dann lässt sich auch das Tor im Sockel der Statue öffnen.



6 Bootsfahrt

Am Ufer ankert ein Boot. Nach einigen Schwimmszügen könnt ihr es erreichen. Fahrt mit diesem Boot flussaufwärts.



7 Die Schleuse (1)

Geht vor der Schleuse ans Ufer und besucht den Schleusenwart in seinem Haus. Er erzählt euch, dass er ein Rädchen braucht um die Schleuse zu reparieren. Das Rädchen findet ihr in der Mühle.



8 Die Haubitze

Um die Blockade vor der Mühle zu beseitigen braucht ihr ein Geschütz. Geht also zum General und leih euch seinen Geschützwagen (die Haubitze) aus. Er gibt euch auch noch die nötige Munition.



9 Die Barrikade

Fahrt mit der Haubitze zum Ufer. Bleibt stehen, sobald die Nachricht erscheint, dass ihr die Barrikade von hier aus beseitigen könnt. Jetzt müsst ihr mehrmals schießen um die Felsmauer zu durchbrechen. Setzt dann mit



einem Boot zum anderen Ufer über und fahrt mit einem Wagen zur Mühle.

10 Die Mühle

Der Müller gibt euch das Rädchen erst, wenn die Mühle nicht mehr arbeitet. Kein Problem: Schießt einfach auf die Flügel der Mühle und holt es euch dann.



11 Achtung: Aliens

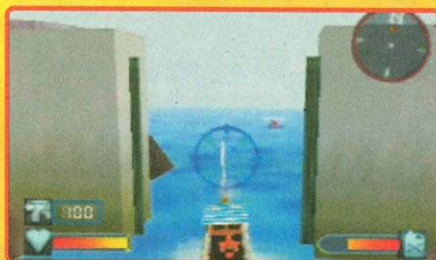
Vor oder nach dem Besuch der Mühle müsst ihr unbedingt in diesem Dorf vorbeischaun. Denn die Insekten versuchen hier die Überhand zu gewinnen.

Beseitigt die Aliens, bevor Menschen zu Schaden kommen.



12 Die Schleuse (2)

Bringt das Rädchen zum Schleusenwart. Steigt jetzt wieder in euer Boot und fahrt durch die reparierte Schleuse dem Endgegner entgegen. Passt dabei auf die roten Bombenfische auf.



13 Der Prozessor

Auf einer Insel findet ihr das Prozessor-Alien. Zückt also euren Schild und beseitigt es. Konzentriert euch dabei nur auf den Prozessor. Denn wenn er beseitigt ist, verschwinden auch die anderen Insekten.



Griechenland: Stage 3

1 Invasion

Sobald ihr die Insel betretet, erscheinen Aliens. Bewaffnet euch also vorher mit eurem Schild und tretet der Invasion entgegen. Steigt dann in ein schnelles Auto.



2 Eingeeengt

Das Land verengt sich. Ein guter Platz für einen Hinterhalt. Jetzt werdet ihr nicht nur von Aliens auf dem Land angegriffen, sondern auch von roten Bombenfischen. Steigt aus eurem Gefährt, denn zu Fuß seid ihr beweglicher.



3 Die 2. Welle

Wieder einmal müsst ihr ein Dorf vor Insekten retten. Zum Glück habt ihr vorher Zugriff auf einen Panzer. So ist die Invasion ein Kinderspiel.



4 Der Archäologe

In einer Höhle trifft ihr auf einen Professor. Er hat Probleme mit ein paar Runen. Sprecht mit ihm, dann schenkt er euch eine Kurbel.



深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!



Griechenland: Stage 3 (Fortsetzung)



5 Die drei Schwestern

Westlich von der Höhle seht ihr drei Statuen. In der ersten ist eine Tür im Sockel, die in ein Höhlensystem führt. In zwei Räumen findet ihr jeweils eine kurze Säule mit einem Loch, in dem ihr die Kurbel benutzen könnt. Wenn ihr dann das Höhlensystem wieder verlasst, heben die drei Statuen die Arme und die verschollene Insel Atlantis taucht aus dem Meer auf.



6 Bootsverleih

Ein netter Mann leiht euch ein Boot. Mit diesem könnt ihr zur Insel Atlantis übersetzen.



7 Atlantos

Auf der nördlichen Seite der Insel ist ein Anlegeplatz für euer Boot. Umrundet jetzt das Gebäude und betretet den Tempel. Hier müsst ihr alle Fackeln anzünden und sämtliche Schatzkisten öffnen um an versteckte Räume und schließlich an das fehlende Runenteil zu gelangen. Nachdem ihr wieder im Boot seid, könnt ihr euch überlegen, ob ihr das Spiel nochmals sichern wollt. Dann fahrt ihr zur schmalen Straße (siehe Punkt 2) und lauft zum Start. Von hier aus könnt ihr zum Sicherungspunkt übersetzen.



8 Black-Adam

Beim Versuch die östliche Brücke zu überqueren sprengt Black Adam diese in die Luft. Jetzt müsst ihr einen anderen Weg zum Prozessor finden.



9 Der Tunnel

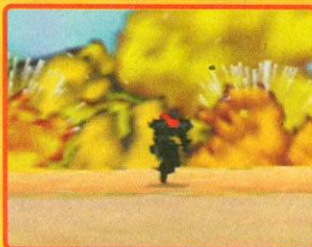
Keht mit der Rune zum Professor zurück und setzt den Stein in das Puzzle. Jetzt öffnet sich ein Tunnel zur anderen Seite des Gebirges.

**10 Die 3. Welle**

Nachdem ihr den Tunnel verlassen habt, greifen euch gleich ein paar Aliens an. Beseitigt sie und fahrt mit dem Auto über die Brücke nach Norden. Denn dort wird ein Dorf von den Aliens heimgesucht.

**11 Der Flugplatz**

Befreit das Dorf und fahrt in Richtung Osten zu einem Flugplatz. Ihr erreicht den Flughafen gerade noch rechtzeitig um zu sehen, wie Black Adam ein paar Flugzeuge in die Luft jagt.

**12 Flugstunde**

Betretet das Haus und befreit den Piloten. Er gibt euch nicht nur Flugstunden, sondern stellt euch auch ein Flugzeug zur Verfügung.

**13 Das Brückenkommendo**

Ein paar Menschen versuchen mit dem Auto über eine Brücke zu flüchten. Die Aliens versuchen das natürlich zu verhindern und schicken rote Bomberbienen aus. Folgt von der Brücke aus dem Fluss ins Landesinnere und schießt alle roten Bomberbienen ab. Denn wenn



auch nur eine Biene die Brücke erreicht, wird diese gesprengt – und das kostet euch ein paar Menschenleben.

14 Die 4. Welle

Wieder einmal wird ein Dorf von den Aliens heimgesucht. Setzt euch in den Fieger und eilt den Einwohnern zu Hilfe. Landet am besten in der Nähe und bekämpft die Insekten zu Fuß.

**15 Letzter Widerstand**

Ein paar letzte Aliens fliegen euch zur Abwehr entgegen. Doch gegen das Flugzeug haben sie nicht den Hauch einer Chance.

**16 Der Prozessor**

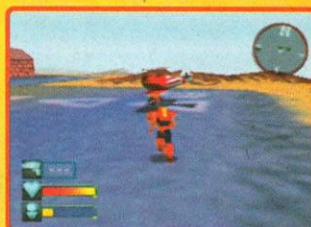
Wieder steht euch ein Prozessor im Weg. Beseitigt ihn und ihr könnt zum Generator übersetzen.

**Griechenland: Endboss****17 Bootsverleih**

Am südlichsten Zipfel der Insel wartet ein Boot auf euch. Steigt hinein und fahrt in nordwestliche Richtung.

**18 Flugzeuge**

Legt an der kleinen Insel an und betretet das Flugfeld. In einer Halle steht ein frisch aufgetankter Doppeldecker. Damit könnt ihr zum Generator fliegen.

**19 Der Generator**

Viele Aliens haben sich um den Generator versammelt. Fliegt mit dem Flugzeug immer wieder Angriffe auf den Generator. Konzentriert euch dabei auf die vier Füße der Maschine. Sind alle Füße beseitigt, verschwindet der Generator in einer riesigen Explosion.



Dabei nimmt er nicht nur die Aliens, sondern auch sämtliche Fahrzeuge mit.

**20 Der Endboss**

Der Endboss kündigt sich an. Euer Raumschiff kommt euch zu Hilfe und verwandelt sich in ein gepanzertes Luftkissenboot mit schweren Geschützen. Dann erscheint eine riesige Krabbe. Gleitet immer wieder um den Gegner herum und beschießt seine zahlreichen Arme. Denn erst wenn alle Arme abgeschossen sind, ist der Endboss besiegt.

**Auf einen Blick**

System: Nintendo 64

Preis: ca. 130,- DM

Hersteller: Gremlin/DMA

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text

Genre: Action-Adventure

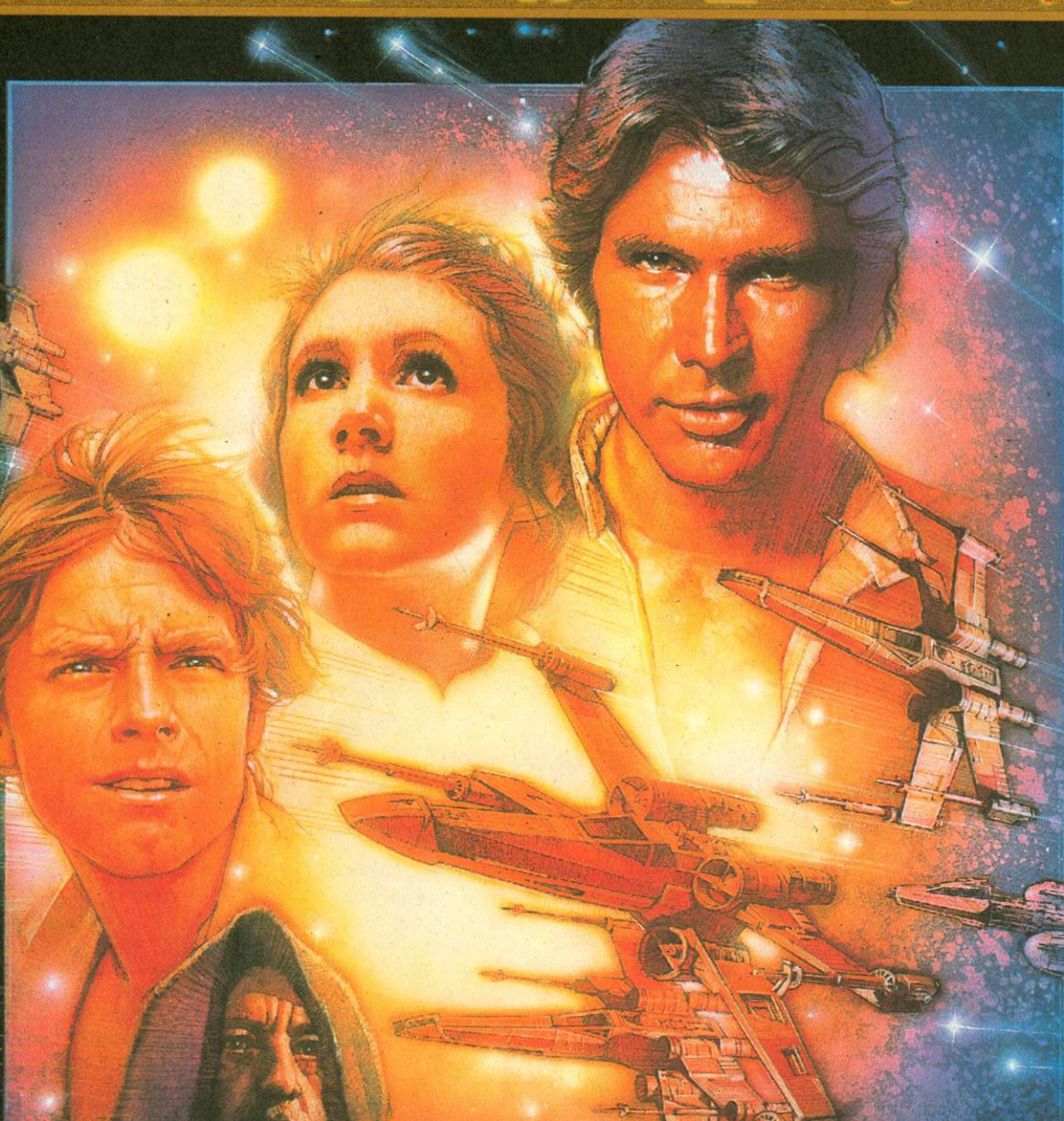
PREQUEL UPDATES • POSTER • STAR PORTRÄTS

DAS OFFIZIELLE

STAR WARS

MAGAZIN

TM



**ALLE 3 MONATE
IN UNSERER
GALAXIS**

OZ VERLAG

© & ™ Lucasfilm 1998. All Rights Reserved.

Vergriffene Ausgaben können
nachbestellt werden unter:
STAR WARS Bestellservice
Römerstraße 90
D-79618 Rheinfelden
Tel. 07623 / 964 155

In der Vorweihnachtszeit werden wohl nur Wunschzettel geschrieben: Für Briefe an die Fun Vision ist offensichtlich keine Zeit. Dennoch sind da zwei Briefe, die es in sich haben. Mit wichtigen Fragen, die es zu beantworten gilt!

Beruf des, des?

Der hauptsächliche Grund, warum ich schreibe, ist, dass ich endlich mal konkrete Informationen zum Beruf des, des ...? Hm, wie ist eigentlich die genaue Bezeichnung dessen, was ihr ausübt? Videospiel-Journalist bestimmt nicht!

Matthias Schulz, Mühlhausen

Matthias' Brief war noch viel, viel länger, wir ihn auf die Kernfrage gekürzt!

Mit der Umschreibung „Videospiel-Journalist“ sind wir ganz zufrieden. Bei uns spielen folgende Fähigkeiten eine große Rolle: Engagement, Organisationstalent, gute Allgemeinbildung und natürlich PC-Kenntnisse und Spiele-Talent. Gutes

Englisch ist Voraussetzung, weitere Fremdsprachen sind immer von Vorteil. „Gut spielen“ heißt, dass du den Biss haben musst, an einer Sache dranzubleiben. Unter Umständen wird Spielen hier nämlich zur Höllenqual ...

Wir machen dir und allen anderen Interessierten unter unseren Lesern folgendes Angebot: In einem eigenen Brief geben wir euch detaillierte Tipps zu diesem Thema. Schreibt uns mit Rückporto (1,10 DM).

Absolut süchtig

Ich bin 19 Jahre alt und Rollenspiel-krank. Ich weiß leider nicht, an wen ich mich wenden kann, außer euch. Könnt ihr mir eine Liste mit Rollenspielen für das SNES und das N64 zusammenstel-



len, mit allen Titeln die erschienen sind und erscheinen werden? Ich habe schon viele, aber die Sucht nach mehr ... Versteht ihr? Bitte helft mir!

Nadine Reimann, Solingen

Rollenspiel-süchtig? Das kennen wir! Für das N64 sind leider erst drei Titel dieses Genres erschienen: Legend of Zelda – Ocarina of Time, Holy Magic Century und Mystical Ninja – starring Goemon. Für das SNES waren es ein paar mehr: Might and Magic 1 und 2, Lufia – Rise of the Sinistrals, Soulblazer, Terranigma, Secret of Evermore, Secret of Mana und natürlich Zelda III – A

Link to the past. Dies ist nur ein kleiner Auszug der auf dem SNES erschienenen Titel. Alle können hier unmöglich aufgezählt werden. Frag doch mal bei deinem Händler nach, ob der nicht eine Liste hat.

Wer schreibt, gewinnt!

10 Fun Vision-Überraschungspakete mit Soundtrack-CD's oder Game Boy-Spielen verlosen wir unter allen Leserbrief-Autoren. Es lohnt sich, uns die Meinung zu sagen. Muss nicht immer Lob sein, darf auch kritisch sein – wir machen NFV ja schließlich für euch. Also, schnell zum Füller greifen, schreiben, abschicken und gewinnen. Sendet euren Brief an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

oder schickt eine e-Mail an
„leserbriefe@funvision.com“.
Wir freuen uns auf euch!

euer Fun Vision-Team

Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Nintendo 64 + Mario	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
Bomberman Hero	100,00
Buck Bumble	125,00
Bust a Move 3	100,00
Cruis'n World	90,00
Earthworm Jim 3D	100,00
Extreme G 2	100,00
F-1 World Grand Prix	95,00
F-Zero X	95,00
Game Buster	105,00
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
Mission Impossible	110,00
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 '99	100,00
Rayman 2	120,00
S.C.A.R.S.	120,00
Starwars Rogue Squadron	110,00
Starshot	110,00
1080° Snowboarding	100,00
Tonic Trouble	120,00

1998
ein tolles Jahr!
Vielen Dank,
Euer OIT-Team.

Neue Preisliste!
Kostenlos anfordern.



GAME BOY
COLOR 150,00



Alle Sendungen
versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Top Gear Overdrive	120,00
Turok 2 ENG	125,00
U-Rally	105,00
Waiatar Country Club Golf	120,00
Wipe Out	135,00
WWF: Warzone	110,00

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

Produktangebot auch erhältlich bei G A M E S T O R E
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Gutschein
10,-
DM
nur im
Megastore,
Stuttgart
einzulösen.

Telefon 07 11 • 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

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.



Im zweiten Teil unseres Game Guide von *Glover* tauchen wir tiefer in die Karneval-Welt ein und stellen uns schließlich dem Endgegner. Außerdem steigen wir in die Truhe zu den Piraten und klettern über den Baum der Urzeit ins Vorgeschichtliche.

Welt 2-2: Karneval

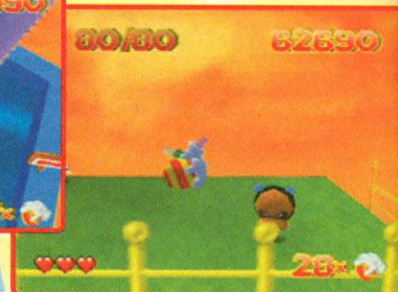
③ Rad-Fahrer

Hopst mit dem Ball auf das Riesenrad. Auf höchster Ebene angekommen, fangt ihr an zu dribbeln. So kommt ihr in eine Röhre und gelangt nach oben. Schaltet den Ventilator aus, indem ihr den Schalter mit dem Ball berührt. Wenn der Hahn euch den Ball stiehlt, holt ihn euch durch einen Faustschlag auf den Boden einfach wieder.

Ziel

④ Flugbecken

Legt den Ball vor den riesigen Ventilator und taucht in das Becken. Unten findet ihr neben ein paar Karten auch einen Zaubertrank, der Glover in einen Hubschrauber verwandelt. Geht in die Luft und sammelt die drei schwebenden Karten auf. Nehmt dann den Ball und überquert die obere Plattform mit der Biene.



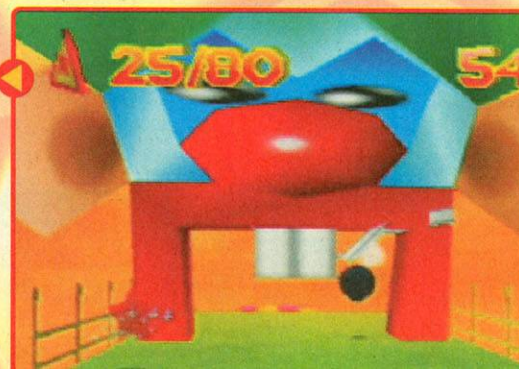
② Wasser-Warp

Nehmt erneut die Bowling-Kugel zur Hand und kickt sie in den großen Wassereimer. Setzt euch auf eine der fahrenden Tassen, sammelt erst einmal die Karten auf und springt dann selbst ins Wasser. Der Pott teleportiert euch zur nächsten Plattform.



① Zähne zeigen

Verwandelt den Ball in eine Bowlingkugel. Schießt damit dem Clown alle Zähne aus. Zur Belohnung winken neben ein paar Karten auch ein Extra-Ball.



Start

Welt 2-3: Karneval

2 Schiffschaukel

Bei den zwei Schiffen sind Fingerspitzengefühl und Timing gefragt. Legt den Ball vor euch zurecht und holt schon einmal zum Schlag aus. Wenn dann die Öffnung an euch vorbeigleitet, solltet ihr schnell schießen.

1 Setzt über!

Setzt euch auf den Sprungball und stellt euch mit dem Rücken zu den Zelten. Geht zum Rand und springt, bis ihr eine Superhöhe erreicht habt. Dann könnt ihr zur schwebenden Plattform übersetzen. Verlasst dort auf keinen Fall den Sprungball – er flüchtet sonst. Sammelt alle Karten auf und springt zum Start zurück.

3 Die Wiege

Die karierte Fläche wiegt sich hin und her. Dreht immer die Kamera, wenn ihr die Richtung wechselt. Außerdem solltet ihr den Ball recht langsam führen, da schnelle Bewegungen leicht zum Absturz führen können.

5 Durchgedreht

Hier geht es durch zwei drehende Röhren, die jeweils ein Loch haben. Wartet, bis das Loch vorbeifährt, und rollt dann den Ball zum Ende der Röhre.

4 Zauberhaft

Legt den Ball an einen sicheren Ort und holt euch den Zaubertrank. Jetzt sucht ihr die Biene um sie in einen Frosch zu verzaubern. So könnt ihr in Ruhe den Ball zum Schalter rollen und den Teleporter betreten.

Ziel

Welt 2: Der Endgegner

Ein witziger Clown jagt euch über den rotierenden Boden. Werft den Ball gegen zwei Zielscheiben: Dann wird er mit einer Bombe beworfen und von einem Boxhandschuh geschlagen. Dadurch verliert er jeweils einen Energiepunkt. Jetzt bleibt euch nur noch die rote blinkende Nase über einer Tür. Trefft ihr auch sie mit dem Ball, gibt ein Klavier dem Clown den Rest. Ein kleiner Tipp: Dribbelt den Ball, so kann euch der rotierende Boden nicht verwirren.

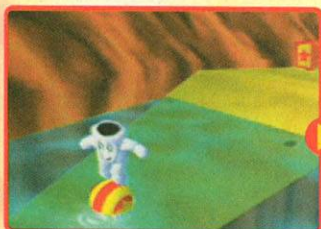
Welt 2: Die Bonusrunde

Im Bonusraum geht es in die Manege. Ihr steuert eine Kanone, müsst überdimensionierte Kartengegner abschießen und dabei die heißbegehrten Spielkarten einsammeln. Ein paar Extra-Bälle gibt es natürlich auch noch zum Abschießen.

Welt 3-1: Piraten

1 Wassertreten

Habt ihr den Schalter gedrückt, steigt das Wasser im großen Teich. Hüpf auf den Ball und lauft zur anderen Seite. Dort ist eine Ausbuchtung mit einigen Karten.



2 Schalter

Verwandelt den Ball in den kleinen Magnetball und taucht mit ihm ins tiefe Wasser. Vor einer Düse findet ihr dann einen Schalter. Stellt euch neben die Düse und schiebt den Ball in Richtung des Schalters. So erreicht ihr ihn am besten.



3 Der Leuchtturm

Am Leuchtturm ist ein Ballschalter. Springt in die Luft und werft den Ball gegen diesen Schalter. Jetzt erscheinen ein paar Plattformen. Hüpf über sie zur Spitze des Leuchtturms. Dort ist ein Schalter, der ein Schiff erscheinen lässt. Klopft auch mal gegen die Tür des Turms, hinter ihr verbirgt sich ein Extra-Leben.



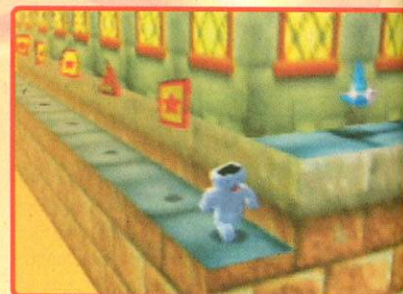
5 Scheren-Ritt

Lasst den Ball am dritten Continue zurück und lauft ein Stückchen weiter. Jetzt kommt ihr an einen Platz mit ein paar Kisten. Beseitigt die Kisten und steigt auf den Rücken des Schwerträgers. So könnt ihr die gefährlichen Kugeln aus dem Weg räumen.



4 Hinterhof

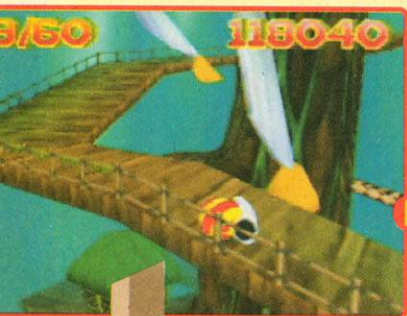
Neben dem Platz mit dem Leuchtturm steht auch ein Haus. An einer Seite führt euch ein Weg zum Hinterhof. Dort findet ihr ein paar Spielkarten.



Welt 3-2: Piraten

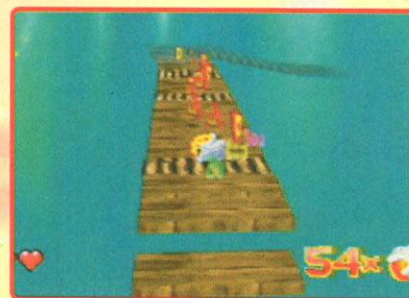
1 Messers Schneide

Stellt euch kurz vor ein Messer und saust los, sobald sich die Klinge erhebt. Ein einziger Treffer der Messer kostet euch schon ein Leben.



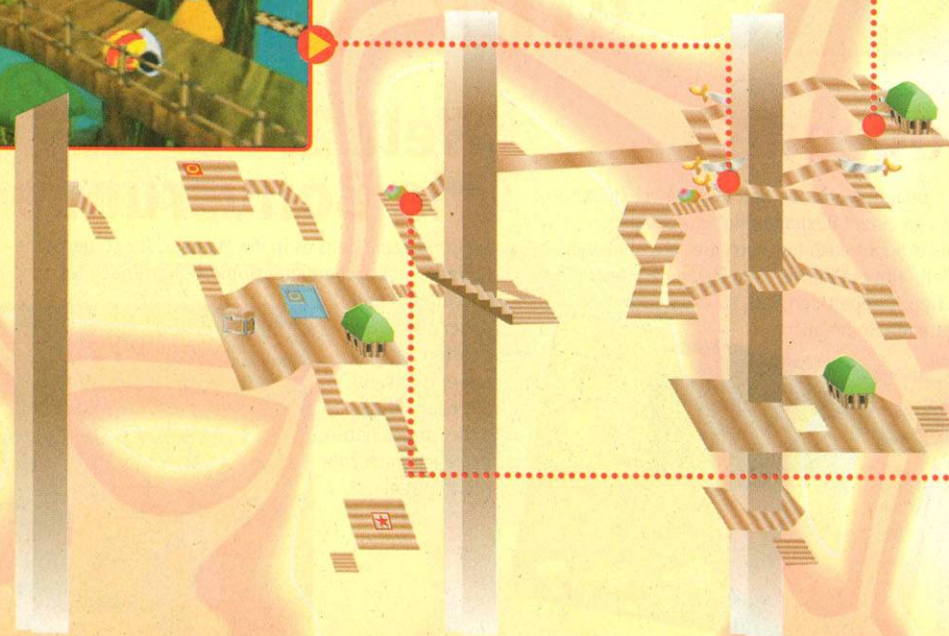
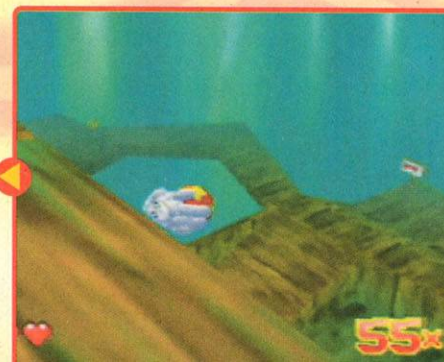
2 Weg-Fall

Jetzt aber schnell. Denn sobald ihr eine Planke berührt, löst sie sich von den anderen und fällt in die Tiefe.



3 Abkürzung

So könnt ihr ein paar Treppen sparen: Springt mit dem Ball hier herunter – es ist viel kürzer. Natürlich bleiben dabei auch ein paar Spielkarten zurück. Ihr könnt aber den Ball unten einfach ablegen und den Weg ohne Ball zurücklegen.



Welt 3-3: Piraten

① Auf Abwegen

Eine Spielkarte zeigt euch den Weg in die Tiefe. Hier fährt eine Plattform nach unten zu einem Teleporter. Betretet ihn und genehmigt euch einen „Magnet-Trank“. Jetzt könnt ihr die Wände erklimmen und einige Spielkarten einsammeln.

② Der Dreh

Lasst den Ball vor den bösen Bällen liegen und überquert die Plattform. Mit einem Schalterklick dreht sich die Plattform und alle bösen Bälle fallen hinunter.

③ Hopp-sa-sa

Weicht vom Hauptweg ab und betätigt einen Schalter. Dieser lässt ein Netz hinab. Betretet es und holt euch die Spielkarten in luftiger Höhe.



④ Starke Sache

Legt den Ball auf die höhere Plattform und springt darauf. Hüpf vom Ball aus auf das ziemlich hohe Netz. Über dem Netz schwebt ein Kraft-Trunk, den ihr gut gebrauchen könnt. Mit seiner Hilfe könnt ihr nämlich die schweren Kisten verschieben. Der Ballschalter aktiviert eine Treppe und weiter oben geht es dann über ein paar Häuser weiter.



⑤ Letzte Karten

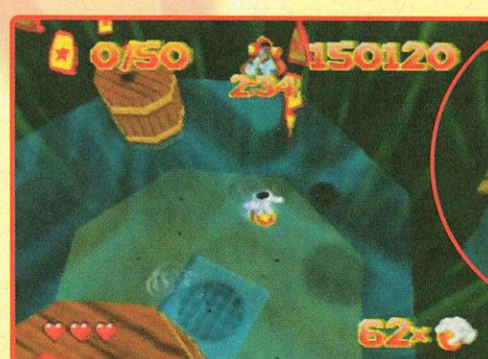
Kurz vor dem Ziel fehlen euch noch zwei Karten. Legt den Ball vor das letzte Tor und springt von ihm aus auf das Tor. Dort findet ihr neben den beiden fehlenden Karten auch einen Extra-Ball.



Welt 3: Der Endgegner Welt 3: Die Bonusrunde

Jetzt habt ihr es mit drei Affen zu tun. Die beiden kleinen könnt ihr allerdings getrost vergessen. Sie klauen euch nur den Ball. Mit einem Faustschlag auf den Boden könnt ihr euch diesen aber wieder zurückholen. Konzentriert euch auf den großen Affen. Dribbelt in seine Richtung, wenn er am Baum hängt. Trefft ihn dann mit dem Ball, so bekommt er zuviel Schwung und fällt vom Baum. Wenn er dann am Boden liegt, müsst ihr in mit einem Faustschlag treffen. Schon wird er kleiner und verliert einen Energie-Punkt.

Ihr befindet euch in einem Brunnen, wo ein paar Karten aufgesammelt werden müssen. Springt auf ein schwimmendes Fass und zerbricht es. Dann steigt das Wasser, so dass auch höhere Fässer endlich erreichbar werden.



Welt 4-1: Vorgeschichtliches

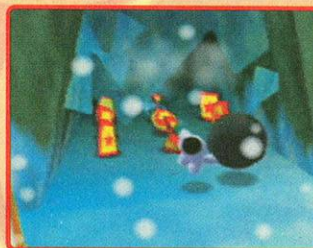
1 Zerschmetterlich

Ein paar Eiszapfen versperren euch den Weg. Verwandelt den Ball in eine Bowlingkugel und beseitigt die coolen Gitter. Zur Belohnung gibt es einen Extra-Ball.



2 Der See

Ein zugefrorener See birgt einige Spielkarten in sich. Zerschmettert die Eisfläche an zwei Stellen und sammelt die Karten auf. Nehmt euch aber vor der Biene in Acht. Geht in Deckung, wenn sie schießt.



3 Eingesperrt

Wieder müsst ihr eine Wand aus Eis zerbrechen. Dahinter seht ihr schon die vielen Spielkarten und den Extra-Ball.



4 Continue

Geht von der Höhle mit den Extras aus nach rechts. In einer kleinen Nische findet ihr einen Continue-Punkt. Den solltet ihr unbedingt markieren.

5 Lawinengefahr

Jetzt müsst ihr eine Piste voller rollender Schneebälle erklimmen. Um nicht von den Schneebällen mitgerissen zu werden platziert ihr den Ball nach jeder Steigung vor euch. Wartet bis der Schneeball an eurem Ball abgeprallt ist. Schüttelt jetzt den Schnee von eurem Ball und geht eine Etage höher.



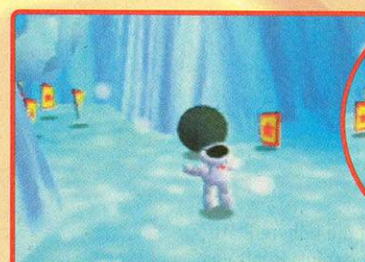
6 Drachentöter

Mit einem Schlag auf den Kopf könnt ihr den Drachen betäuben. Schubst ihn jetzt von der Klippe, dann wird er eurem Ball nicht mehr gefährlich.



7 Versteckt

Wo einst der Drache stand, findet ihr einen Spielkarten-Kreis. Schaut euch dort die linke Wand an. Diese könnt ihr nämlich mit der Bowlingkugel zerbrechen. Dahinter verbergen sich weitere Spielkarten.



Welt 4-2: Vorgeschichtliches

1 Geheimweg

Lasst den Ball bei den zwei höheren Plattformen liegen und nehmt die obere Route. Folgt dem Weg, bis ihr eine leichte Verfärbung in der linken Wand seht. Springt jetzt mehrfach gegen diese Verfärbung und die Wand fällt um. Diese bildet jetzt einen Steg zu einer schwebenden Insel.



2 Abwärts

Zurück beim Ball ist ein Sprung in die Tiefe angesagt. Dort ist auch ein Schalter, der eine Insel aus der Lava hebt.



3 Hoch oben

Gelangt über die neue Insel zur anderen Seite. Dort springt ihr auf den Ball und hüpf auf die ziemlich hohe Ebene. Holt euch den Extra-Ball und betätigt dann den Schalter. Danach senkt sich die Ebene und ihr könnt den Ballschalter aktivieren.



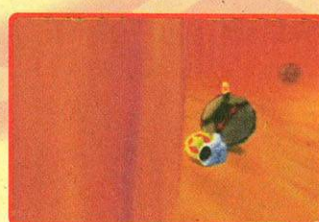
4 Abgetaucht

Jetzt tauchen zwei Inseln immer wieder auf und ab. Begeht euch in Wurfposition und wartet, bis die jeweilige Insel gerade am Auftauchen ist. Werft dann den Ball. Setzt zur Insel über und verlasst sie sofort wieder, bevor diese untertaucht.



5 Rolling Stones

Auf der Piste kommen euch immer wieder Steine entgegengerollt. Jede Berührung mit ihnen kostet ein Leben. Weicht ihnen also weiträumig aus.



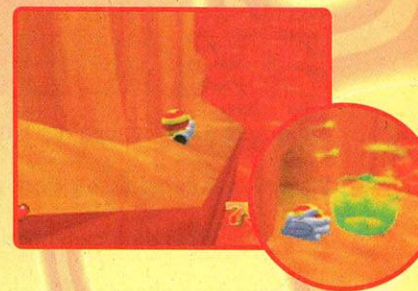
6 Halfpipe

Solange ihr euch dieser Halfpipe nicht nähert, rollen auch keine Steine den Abhang hinunter. Rennt also auf die Rollfläche und holt euch den Extra-Ball. Die restlichen Spielkarten sind dann kein Problem mehr.



7 Zielkurve

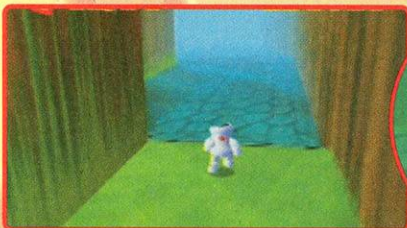
Nun müsst ihr nur noch um die letzten Kurven und das Ziel ist erreicht. Dabei solltet ihr euch immer nah an der Wand halten, denn der Weg ist schmal. Vergesst nicht am Ziel in die kleine Höhle zu schauen!



Welt 4-3: Vorgeschichtliches

1 Unterwasser-Höhle

Geht vom Start aus nach links und folgt dem Wasserlauf. Auf halber Strecke um die Insel herum findet ihr unter Wasser eine kleine Höhle. Darin befindet sich ein Turbo-Trank und ein paar Spielkarten. Denkt auf alle Fälle daran die Höhle aufzusuchen, bevor ihr irgend einen Schalter betätigt. Sonst könnte es sein, dass die Höhle plötzlich geschlossen ist ...



2 Drehtüren

Mit dem Schalter aktiviert ihr die Steinmauern. Sie drehen sich jetzt im Kreis. Im Zickzacklauf geht es dann um die rotierenden Steine herum. Oben stehen dann vier Steine mit „Ballzonen“ um einen weiteren Stein. Werft den Ball in diese „Ballzonen“ und der mittlere Stein senkt sich. So wird ein Ballschalter freigelegt.



3 Dino-Dame

Nähert euch der Dino-Dame. Sie wird sofort versuchen euch plattzumachen. Lenkt sie zu diesem Baum. Wenn sie dagegenkracht, fallen Spielkarten und ein Extra-Ball vom Himmel.



4 Hoch oben

Habt ihr den Ballschalter aktiviert, geht es mit dem Ball über kleinere Plattformen in luftige Höhe. Dort wartet ein weiterer Ballschalter auf euch.



5 Kreisverkehr

Durch den zweiten Ballschalter werden zwei Plattformen aktiviert. Diese drehen sich jetzt um eine Insel. Legt den Ball auf eine Plattform und springt mit Glover zur Insel. Aktiviert dort den Schalter und springt auf die Plattform zurück. Jetzt könnt ihr über ein paar Stufen eine Graslandschaft erreichen.



6 Der Aufzug

Umrundet das Loch und lasst euch mit dem Ball nach unten fallen. Dort findet ihr einen Ballschalter, mit dem ihr den Aufzug zum Ziel einschalten könnt.



Welt 3: Endgegner Welt 3: Bonusrunde

Ein feuerspeiender Dino hat es auf euch abgesehen. Bleibt auf dem Hügel stehen und rutscht auf keinen Fall in seine Richtung. Kugelt den Ball auf die Riesenechse. Hat der Ball die untere Mauer berührt, kommt er automatisch wieder zu euch zurück. Wiederholt das solange, bis ihr den Endgegner dreimal getroffen habt.



Als Ball verkleidet müsst ihr hier einer Feuerwand entkommen. Und dabei bloß nicht vergessen alle Spielkarten einzusammeln!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: Hasbro Interactive.

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Modul-interner

Speicher, deutscher Text

Genre: Jump'n'Run/
Geschicklichkeit

NUR NOCH WENIGE ABOS DA!

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!

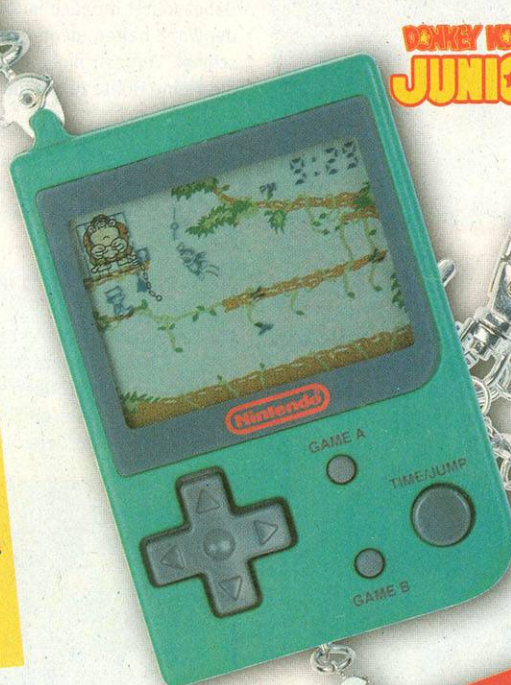
Ohne Zuzahlung! Das is es doch, oder?

Wer jetzt noch wartet, ist selber schuld!

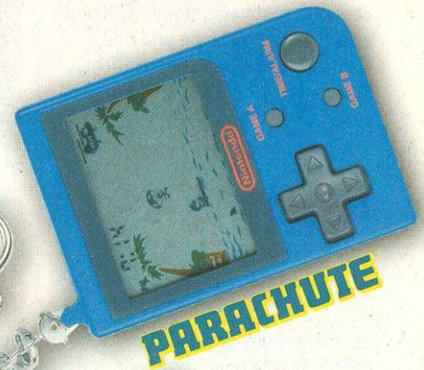
Nur für Abonnenten:

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.



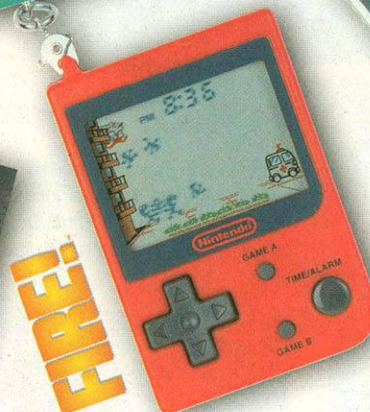
DONKEY KONG JUNIOR



PARACHUTE



SUPER MARIO BROS.



FIRE

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)

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

WICHTIGER HINWEIS:

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

Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

**(069)
5008011**

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

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

► **Verkaufe** Game Boy Pocket (transparent) für 60,- und 7 Spiele für je 10-30 DM oder alles komplett für 150,-. Außerdem für N64 *Yoshi's Story* (60,-), *F1 Pole Position* (50,-), *Lamborghini* (60,-), *Wave Race* (40,-), *Mystical Ninja* (70,-) oder alles zusammen für 250,- DM. Tausche auch! Alexander Herberich, Telefon 0 60 81 / 96 22 03. ●

► **Verkaufe** NFV 11/93 bis 8/98 und diverse andere Zeitschriften (auf Anfrage). Ab 17 Uhr unter 062 57 / 8 27 38, Eddie Kopf. ●

► **Verkaufe** für SNES: *Mickeys Magical Quest* (ohne Verpackung, aber mit Anleitung, US-Version) für 10,-, *Mystic Quest Legend* für 40,-. Für Game Boy: *Tamagotchi* mit Anleitung für 30,-. NFV-Hefte 20, 21 und 24 für je 3,-. Daniela, Telefon 0 30 / 4 52 47 68. ●

► **Tausche** über 15 top erhaltene SNES-Spiele, gut erhaltene Konsole und Zubehör (*Secret of Mana*, *Legend of Zelda III*, *Theme Park ...*, 2 Controller, Super Game Boy, *Mario Paint* mit Maus), 2 gut erhaltene Spiele gegen ein gut erhaltenes N64-Spiel (*Turok 2*, *Zelda*, *Lylat Wars* mit Rumble Pak, *Mission: Impossible*, *Snowboard Kids*, *1080° u. a.*). Ines Liszko, Blumenstraße 33, 90762 Fürth. ●

► **Tausche** für N64 *Turok* gegen *Mario Kart*. Daniel Neubert, 07 91 / 49 23 63 (nachmittags). ●

► **Verkaufe** für N64: *FIFA '98*, *RTWC* *WWF Warzone*, ungebrauchte Memory Card in verschweißter Verpackung (grün). Andy, 0 51 91 / 1 43 28. ●

► **Verkaufe** *Diddy Kong Racing* und *F-1 Pole Position* zu je 70,-, *Star Wars SOTE* und *International Superstar Soccer 64* zu je 80,- sowie *Forza* zu je 90,- (weitere Titel auf Anfrage). Anleitungen und Verpackungen sind vorhanden und gut erhalten. Ab 15 Uhr bin ich, Rene Nassaf, unter 0 78 08 / 91 02 48 erreichbar. ●

► **Verkaufe** N64-Spiele: *NBA Courtside*, *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing*, *Wave Race*, *Pilotwings*, *Hexen*, *ISS 64* und *F-1*. Außerdem Lenkrad Mad Catz (New Edition), Lx 4 + 1MB, Original Controller, Original Controller Pak, Rumble Pak. Außerdem N64 + Controller (fast neu) für 200,-. Verkaufe auch SNES mit Zubehör, *Utopia* (US), *Theme Park*, *Secret of Mana*, *Worms*, *Tennis* und *ISS Deluxe*. Alles mit Verpackung und Anleitung. Alle Artikel auf Vb. Simon Dia, 01 71 / 1 81 53 99. Wenn nicht erreichbar zwischen 20 und 23 Uhr anrufen. ●

► **Suche** *Star Trek Deep Space 9* (SNES), Christian Lüdde, Telefon 0 39 04 / 4 56 56. ●

► **Verkaufe** oder tausche: N64-Spiele: *Mario 64* und *Turok*. SNES-Spiele: *Terranigma*, *Tetris*, *Mario*,

Yoshi's Island, *Primal Rage*, *Rise of the Robots*, *Die Schlümpfe*, *Alien 3* und *Spiderman 2* (alle Spiele mit Anleitung und Verpackung). Verkaufe dann noch die Atari 2600-Version von *Mario Bros.* aus dem Jahre 1983 (Rarität). Suche für N64: *Mission: Impossible*, *Diddy Kong Racing*, *Wave Race*, *Cruisin' World*, *San Francisco Rush*, *Mario Kart 64*, *Top Gear Rally*, *GT 64* u. a. Außerdem ein schwarzes Joypad. Tausche auch mehrere SNES-Spiele gegen ein N64-Spiel. Angebote unter der Scall-Nummer 0 16 81 / 9 32 29 05 oder schreibt an: Manuel Feige, Hausstraße 90, 13088 Berlin. ●

► **Verkaufe** Game Boy Pocket (transparent), 4 Monate alt mit 4 Spielen: *Super Off-Road*, *Tamagotchi*, *The Flash*, *Super Battle Tank*, plus ein Satz Akkus und Schachtel für nur 230,-. Das ganze Paket mit Game Boy Pocket Akku Pak für nur 240,- (Neupreis: 440,-). Bei Interesse schreibt an Tom Buchroth, Annabergerstr. 19 in 09496 Marienberg/Saale. ●

► **Verkaufe** N64 für 200,-, 2 Controller (blau und grau) für je 40,-, 3 Controller Paks und ein Rumble Pak für je 20,-. Ausserdem: *Mission:*

Impossible für 100,-, *Banjo-Kazooie* für 60,-, *F-1 World Grand Prix*, *Frankreich '98* und *FIFA '98* für je 70,-, *Turok* für 50,-, *Automobili Lamborghini*, *Bombberman 64* und *Star Wars* für je 40,-. Alles in gutem Zustand mit Anleitung und Verpackung. Ferdi Albrecht, Lorenzonistraße 37, 81545 München. ●

► **Tausche** *Turok* und *Top Gear Racing* gegen *Snowboard Kids*, *WCW vs. NWO* oder *Mystical Ninja*. Fragt nach Thomas unter: 0 61 05 / 7 15 61. ●

► **Suche** *Mario Kart 64* oder tausche gegen *Diddy Kong Racing* (beide N64). Interessenten bitte melden bei: Manuel Carlsson, Möslweg 4, 86850 Fischbach. ●

► **Verkaufe** für N64 *Blast Corps* und *Super Mario* mit Anleitung für je 50,-. Ich tausche *Blast Corps* oder *Super Mario* gegen *Turok - Dinosaur Hunter*. Suche einen Game Boy Pocket mit *Wario Land 2* oder nur einen Game Boy Pocket. Pablo Garate, Akazienweg 23, 56075 Koblenz, Telefon 02 61 / 5 76 12. ●

► **Verkaufe** NES mit 4-Spieleradapter, 3 Joypads und Zubehör für 60,-. NES-Spiele: *Faxanadu* und *Zelda 2* für je 40,-, *Mario Bros* und *Snake*

Rattle 'n Roll für je 15,- und *Darkwing Duck* für 25,-, oder alle zusammen für 145,-. SNES-Spiele: *F-Zero* für 20,- und *Earthworm Jim 1* und *2* für je 40,-. Tausche die drei SNES-Spiele gegen *Banjo-Kazooie* für N64 in deutsch. Jörg Holz, Tel. 02 01 / 55 70 54 oder 01 77 / 3 87 34 68. ●

► **Verkaufe** für N64: *International Superstar Soccer 64*, *Super Mario 64*, *Mario Kart 64* und *Wave Race 64* für je 60,- oder komplett für 200,-. Roy Eppele, 0 71 52 / 5 83 77. ●

► **Verkaufe** für SNES: *King Arthurs World*, *Mega Man X 1-3*, *Soul Blazer*, *Theme Park*, *Illusion of Time*, *Mario World*, *Mechwarrior*, *Mario Paint* mit Maus, *F-Zero*, *Sim City*, *Mario All-Stars*, *ClayFighter* und NFVs 1-27. Tino Wendler, Kantstr. 15, 73431 Aalen, Tel. 07 361 / 36 324. ●

► **Die Spielregeln:** Alle privaten Kleinanzeigen in Fun Vision sind kostenlos. Die Redaktion streicht indizierte, ausländische und Nintendo-inkompatible Produkte kommentarlos.* ●

JAPANISCH FÜR ANFÄNGER 38

Lebt ihr für Nintendo-Spiele? Seid ihr „Star Trek“-Fan und pilgert zu jeder Convention? Dann seid ihr wahrscheinlich ein *otaku*.

Otaku ist japanisch und bedeutet wörtlich „im Haus“. Doch wenn ihr einen Japaner als *otaku* bezeichnet, dann ist er bestimmt beleidigt: In Japan bedeutet das Wort, dass derjenige „von seinem Hobby besessen“ ist. Das geht soweit, dass er vor lauter Hobby den Sinn zur Realität verliert: Technik-*otaku* haben manchmal riesige Schuldenberge, weil sie immer die tollsten und neuesten Geräte besitzen ... In Amerika und in Europa ist es „cool“, ein *otaku* zu sein: Fans japanischer Trickfilme (Anime) und Comics (Manga) bezeichnen sich selbst so.

Zurück nach Japan, wo nicht jeder *otaku* unbedingt ein „Stubenhocker“ ist. In ganzen Gruppen sind manche organisiert und treffen sich regelmässig, um gegenseitig ihre (selbst hergestellten) Verkleidungen zu bewundern. Auf der Tokyo Game Show (Fotos) hatten sie sogar ermäßigten Eintritt und Umkleide-Kabinen. Viel Spaß wünschen wir bei unseren Fotos von lebendig gewordenen (Videospiel-)Helden!



Ganze Truppen finden sich zusammen, wie hier SNKs *King of Fighters* (Foto) oder Capcoms *Street Fighters*.



Pikachu genki de chu (N64) live!



Otaku gibt es auch hinter der Kamera: Einige Besucher sammelten nur Fotos von den verrückten Kostümen.



Unser spitzzohriger Freund Link gab auch sein Stelldichein.

LESERCHARTS

nintendo 64

1

Banjo-Kazooie

(1)

2

Gex 3-D
Enter the Gecko

(-)

3

Frankreich '98
Die Fußball-WM

(4)

4

Int. Superstar Soccer '98

(-)

5

Diddy Kong Racing

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Harvest Moon

(-)

3

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3

(3)

4

Lufia
Rise of the Sinistrals

(5)

5

Terranigma

(-)



game boy

1

Wario Land 2

(2)

2

Zelda IV
Links Awakening

(1)

3

V-Rally

(5)

4

Pocket Bomberman

(-)

5

Hugo 2

(-)



VERKAUFSCHARTS

nintendo 64

1

Banjo-Kazooie

(1)

2

1080° Snowboarding

(-)

3

Mission: Impossible

(-)

4

Yoshi's Story

(3)

5

F-Zero X

(-)



super nintendo

1

Legend of Zelda III
A Link to the Past

(1)

2

Super Metroid

(-)

3

Dixie's Double Trouble
Donkey Kong Country 3

(-)

4

Great Circus Mystery
starring Mickey & Minnie

(-)

5

Super Mario World

(-)



game boy

1

Wario Land 2

(1)

2

Pocket Bomberman

(4)

3

Bugs Bunny Crazy Castle

(-)

4

Castlevania Legends

(-)

5

Ottos Ottifanten
Baby Brunos Alptraum

(-)



REDAKTIONSCHARTS

alle Systeme

1

Turok 2: Seeds of Evil (N64)

2

Legend of Zelda 64 (N64)

3

Silicon Valley
(Spacestation S. V.) (N64)

4

NBA '99 (N64)

5

Rogue Squadron
(Star Wars) (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.*

* Der Rechtsweg und ein Umtausch von Preisen sind ausgeschlossen.
() = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.
Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel von Nintendo of Europe ermittelt. Wir danken für die Unterstützung.

TIPPS + TRICKS

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

NFL Blitz

Geheime Spieler

Gebt die folgenden Daten im „Enter Initials“-Bildschirm ein um ein paar geheime Spieler freizuschalten:

Spieler	Name	Code	Spieler	Name	Code
Brain	Brain	1111	Dan Forden	Forden	1111
Dan Thompson	Daniel	0604	Demon Shinok	Shinok	8337
Jason Skiles	Jason	3141	Jeff Johnson	Japple	6660
Jennifer Hedrick	Jenifr	3333	Jim Gentile	Gentil	1111
John Root	Root	6000	Kopfloser	Carltn	1111
Luis Mangubat	Luis	3333	Mark Turmell	Turmell	0322
Mike Lynch	Mike	3333	Raiden	Raiden	3691
Sal Divita	Sal	0201	Skull	Skull	1111

Cheats

Hier sind noch ein paar Initialen ohne Spieler-Namen, die müsst ihr schon selbst herausfinden. Wie auch bei dem obigen Tipp gebt ihr die Namen im „Enter Initials“-Bildschirm ein:

Name	Code	Name	Code	Name	Code
Thug	1111	Van	1234	Billz	0526
Zz	1221	Jimk	5651	Marka	1112
Ed	3246	Todd	1122	Mitch	4393
John	5158	Josh	4288	Ryan	1029
Beth	7761	Brian	0818	Grinch	2220
Paulo	0517	Lt	7777	Nico	4440
Gatson	1111	Guido	6765	Rog	8148
Monty	1836	Shun	0530	Gene	0310
Paula	0425	Dbn	6969		

Cheats

Im „Matchup“-Bildschirm könnt ihr mit einigen Tasten einen dreistelligen PIN-Code verändern. Die Z-Taste ändert die erste Ziffer, mit B ändert ihr die zweite und die A-Taste ist für die dritte Ziffer zuständig. Gebt die untenstehenden Codes ein um einige Cheats zu aktivieren. Vergesst aber nicht die angegebene Richtungstaste am Ende des Codes mitzugeben.

0-1-0 ↑	späte Hits	0-1-2 ↓	keine CPU-Unterstützung
0-2-1 →	zeigt mehr vom Feld	0-3-0 ↓	Nebel anschalten
0-3-2 ←	schnelle Turbos	0-4-0 ↑	riesige Köpfe
0-4-1 ↓	dicker Nebel	0-5-0 ↓	riesiger Ball
1-0-2 →	unsichtbare Namen	1-1-1 ↓	Turnier-Modus
1-1-5 ←	zufällige Spieler	1-2-3 ←	super FG's
1-2-3 →	kopflose Teams	1-4-1 →	riesige Spieler
2-0-0 →	große Köpfe	2-0-3 →	große Köpfe im Team
2-1-0 ↑	keine First Downs	2-1-2 ←	klares Wasser
2-2-2 →	Spiel bei Nacht	2-3-3 ↑	aufgepowertes Team
2-5-0 ←	schnelle Pässe	3-1-0 →	kleine Spieler
3-1-2 ←	stärkere Blocker	3-1-2 ↑	noch stärkere Offense
3-1-4 ↓	intelligente CPU	3-2-1 ←	keine Köpfe
3-4-2 ←	unsichtbarer Quarterback	3-4-4 ↑	keine Interceptions
4-0-4 ←	mehr Speed	4-2-1 ↑	stärkere Defense
4-2-3 ↓	keine Fumbles	4-3-3 ↑	unsichtbar
5-1-4 ↑	unbegrenzt Turbo	5-2-5 ↓	Schnee
5-3-4 ↓	Licht aus	5-5-5 →	Regen
5-5-5 ↑	Hyper-Blitz		

Gex 3-D – Enter the Gecko

Super Passwörter

Versucht doch einmal folgende Passwörter:

M758FQRW3J58FQRW4!	alle Fernbedienungen und 99 Leben
DPXMDGVXCVLCG5WFL	öffnet das erste Tor
C2G57FLRDQJV7FBTCN	öffnet das zweite Tor

NHL Breakaway '98

Wechsel-König

Ihr wollt einen verletzten Spieler einfach so austauschen? Dann geht in den Trainer-Raum und drückt dort: C←, C←, C→, C→. Jetzt ist dem Spiel euer Wunsch Befehl.

NHL '99

Große Köpfe und geheime Teams

Mit diesen Passwörtern könnt ihr einiges erreichen:

BIGBIG	riesige Spieler	BRAINY	riesige Köpfe
FAST	schnelleres Spiel	FEEEA	EA Blades- & EA Storm-Team

Madden '99

Codes für das Code-Menü

Gebt folgendes im Code-Menü ein:

INTHEGAME	EA Sports-Team	HAMMERHEAD	Entwickler-Team
BESTNFC	NFC Pro Bowl	AFCBEST	AFC Pro Bowl
BOOM	All-Madden-Team	PEACELOVE	60er All-Stars
BELLBOTTOMS	70er All-Stars	SPRBWLSHUFL	80er All-Stars
HEREANDNOW	90er All-Stars	TURKEYLEG	All-Timers
THROWBACK	75. Jubiläums-Team	GEARGUYS	NFL-Ausrüster-Team
OURHOUSE	Tiburon-Stadion	EASTADIUM	EA Sports-Stadion
WELCOMEBACK	1999 Cleveland Browns		

Iggy's Reckin' Balls

Codes für das geheime Passwort-Menü

Wer im Titelbild R und Z gleichzeitig drückt, schaltet das Passwort-Menü frei. Gebt dort folgende Codes ein:

THEUNIVERSE	alle Strecken	ICEPRINCESS	Eis-Plattformen
GOOEYGOOGOO	Goo-Plattformen	GOBABY	volle Turbos
TOOMUCHPIE	dicke Bälle	NONSTOP	Non-Stop Rollerball
2ROKTOO	die Turok 2-Engine	ROLFHARRIS	Stift & Tinte-Modus
JUMPAROUND	Level-Anwahl in der Pause		
HAPPYHEADS	alle Bälle (außer Iggy's Freundin)		

WWF Warzone

Kreatives Gestalten

In der letzten NFV haben wir schon ein paar Bastelanleitungen für bekannte Wrestler abgedruckt. Hier folgt nun der zweite Teil der Bastelstunde.

Wrestler der WWF

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Brian Christopher	male	1	Ripped	Average	Face 1 No Part 3/49	Tanktop Pro 1 12/99 Armpads Grey 16/99	Pants: Tiger 9/99 Belt: Leather Boots: Black	–	Rulebreaker	17
Brooklyn Brawler	male	1	Plain	Average	Face: 5 Hair: Crew Cut	Tanktop: Sweat	Pants: Acide Jeans Belt: Leather Shoes: Black 1	–	Rulebreaker	18
D Lo Brown (2)	male	2 42	Plain	Average	Face: 3 Hair: Crew Cut Beard: Goatee 1	Tanktop: Black 2 Jacket: Bubble Armpads: Grey 0/9	Pants: Color 99/99 Boots: Black (Belt: Egg)	–	Rulebreaker	6/9
Darren „Puke“ Drosdov	male	1	Plain	Average	Face: 4 Hair: Dreadlocks 5/75 Beard: Beard 1 6/65 Acces.: Bandana	Armpads: White	Long Shorts: Denim 95/89 Boots: White	15	Fan Favourite	15
Dr. Death	male	1 87	Plain	Muscle	Face: 2 Hair: Long Bangs 3/74 Beard: 3 6/65	Tanktop: V Tank 0/99 Armpads: White 0/0	Pants: Black Boots: White Knee Pads: Red 1 95/99	–	Rulebreaker	7
Edge	male	3 67	Ripped	Average	Face: 4 Hair: Pull Back 15/99 Beard: Goatee 1 0/0 Acces.: Sunglasses 2 59/27	Gloves: Finger Armpads: White 0/0	Pants: Purple 76/60 Belts: Blugo 14/59 Boots: Black Acces.: Generic Shorts 77/43	2	Fan Favourite	17
Giant Silva	male	1	Ripped	Muscle	Face: 4 99 Beard: Brilo Acces.: Sunglasses 3 0/0	Shirt: Body Suit	Pants: Body Suit Shoes: Black 1	25	Fan Favourite	19
Hawk (LOD 2000)	male	1	Ripped	Average	Face: 1 Mask: Bug 0/0	–	Pants: Gladiator 0/99 Boots: Generic 0/99	–	Fan Favourite	18
Jaquleen	female	2	Ripped	Average	Face: 2 Hair: Long Bangs	Tanktop: Generic 1 96/99	Pants: Generic 0/99 Shoes: Black 1	–	Rulebreaker	17
Marc Mero	male	3	Ripped	Average	Face: 4 Hair: Crew Cut 7/55 Beard: Mustache 2 6/65 Acces.: Sunglasses 2 0/0	Gloves: Finger Armpads: White	Long Shorts: Black/White Boots: Generic	–	Rulebreaker	18
Mark Henry	male	6 0/18	Hairy	Heavyw.	Face: 1 Hair: No Parts 3/49 Beard: Goatee: 1 0/0	Armpads: Black Tanktop: Black 1 0/0	Shorts: Black 1 0/0 Boots: Black Acces.: Black Shorts	8/6	Rulebreaker	6/9
Mike Tyson	male	2 49	Ripped	Average	Face 1 45 Hair: Crew Cut 7/55	Shirt: DX	Pants: Denim 56/60 Shoes: Sneakers 0/0	–	Rulebreaker	2/11
Mrs. Yamagutchi	female	3	Plain	Skirt	Face: 2 Hair: Long Bangs	Tanktop: Black 2	Shorts: Black 1	–	Rulebreaker	18
Scott Taylor	male	1	Plain	Average	Face: 5 Hair: Curly 2 12/62 Beard: Goatee 1	Tanktop: Pro 27/77 Armpads: Gray 17/99	Pants: Tiger 29/99 Boots: Black	–	Rulebreaker	18
Steve Blackman	male	1	Ripped	Average	Face: 1 Beard: 3 Hair: No Parts	–	Pants: Black Boots: Black Kneepads: Black 2	–	Fan Favourite	13k
Steven Regal	male	1 90	Plain	Average	Face: 5 Hair: Crew Cut	Armpads: White	Shorts: Red Boots: Generic 95/99	26	Rulebreaker	1
Terry Funk	male	1 32	Plain	Average	Face: 5 Hair: Long Bangs 3/74 Beard: Goatee 1 0/0 Acces.: Headband 0/0	Armpads: Black 0/0	Pants: Clown Boots: White Acces.: Black Shorts	–	Fan Favourite	21
Tiger Ali Singh	male	3 14	Ripped	Average	Face: 5 Hair: Long Bangs Beard: Goatee 1	Shirt: Tuxedo Jacket: Tuxedo	Pants: Khacki Shoes: Black 1	–	Rulebreaker	17/22
Val Venis	male	1	Ripped	Average	Face: 2 Hair: Swoop 12/64 Beard: Goatee 1 0/0	–	Shorts: Metal 81/98	–	Fan Favourite	20
X-Pac	male	1 99	Ripped	Skinny	Face: 1 Hair: Long Bangs 3/74 Beard: Beard 3 6/69	Tanktop: V Tank 0/99 Armpads: Red 0/99	Pants: Black Boots: Red 2 96/99 Kneepads: Red 3 93/90	2	Fan Favourite	2/11

Wrestler der WCW/NWO

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Booker T.	male	2	Ripped	Average	Face: 2 Hair: Crew Cut 7/55 Beard: Mustache 3 6/65	Armpads: Grey 99/99 Gloves: Finger	Boots: Black Pants: Fire 0/99	–	Fan Favourite	18



WWF Warzone

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Buff Bagwell	male	1 39	Ripped	Average od. Muscle	Face: 3 Hair: Crew Cut 3/56 Beard: Goatee 1 0/0 Acces.: Sunglasses 2 0/0	Tattoos: Barbed Wire 1	Pants: Black Belt: Leather 11/33 Boots: Black Kneepads: Black 2 Acces.: Black Shorts	9	Rulebreaker	8
Chirs Jericho	male	1	Ripped	Average	Face: 1 Hair: Swooped 12/64 Armpads: Gray	Armpads: Gray	Pants: Blue Net 17/83 Boots: Black	13	Rulebreaker	20
Curt Henning	male	1 21	Ripped	Average	Face: 2 Hair: Curley 2 15/80 Beard: Goatee 1 0/0 Acces.: Sunglasses 2 0/0	Tanktop: V Tank 99/0 Armpads: Black	Boots: White Kneepads: Black 1	4	Rulebreaker	22
Dean Malenko	male	1	Regular	Average	Face: 1 Hair: Crew Cut	Armpads: White	Shorts: Flames 55/99 Boots: Black Kneepads: Blue od. Keine	5	Fan Favourite	22
Kanyon	male	1	Ripped	Average	Face: 4 Hair: Long Bangs Beard: Goatee 1	Armpads: White	Pants: Blue Net 37/64 Boots: Black	2	Fan Favourite	20
Konan	male	3	Ripped	Average	Face: 4	Tanktop: Black 2 Gloves: Finger	Shoes: Black 2 Pants: Khaki	13	Fan Favourite	19
Lodi	male	1	Plain	Average	Face: 1 Hair: Mob 1 16/47 Acces.: Sunglasses 2 0/0	Shirt: Black 1 Jacket: Leather Gloves: Finger	Long Shorts: Black Boots: Black	–	Rulebreaker	20
Scott Norton	male	1	Plain	Muscle	Face: 4 Beard: Goatee Acces.: Sunglasses 2 0/0	Tanktop: Black 1 0/0 Armpads: White	Long Shorts: Black Boots: Black Acces.: Black Shorts	25	Rulebreaker	22
Scott Steiner	male	1 30	Ripped	Muscle	Face: 5 Hair: Mop 1 16/40 Beard: Goatee 1 0/0 Acces.: Sunglasses 2 0/0	Tanktop: White 1 0/12 Armpads: White Neck: Tie 25/77	Long S.: White 1 56/50 Belt: Leather 11/33 Boots: Black	–	Rulebreaker	13
Stevie Ray	male	2	Plain	Muscle	Face: 5 Hair: Crew Cut	Gloves: Finger Armpads: Tight	Pants: Fire Belt: Blugo Boots: Black	11	Rulebreaker	18
Vincent	male	2 82	Plain	Average	Face: 3 Acces.: Sunglasses 2 12/0	Shirt: Black 1 Armpads: Black	Pants: Denim Boots: Black	4	Rulebreaker	22

Wrestler der ECW

Name des Wrestlers	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
Big Dick Dudley	male	1	Ripped	Muscle	Face: 5 Hair: Overeyes 0/0 Beard: Goatee 1	Tanktop: Tie Dye 51/61	Pants: Black Boots: Black	–	Rulebreaker	22
Buh Buh Ray Dudley	male	1	Plain	Heavyw.	Face: 3 Hair: Crew Cut 7/55 Beard: Goatee 3	Tanktop: Tie Dye 51/61	Pants: Black Boots: Black	–	Rulebreaker	22
Chris Candido	male	1	Ripped	Average	Face: 1 Hair: Mop 1 8/46	Armpads: Red 12/99	Kneepads: Red 1 12/99 Boots: Black	–	Fan Favourite	–
D Von Dudley	male	2	Ripped	Average	Face: 1 Hair: No Part Beard: Goatee 1	Tanktop: Tie Dye 51/61 Armpads: Black	Acces.: Overalls 2 Boots: White Kneepads: Black 1	8	Rulebreaker	22
Justin Credible	male	1	Plain	Average	Face: 5 Beard: Goatee	–	Long Shorts: Denim Boots: Black	–	Rulebreaker	18
New Jack	male	2	Plain	Average	Face: 5 Beard: Goatee 2 Acces.: Headband 0/99	Shirt: Black 1	Pants: Army 99/47 Shoes: Black	7	Fan Favourite	8

Sonstige Stars

Name des Gaststars	Gender	Skin Color	Skin-Type	Body Type	Head	Upper Body	Lower Body	Moves*	Personality	Theme*
James Hetfield (Metallica)	male	5 99	Plain	Average	Face: 1 99 Hair: Curly 1 Beard: Beard 1	(Shirt: DX) Armpads: Brown 99/99	Pants: Leather 1 Shoes: Black 1	–	–	–
Puff Daddy	male	2	Ripped	Average	Face: 1 Hair: Brillo Beard: Goatee Acces.: Sunglasses 2 59/42	Tanktop: Generic 1 54/78 Tattoos: Barbed Wire 1 Neck: Gold	Pants: Denim Boots: Black 2	4	Fan Favourite	19
Reptile	male	1	Ripped	Average	Face: 1 Mask: Motorcross 29/99 Hair: No Part 3/49	Shirt: Black 2 Jacket: Bubble 29/99 Armpads: 29/99	Pants: Blue Net 29/99 Boots: Black	–	–	–

* Zahlen hinter der Beschreibung (z. B. 12/64) geben den oberen und unteren Farbwert an. Auch bei Skin Color stehen Farbwerte 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 = Gold Dust, 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.

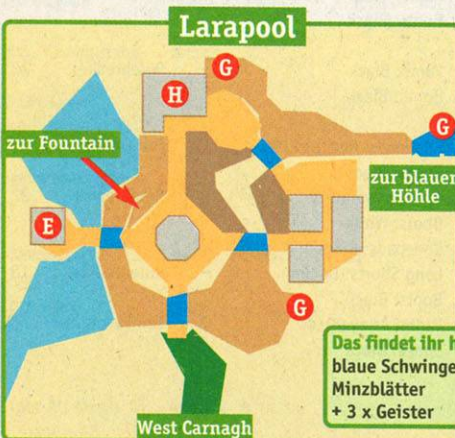
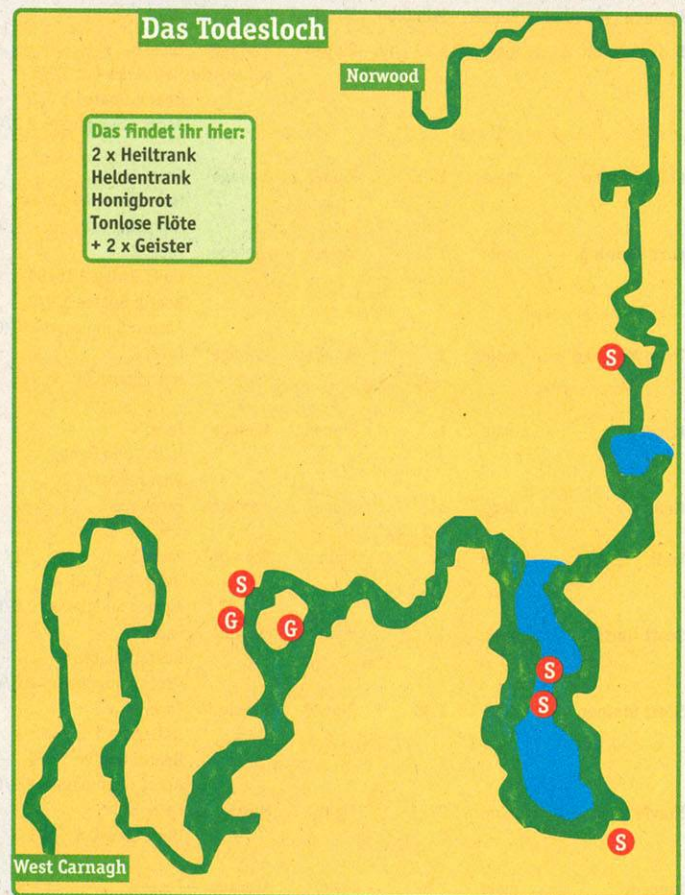


Holy Magic Century

(Komplettlösung – Fortsetzung aus NFV 41)

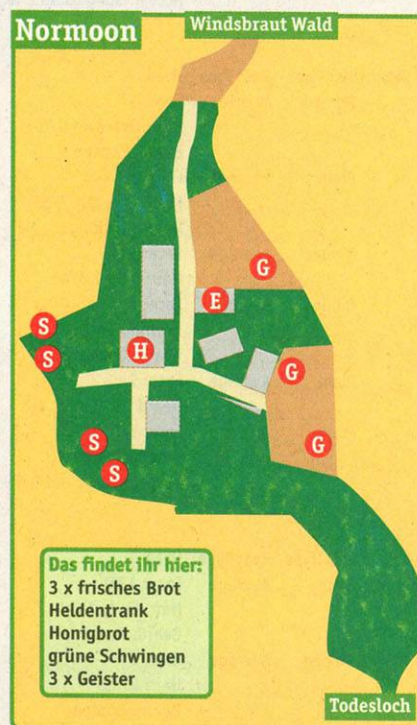
West Carnagh

Wenn ihr im Schiff in die Kabine geht und diese wieder verlasst, ist das Ziel eurer Reise (die Bucht von West Carnagh) schon erreicht. Der Kapitän erzählt euch, dass ihr leider nicht mehr zurücksegeln könnt, da kein Wind mehr weht. Macht euch also auf den Weg nach Larapool. Doch zuvor gilt es zwei Spirits einzusammeln.



Larapool

Im Hotel wartet in der oberen Etage Leila der Wassergeist auf euch. Sie erzählt euch, dass jemand den Wind-Jade gestohlen hat. Und so schickt sie euch nach Normoon den Stein zu suchen. Vergesst aber nicht den Laden zu besuchen (der Schwingen wegen), bevor ihr nach Normoon aufbrecht.



Normoon

Auf der Suche nach der Wind-Jade landet ihr im Druiden-Dorf Normoon. In den beiden Feldern findet ihr insgesamt drei Magie-Steine und in den Windmühlen sind Schatzkisten versteckt. Speichert im Hotel und holt euch die Schwingen beim Kaufmann, bevor ihr Normoon in Richtung Windsbraut Wald verlasst.

Windsbraut Wald

Wenn euch im Wald einmal die Magie ausgehen sollte, geht ihr am besten schnell zur Hütte. In der Hütte werdet ihr nicht angegriffen und könnt so in aller Ruhe eure Magie aufladen. Am Ende wartet Zelse, der Dieb der Wind-

Jade auf euch. Bewaffnet mit Honigbrot und Heiltrank tretet ihr ihm gegenüber. Mittlerweile dürft ihr so viel Power besitzen, dass ihr ihn mit einem Stockhieb über 50 Punkte abziehen könnt. Das ist auch notwendig, denn der Gegner verfügt über 700 Lebenspunkte. Außerdem beherrscht er drei Attacken. Die schwächste ist die Nahkampf-Attacke, sie zieht euch lediglich 20 Punkte ab. Stellt euch also direkt vor Zelse und bratet ihm immer wieder eins mit eurem Stock über.

Der Weg durch die West Carnagh

Da die große Brücke beschädigt ist, müsst ihr eine Ausweichroute suchen. Diese findet ihr, wenn ihr euch von Larapool aus rechts haltet. Dort führt nämlich eine kleine Holzbrücke über den Fluss. Folgt jetzt dem Weg und ihr kommt zu einem Hotel. Da das Todesloch ziemlich gefährlich ist, solltet ihr dort kurz rasten und Energie auftanken. Dann stürzt ihr euch mutig in das Todesloch.

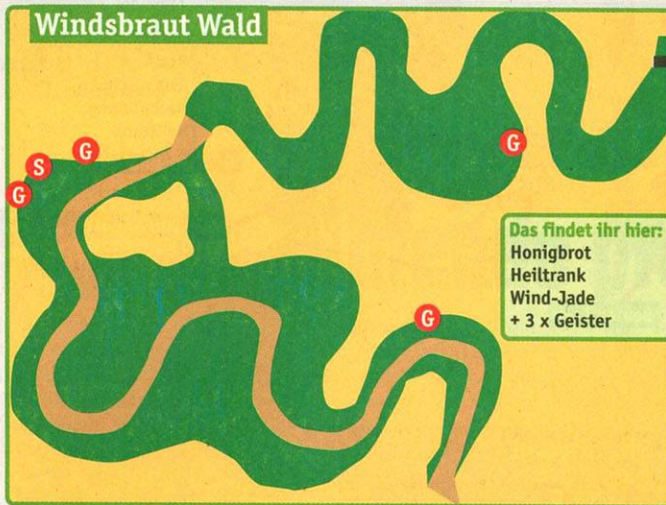
Das Todesloch

Im Todesloch findet ihr neben zwei Magie-Steinen auch fünf Schatztruhen mit vielen nützlichen Dingen. Da die Gegner hier ziemlich stark sind (bestes Beispiel ist der Waber), solltet ihr mit Hilfe des Heilzaubers eure Energie immer wieder auffüllen.



Holy Magic Century

(Komplettlösung – Fortsetzung aus NFV 41)

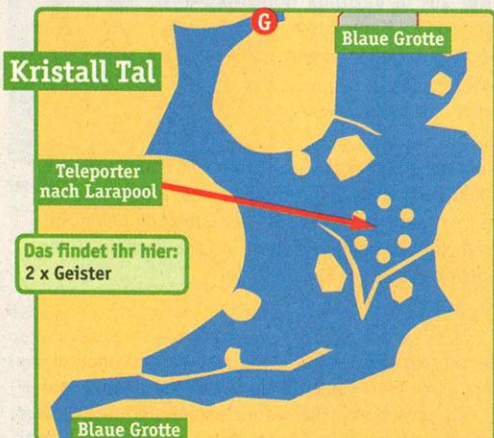
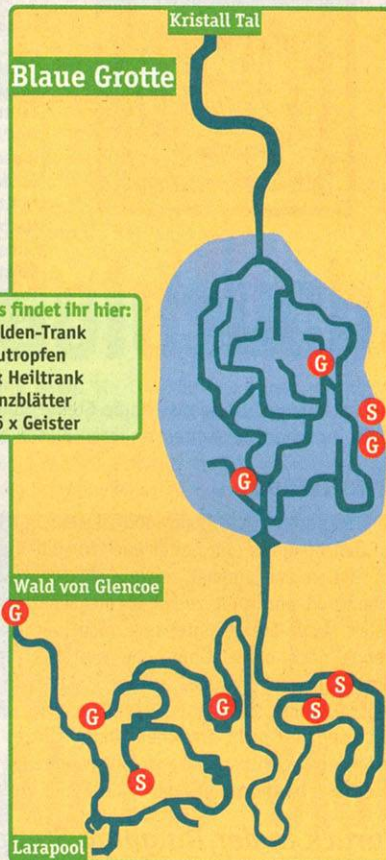


Die Blaue Grotte

Habt ihr die Wind-Jade in der Tasche, ist auch die Brücke nach Larapool repariert. Kehrt nach Larapool zurück und besucht wieder Leila im Hotel. Sie öffnet euch jetzt die Tür zum Brunnen. Dort angekommen senkt sie das Wasser des Flusses. Folgt jetzt dem Weg, der dadurch freigelegt wurde, und betretet die Blaue Grotte. Vorher solltet ihr aber im Kanal die drei Magie-Steine aufsammeln. Da die Grotte ziemlich groß ist, kann man sich leicht verlaufen. Auf unserer Karte könnt ihr euch den kürzesten Weg aussuchen. Doch vergesst dabei nicht, dass es ein paar nützliche Sachen einzusammeln gibt, wenn ihr nicht gleich zum Kristall-Tal geht.

Zu Besuch bei Epona

In der Hütte erzählt euch Epona, dass ihr zur Insel Syke reisen müsst. Dort könnt ihr



bei Colleen den Wasser-Juwel abholen. Alles was ihr jetzt noch tun müsst, ist in den nächsten Raum zu gehen und den magischen Kreis zu betreten.

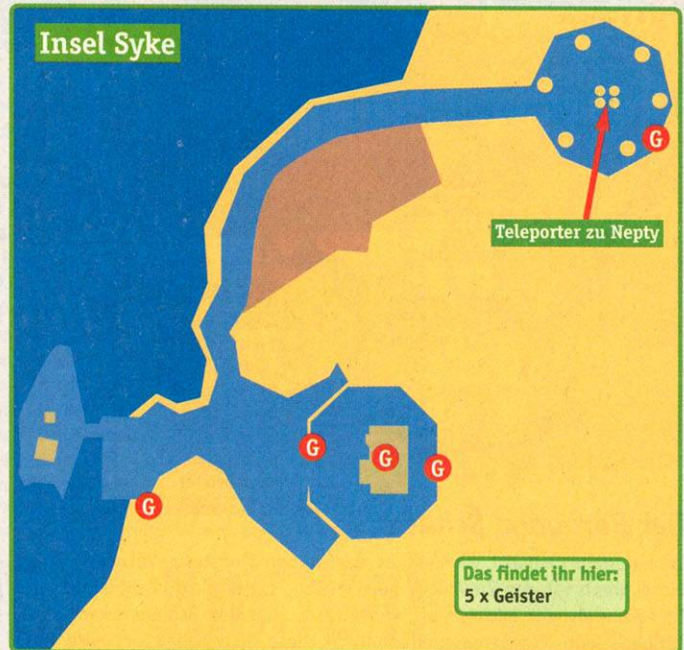
Auf hoher See

Der Teleporter bringt euch an Bord eines Schiffes. Geht unter Deck und holt euch den Magie-Stein und

den Schatz aus der Truhe. Vergesst dabei nicht mit allen Passagieren zu sprechen und den Spielstand abzusichern.

Insel Syke

Nachdem ihr die Kabine des Schiffs verlassen habt, seid ihr auch schon auf der Insel Syke. Besucht dort das Haus. Im Gespräch mit Colleen und ihrem Piraten kommt heraus, dass das Wasser-Juwel auf der Spitze des Berges zu finden ist. Dort ist ein Teleporter, der euch in die Tiefe des Meeres bringt.



Nepty

Nepty ist die selbsternannte Beschützerin des Wasser-Juwels. Haltet euch in einiger Entfernung auf, denn dann könnt ihr ihren Angriffen einfach ausweichen. Benutzt dann den Feuer-Ball um Nepty langsam aber sicher auszuschalten. Sie verfügt übrigens über 900 Lebenspunkte. Nach dem Kampf mit Nepty könnt ihr die Unterwasserwelt getrost verlassen. Es gibt hier nichts weiter aufzusammeln.

Zurück nach Larapool

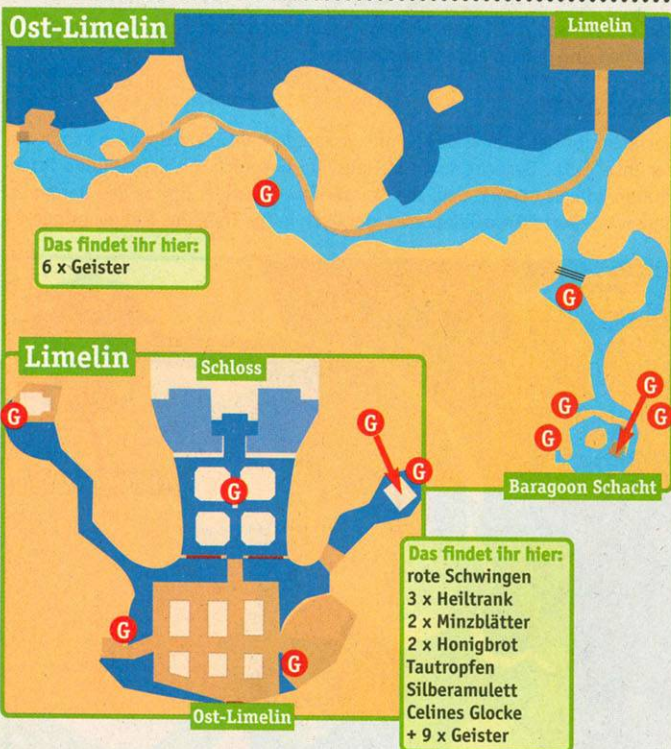
Im Nebenzimmer von Colleens Haus gibt es einen Teleporter, der euch zu Eponas Hütte bringt. Verlasst das Haus und sucht den Steinkreis, der euch nach Larapool zurückbringt. Bevor ihr jedoch das Schiff besteigt und nach Limelin fahrt, solltet ihr die gelben Schwingen benutzen und nach Dondoran zurückkehren. Redet erneut mit dem König und sucht dann die Bibliothek im oberen Stockwerk auf. Stellt euch vor das nördliche Bücherregal und drückt A. Es fährt zur Seite und gibt einen Geheimraum frei. Dort findet ihr einen weiteren Magie-Stein. Ist der aufgesammelt, könnt ihr nach Larapool zurückkehren. Vergesst zuvor nicht beim Kaufmann in Dondoran noch einmal gelbe Schwingen abzuholen.

Limelin (15+16)

Wenn Ihr jetzt am Limelin Kai angedockt habt, steht euch eine schwere Wanderung zur eigentlichen Stadt Limelin bevor. Besucht in der Stadt jedes Haus um keine Schatztruhe zu übersehen. Sammelt auch hier die Magie-Steine ein und geht nun zum verriegelten Haus und zum Turm. Denn auch dort findet ihr Magie-Steine. Dann öffnet ihr die Pforte zum Schloss. Auch hier müsst ihr jeden Raum untersuchen. In der Bibliothek lohnt es sich z. B. die kleine Treppe zum Bücherschrank zu besteigen. Besucht jetzt die Königin im obersten Stock und sprecht mit ihr. Sie erzählt euch, dass euch Fargo im Weg steht. Ihr müsst ihn finden und besiegen. Nach dem Gespräch sucht ihr erst einmal hinter dem Thron eine Geheime Tür. Verlasst dann die Stadt in Richtung Baragoon Schacht.

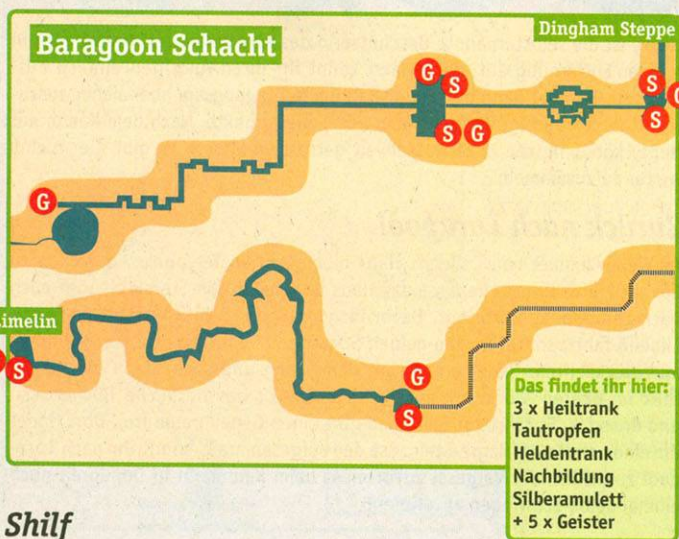
Holy Magic Century

(Komplettlösung – Fortsetzung aus NFV 41)



Der Baragoon Schacht

Im Baragoon Schacht wimmelt es nur so von Monstern. Verzweifelt also nicht, wenn ihr das Ziel nicht beim ersten Mal erreicht. Achtet auf eure Energie und heilt euch so oft wie möglich. Auf den Schienen kann euch übrigens kein Monster angreifen. Nutzt diese Gelegenheit um eure volle Energie wieder herzustellen.

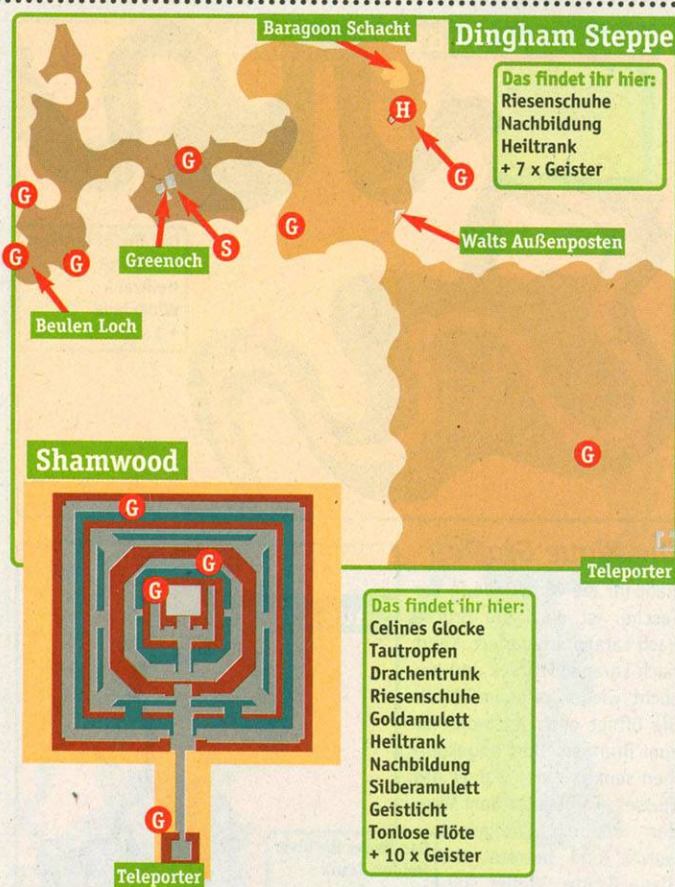


Shilf

Am Ende des Schachtes trifft ihr nicht etwa auf Fargo, sondern vielmehr auf seinen Untertan Shilf. Er lauert euch in einem Labyrinth auf und verfügt über zwei Angriffsarten. Die erste ist eine Blitzattacke, der ihr mit etwas Übung ausweichen könnt. Die zweite Attacke besteht aus mehreren ziel-suchenden Pfeilen. Haltet Distanz zu Shilf und bekämpft ihn mit einem Feuerball der Stufe drei. Nachdem er besiegt ist, könnt ihr noch ein paar Objekte aufsammeln und dann den Baragoon Schacht verlassen.

Die Wüste

In der Dingsham Steppe angekommen geht ihr zuerst zum Zelt. Dort könnt ihr euch ausruhen und abspeichern. Besucht dann Walts Außenposten. In einem Nebenraum findet ihr eine Truhe mit Riesenschuhen. Sucht dann mitten in der Wüste den Teleporter nach Shamwood und plündert dort die



Schatzkammern. Übrigens: Magie-Steine, die in der Wüste versteckt sind, könnt ihr schon von weitem an ihren Blasen erkennen.

Shamwood

Der Teleporter nach Shamwood ist sehr gut in der Wüste versteckt. Achtet auf den Kompass und haltet euch in südlicher, bzw. südöstlicher Richtung. Ein Ballon am Himmel zeigt euch den Weg. Betretet die Phantomstadt Shamwood und geht zuerst in die Schatzkammer (natürlich dürft ihr die vielen Magie-Steine unterwegs nicht vergessen). Von dort aus führt eine Treppe nach oben. Über eine weitere Treppe kommt ihr dann in den Altar-Raum, wo das Goldamulett liegt. Wie ihr bestimmt schon bemerkt habt, befindet sich neben dem Teleporter ein weiterer Magie-Stein, doch den könnt ihr nicht erreichen. Dafür gibt es einen Trick: Auf der östlichen Seite der unsichtbaren Wand gibt es eine kleine Öffnung. Sie führt um den Teleporter herum zu diesem Magie-Stein. Verlasst nun Shamwood wieder.

Zurück in der Dingham Steppe

Haltet euch vom Teleporter aus in Richtung Nord/Nord-West. Nach einer Weile findet ihr einen versteckten Magie-Stein. Besonders bei Nacht lässt sich dieser versteckte Stein gut finden. Denn dann seht ihr schon von weitem seine Luftblasen.

Greenoch

Geht jetzt nach Norden an Walts Außenposten vorbei und dann westlich nach Greenoch. In einer Ruine vor dem Laden findet ihr eine Schatztruhe. Übernachtet im Hotel und folgt dann dem Weg. Bei der Gabelung nehmt ihr den linken Weg, da der rechte nach einigen Metern in Lava versinkt. Über verschobene Erdschollen geht es dann zur Beulenhöhle.

Beulenhöhle

Achtet in der Höhle immer auf euren Kompass, denn man kann schnell die Orientierung verlieren. Am Ende der Beulenhöhle trifft ihr endlich auf Fargo. Er verfügt über zwei Angriffsarten: Seine nukleare Feuerbombe ist der Hammer und zieht euch ziemlich viel Energie ab. Den Feuerbällen könnt



Exklusiv-Infoservice für NFV-Leser

Mehr Sternen-Kriege

Nintendo. Die Rogue Squadron hat ihre Kämpfe noch nicht ausgefochten, da stehen auch schon die nächsten Sternen-Krieger bereit. Schon im Mai will Nintendo das Spiel zum Film „Star Wars: The Phantom Menace“ herausbringen. Im Ringen um die Rechte für Spiele zu diesem Film hat Nintendo selbst den großen Konkurrenten Sony ausgestochen. Ein Erfolg, der für Nintendo nicht nur bedeutet, dass sie die Spiele als erste auf den Markt bringen können, sondern auch, dass sie unter den Star Wars-Fans eine treue Anhängerschaft finden werden. Das erste dieser Spiele soll zeitgleich mit dem Film im Mai erscheinen, ein genauer Titel steht noch nicht fest. Sicher ist hingegen, dass LucasArts wieder die führende Rolle bei der Programmierung übernehmen wird. Gerüchten zufolge sollen gleich zwei Spiele in Planung sein. Eines davon wird vermutlich ein Rennspiel werden, das andere wird wohl eher im Shooter-Genre anzusiedeln sein. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

Goldenes Bröckchen

Westwood Studios. Jeder wartete auf *Command and Conquer* für das N64 aus den Westwood Studios. Was sie uns bringen,



ist *Golden Nugget 64*. Eine Casino-Simulation für bis zu 4 Spieler. Spiele wie „Black Jack“, „Slot Machine“, „Roulette“ und „Baccara“ können gespielt werden. Jedes Spiel wird anfängergerecht erklärt. Auch vielfältige Optionen sind vorhanden (Menge der CPU-Gegner, Spielregeln). Für diejenigen, die einen Las Vegas-Trip planen, sind sogar einige digitalisierte Bilder auf dem Modul.

Nintendo prügelt

Nintendo/Imagine Media. Nintendo Co., Ltd. (Japan) arbeitet an dem Knuddel-Beat'em Up *All-Star Dai-Rantou Smash Bros.*

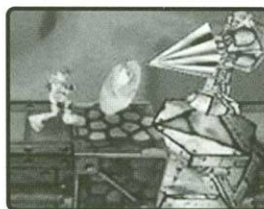


(N64). Wie Nintendos bekanntester Spieleentwickler Shigeru Miyamoto bestätigte, werden zahlreiche bekannte Nintendo-Charaktere in dem Spiel vertre-

ten sein. Samus Aran gibt hier (und nicht in einem *Metroid 64*) ihren N64-Einstand. Desweiteren ist bereits bekannt, dass Mario, Luigi, die Prinzessin, Wario und Yoshi aus den *Super Mario*-Spielen antreten. Blue Falcon (*F-Zero*), Link (*Legend of Zelda*), Donkey Kong (*DKC/DKL*-Spiele), Kirby (*Kirby*-Serie) sind ebenfalls eingeplant. Neben zahlreichen *Pocket Monster*-Charakteren könnten auch verschiedene „Bösewichte“ aus bekannten Nintendo-Titeln dabei sein. *Smash Brothers* wird vom Erfinder der *Kirby*-Serie entwickelt und soll Anfang '99 erscheinen.

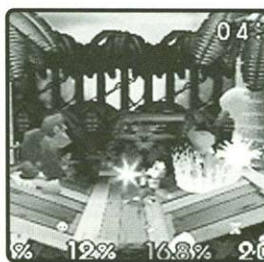
Goldsucher

Big Bang. Ein C64-Klassiker entert die N64-Welt. Ein Strategiespiel mit vielen Puzzle-Elementen ist *3-D Lode Runner*. Schlagt euch durch über 150 Level und sammelt mit eurem Helden so viel Gold wie möglich ein. Die Rätsелеlemente haben einen gnadenlosen Schwierigkeitsgrad – das kann euch zum Verzweifeln bringen.



Abriss-Monster

Midway. Ihr könnt euch auf die Fortsetzung des Arcade-Klassikers *Rampage: World Tour* freuen. Midway arbeitet zur Zeit an *Rampage: Universal Tour*. Es wird über 125 neue Städte und mehrere Bonus-Level zum Zerstören geben. Die drei Monster aus dem ersten Teil wurden komplett neu aufgearbeitet und haben noch Gesellschaft von vier weiteren Kreaturen bekommen. Alle Monster beherrschen neue Angriffe und sogar Spezial-Attacken. Hierfür gibt es jetzt eine separate Power-Leiste auf dem Spiel-Bildschirm. Außerdem wird *Rampage* durch verschiedene Tageszeiten und Wettereinfälle noch interessanter. Erstmals können sogar drei Spieler gleichzeitig Städte zerstören. Für das richtige Gefühl sorgt dann noch das Rumble Pak, Spielstände werden auf dem Controller Pak gespeichert.



Knifflig!

THQ. Die Rugsrats erobern das N64. Eine Brettspiel-Simulation mit den Baby-Comic-Helden aus der TV Serie ist geplant. Es soll ein Spiel für jede Altersklasse werden. Das *Rugsrats Board Game* wird viele knifflige Elemente enthalten, die mit einem der fünf Hauptdarsteller gelöst werden müssen. Man kann es sich als eine Art Monopoly mit 3-D Figuren aus Rugsrats vorstellen. Drei verschiedene Modi werden enthalten sein, unter anderem ein Competition-Modus, in dem mehrere Spieler zusammen Rätsel lösen müssen, bevor Angelica (ein nicht spielbarer Charakter) sie löst. Außerdem werden die Stimmen der Charaktere im Spiel die original Stimmen der Serie haben.



Premiere

MGM Interactiv/Z-Axis. Eine Filmumsetzung wird von MGM als Erstlingswerk erwartet. *Rollerball* wird ein Mix aus brutalem, futuristischem Football, Hockey und Moto-Cross. Jeder Charakter aus dem Film wird spielbar sein. Die Bewegungsabläufe der Spieler wurden alle von Karateameistern und Wrestlern übernommen. Erscheinen wird der Titel pünktlich zum Kinostart des Remakes von James Caans „Rollerball“. Das ist aber leider erst Ende nächsten Jahres ...

Es geht los!

Electronic Arts. Für die Playstation, den PC und das N64 soll EAs *NBA Live '99* erscheinen. Die Version für die Nintendo-Konsole machte dabei den Anfang: In den USA kam sie Anfang November auf den Markt, eine Woche vor den beiden anderen. Für die Playstation und den PC ist das Spiel nur eine Fortsetzung der bereits bewährten 98er-Version. Auf dem N64 war es allerdings ein absoluter Neuling; deshalb wurde der Start des Basketballtitels auch von EA vorgezogen.

Na endlich

GT Interactive. Fünf Jahre nach Erscheinen des zweiten Teils von *ToeJam & Earl* denken die Programmierer von ToeJam & Earl Productions nun über eine weitere Fortsetzung nach. Pläne dafür existieren bereits seit einiger Zeit. Jetzt hat sich auch ein möglicher Vertrieb gefunden: GT Interactive bemüht sich um die Rechte für eine Veröffentlichung des Titels auf dem N64 und der neuen Sega-Konsole Dreamcast. *ToeJam & Earl III* soll sich wieder näher an den beliebten ersten Teil der Serie von 1991 anlehnen, als dies die sidescrollende Fortsetzung getan hat, erklärte Mark Voorsanger, einer der Entwickler. Übrigens interessiert sich das Programmierer-Team sehr für die Meinung der Spieler. Diese können via Internet ihre Anregungen an die Entwickler schicken. Das geht unter www.TJandE.com.

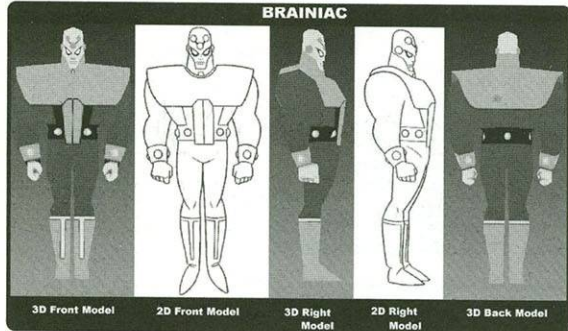
Markenzeichen: roter Umhang

Titus/NFV. Fax-Interviews sind ein beliebtes Mittel in Redaktionen um kurzfristig Hintergrund-Informationen z. B. über Spiele zu bekommen. In diesem Newsletter starten wir mit dem Fax-Interview von Superman-Produzent und Titus-Chef Eric Caen.

onszyklus' oft um Rat gefragt wurde, weil er damals die größte N64-Erfahrung hatte. Wie stark war er letztlich an dem Projekt beteiligt?

EC: Rob ist der Produktions-Direktor von *Superman 64*.

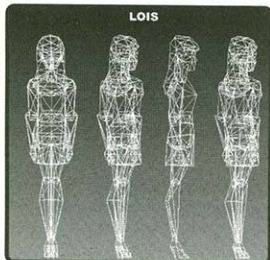
NFV: Zu unserem Bedauern mussten wir erfahren, dass



NFV: Wie viele Leute arbeiten an *Superman* (N64)?

EC: Wir sind ein Team aus insgesamt 30 Leuten.

NFV: Wer hat daran gearbeitet (z. B. welche Projekte betreuen die Leute früher)?



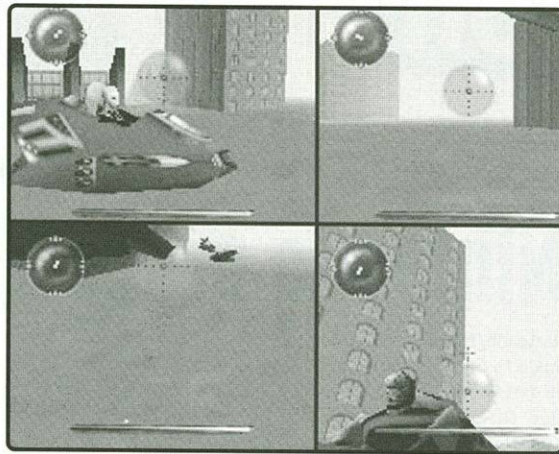
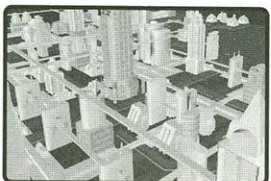
EC: Na wer wohl? Designer: Eric Caen, Mitgründer von Titus!

NFV: Rob Stevens (der Entwickler von *Lamborghini 64* und *Roadsters '99*) erzählte uns, dass er zu Beginn des Produkti-

Superman nicht vor Weihnachten in Europa erscheint. Für wann ist das Erscheinen geplant und was muss noch getan werden um es wirklich zu schaffen (abgesehen von der Produktion der Module selbst und dem Nintendo-Siegel)?

EC: Eigentlich nur noch das Nintendo-Siegel! Das könnte sogar im Dezember noch klappen ...

NFV: Welche Probleme entstehen bei der Arbeit mit einem so starken Partner wie den Warner Bros. (Lizenz-Inhaber von



„Superman“)? Gab es irgendwelche Hindernisse, die die Programmierer überwinden mussten?

EC: Na ja, Warner hatte zahlreiche Ideen für das Spiel. Aber viele davon waren einfach nicht in einem Videospiel unterzubringen.

NFV: Wieviele Level wird *Superman 64* eigentlich haben?

EC: Im Einzelspieler-Modus wird das Spiel elf Level haben.

NFV: Welche Superkräfte wird Superman besitzen?

EC: Ist doch ganz klar: Alle!

NFV: Wie steht's mit dem Soundtrack? Konntet ihr den originalen nehmen oder habt ihr einen eigenen komponiert?

EC: Die Lizenz für den original Superman-Soundtrack wäre teurer gewesen als die für alles andere ... Wir haben also einen eigenen komponiert.

NFV: Und wie hört der sich an?

EC: Oh, es ist ein sehr atmosphärischer Soundtrack, im Stil von typischen Hollywood-Filmen, also vor allem mit Geigen und anderen Streichinstrumenten.

NFV: Gibt es etwas, was du unseren Lesern unbedingt über *Superman* sagen möchtest?

EC: In 3-D über Metropolis zu fliegen ist einfach cool!

NFV: Können wir uns denn auf Überraschungen in der Grafik und/oder der Storyline freuen?

EC: Jaaa ...

NFV: Hast du Lieblingsspiele, die dich in deiner Arbeit an *Superman* beeinflusst haben?

EC: Ja, zum Beispiel *Tomb Raider* und *Pilotwings*!

EC: So wie immer: Hitzeblick, Eis-Atem, ...

NFV: Würdest du uns bitte einen Kampf (z.B. gegen Brainiac) erklären?

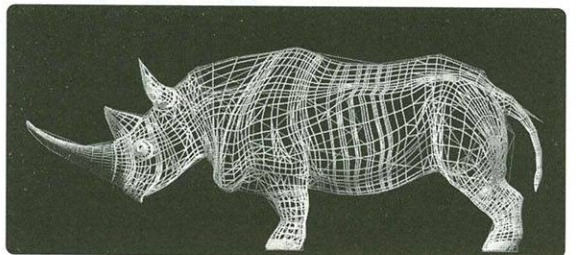
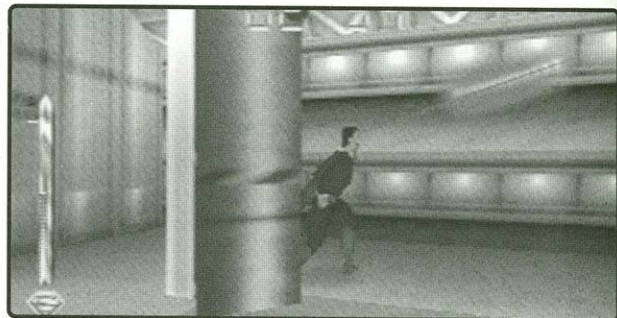
EC: Das müsst ihr schon selbst herausfinden ...

NFV: Warum hast du dich entschieden ein *Superman*-Spiel zu machen?

EC: Er ist einfach ein supercooler Charakter!

NFV: Wie funktioniert der Mehr-Spieler-Modus?

EC: Es spielen immer zwei, drei oder vier Spieler gegeneinander. Sie tragen in kleinen



NFV: Was waren denn die größten Probleme, die ihr beim Programmieren zu lösen hattet?

EC: Vor allem das Aufheben und Werfen von Objekten im Spiel war problematisch, aber wir haben es geschafft.

NFV: Werden in Metropolis Menschen herumlaufen und Autos fahren oder wird es eher eine Geisterstadt sein?

EC: Es ist eine Cyberstadt – keine wirkliche ...

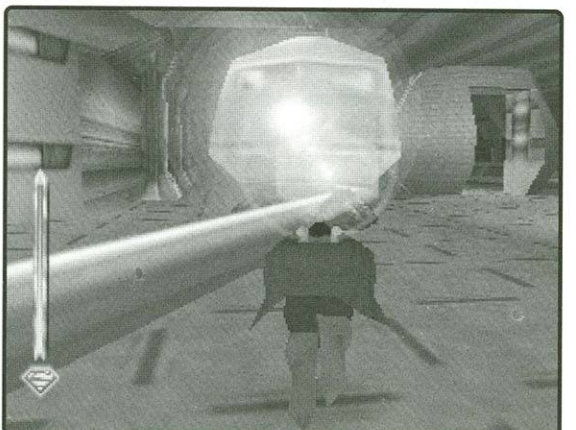
NFV: Wie wird Superman kämpfen?

Raumschiffen einen Dogfight über Metropolis aus.

NFV: Auf den Bildern haben wir unter anderem ein Nashorn gesehen. Was hat das mit *Superman* zu tun und wie besiegt man diese Gegner?

EC: Das sind Roboter – sehr gefährliche Roboter! Wie man sie besiegt? Na ihr seid ja ganz schön neugierig ...

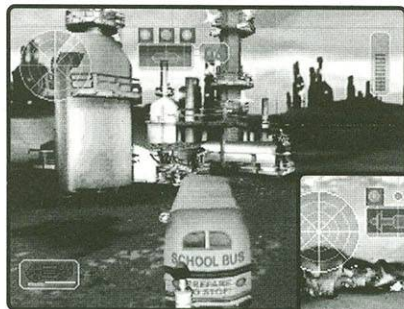
NFV: Allerdings sind wir das! Und wir danken Eric Caen ganz herzlich für dieses Interview.



Oil-Rausch

Activision. Das Spiel erschien für die Playstation, begeisterte die Zocker und sorgte bei den N64-Spielern für lange Gesichter: *Vigilante 8*.

Aber es gibt doch Gerechtigkeit, denn der Action-Titel soll im März 99 auch auf die Nintendo-Konsole kommen. Und das Warten hat sich gelohnt, denn *Vigilante 8* wird mit dem Expansion Pak im High Res-Modus laufen und einige Multiplayer-Möglichkeiten mehr haben als die Playstation-Version.

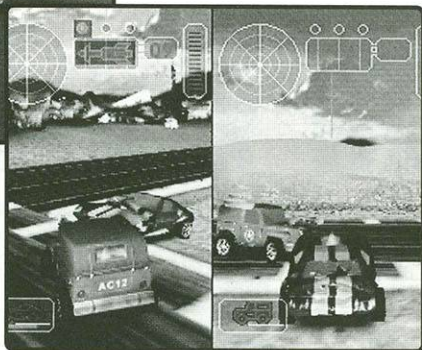


Ausgangspunkt der Geschichte ist ein weltweite Ölknappheit, ausgelöst durch das Oil Monopoly Alliance Regime (OMAR). Die Vereinigung hat bereits ein weltweites Monopol für den Ölhandel. Nur ein gar nicht so kleines Land wehrt sich weiterhin ...

Noch können die USA dem Druck standhalten, doch durch die Ölknappheit kommt es im

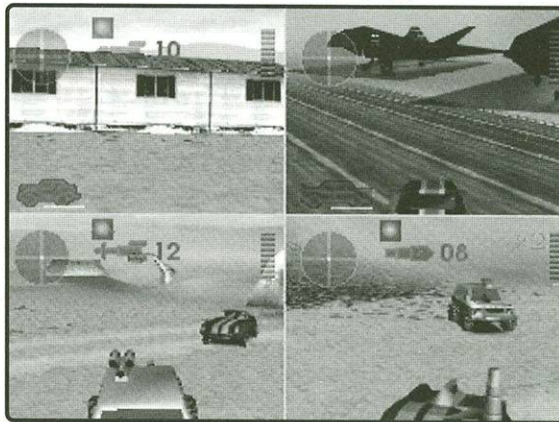
ganzen Land bereits zu Aufständen, Randalen ist an der Tagesordnung. OMAR hat Sid Burn, den gefürchtetsten Terroristen der Welt, beauftragt amerikanische Industrieanlagen, vor allem Ölraffinerien, zu sabotieren. Zu diesem Zweck rekrutiert Sid eine brutale Truppe, genannt die „Coyotes“.

Bald spricht das ganze Land von diesen Vandalen ... Die Sicherheitskräfte haben das Chaos schon lange nicht mehr im Griff. Deshalb formieren sich einige Verzweifelte zur Gruppe der „Vigilantes“, einer Art Bürgerwehr unter Führung des Truckers Convo.



Das alles verspricht schon Kampf genug, aber da gibt es noch eine Kleinigkeit: Durch unglückliche Zufälle sind den

beiden Truppen Waffen in die Hände gefallen, die technisch nicht höher entwickelt sein könnten ...

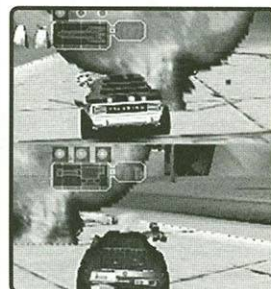


Vigilante 8 hat ein großes Vorbild: das PC-Spiel *Interstate '76*. Beide Titel setzen den Spieler in einer amerikanischen Einöde aus und lassen ihn dort mit scharfen Waffen und schnellen

Autos einen ultimativen Kampf ausfechten. Insgesamt 12 Fahrzeuge stehen dem Spieler zur Auswahl, mit denen er sich sei-

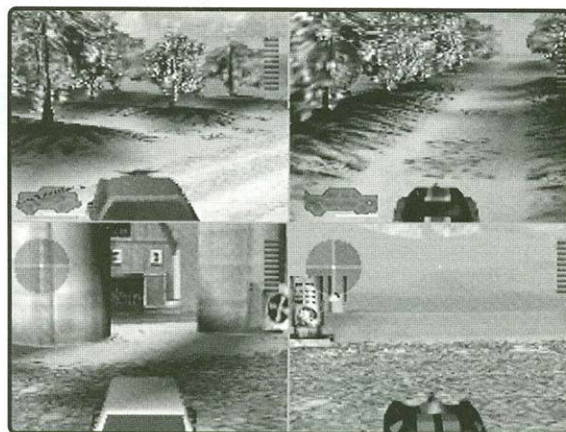
nen Weg durch die großen Level bahnen kann.

Die Programmierer wollen das Spiel nicht einfach nur für das



Sie arbeiten derzeit daran die Grafik noch weiter zu verbessern, so dass sogar der Vier-Spieler-Modus in High Res laufen wird. Außerdem soll es zahlreiche weitere Multiplayer-Modi geben, die so in der Original-Version nicht enthalten sind.

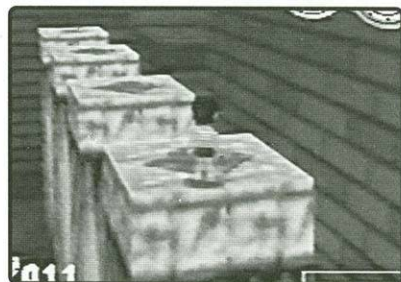
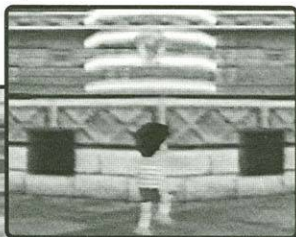
Vigilante 8, so viel steht bereits jetzt fest, ist ein Spiel, auf das wir alle gespannt warten.



Kult-Kater

Epoch. Eine der beliebtesten Comic-Figuren Japans feiert ihren 20. Geburtstag. Dorae-mon, der schon ein Abenteuer auf dem N64 bestritten hat, bekommt einen Nachfolger. Der 2. Teil des japanischen Mario-Clones von Epoch enthält noch mehr Rollenspiel-Elemente als der Vorgänger. Auch die Grafik und die Spielbarkeit sollen deutlich verbessert worden

sein. *Nobitas Schrein des Lichts* (ungefähre Übersetzung) wird der zweite Teil heißen, in dem die Roboter-Katze durch Mario 64-ähnliche Welten wandert. Leider wird dieser Titel mit großer Wahrscheinlichkeit nicht nach Deutschland kommen.



Halbes Leben

Valve Software. PC-Spieler warten schon seit einiger Zeit mit berechtigter Spannung auf den Titel von Valve Software: *Half-Life*, ein 3-D-Ego-shooter der besonderen Art. Zu Beginn gibt es nur einen Wissenschaftler, der in einem unterirdischen Labor gefangengehalten wird. Die Geschichte entwickelt sich nach und nach während des Spiels. Das Wichtigste: Anders als bei den meisten Titeln dieses Genres gibt es hier überhaupt eine Story. Auch für N64-Spieler könnte das alles eine Bedeutung bekommen, denn die Programmierer erwägen das Spiel auch auf dem N64 herauszubringen. Zunächst einmal soll die PC-Version fertiggestellt werden, dann werden die Entwickler sich einer neuen Konsole zuwenden. Und neben dem Dreamcast hat das Nintendo 64 da wirklich gute Karten. Wir warten und hoffen mit großer Spannung ...

Zukunfts-Renner

ASC. Ein NASCAR-Renner der Zukunft ist *Jeff Gordon XS Racing*. Man wird mit 300 mph über acht futuristische Strecken rasen. Zwölf Gegner soll es geben, die den Spieler über die halbscheiterischen Kurse jagen – und die haben auch noch überdurchschnittliche künstliche Intelligenz.

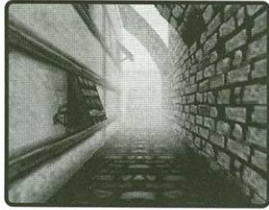
Fusion?

Virgin/Spelling/Interplay. Die Spelling Gruppe hat alle außeramerikanischen Teile von Virgin Interactive Entertainment verkauft und die US-Büros geschlossen. Das Management von Virgin Interactive (Entwickler-Zweig von Virgin) übernimmt Tim Chaney, der bisherige Europa-Chef der Firma. Virgin Deutschland und Avalon bleiben bestehen, der internationale Arm führt mit Interplay Gespräche über einen Zusammenschluss der beiden Firmen. Außerdem soll es weitere Interessenten geben. Virgin unterhält noch ein Entwickler-Studio mit 25 Mitarbeitern und wird weiterhin als Vertrieb von JVC und Capcom tätig sein.

Streng geheim

Kemco. Vier weitere, noch geheime Titel sollen im Jahr '99 von Kemco produziert werden. Dabei handelt es sich um zwei Rennspiele, ein Adventure und einen Shooter. Wir hier in Deutschland warten erstmal auf

Top Gear Overdrive, Knife Edge, Shadowgate und Charlie's Blast Territory. Kemco verneinte nicht, dass einer oder mehrere der vier geheimen Titel Fortsetzungen von älteren Hits sein könnten ...



Sidney 2000

ATD. Ein Multi-Sport-Spiel, wie *Nagano Winter Olympics* wird jetzt von ATD produziert. Das Spiel wird unter dem Titel *Sidney 2000 Olympics* erscheinen. Erscheinen wird der Titel etwa zu Beginn der Spiele im Jahr 2000. Die Palette an Disziplinen wird ähnlich aussehen, wie bei *Nagano Winter Olympics*. Vom 100 Meter Lauf bis zum Stabhochsprung wird so fast alles vertreten sein.

Ultra-Monster

Bandai. Das *Pokémon*-Fieber, das vor allem Japan befallen hat, treibt seltsame Blüten. Bandai will sich das Geschäft mit den kleinen Monstern auf keinen Fall entgehen lassen und bringt deshalb im Februar die *Ultraman Battle Collection 64* in Japan heraus. Der Spieler findet kleine Kapseln, aus denen Monster schlüpfen. Diese zieht er auf, trainiert sie fleißig und schickt sie dann in rundenbasierte Kämpfe gegen andere Monster. Mittels des 64 Game Boy Paks können die kleinen Kreaturen auch noch mit Freunden getauscht werden. Na, kommt euch das irgendwie bekannt vor? Richtig, das klingt nach *Pocketmonster Stadium* (N64). Bisher ist *Ultraman Battle* nur für den japanischen Markt geplant – und das wird wohl auch so bleiben.

Herzklopfen

Seta. Das Urspiel wird aufgearbeitet: *Tetris 64* soll viel Neues bieten, wie z. B. einen 4-Spieler-Modus. Der Clou ist aber der Bio-Sensor. Dieser bestimmt den Puls und die Herzfrequenz mittels eines Clips, der am Ohr des Spielers befestigt wird. Er kann je nach Modus das Spiel langsamer und damit entspannender machen, falls der Puls etwas zu schnell wird, oder es beschleunigen, sobald der Herzschlag schneller wird. Ein weiterer neuer Modus wird mit 4-mal größeren *Tetris*-Steinen als im Original gespielt werden.

Kurz notiert

- **Crystal Dynamics.** Für den dritten Teil der *Gex*-Serie (2. Teil auf dem N64), *Gex 3: Deep Cover Gecko*, wurde die „Baywatch“-Schauspielerin Marilee Andrada verpflichtet. Sie soll Teile des Spiels synchronisieren.
- **GT Interactive.** Zwei Game Boy-Spiele werden derzeit von GT Interactive für einen Frühjahr '99-Termin produziert: *Oddworld Adventure* und *Beavis & Butt-Head Adventures*.
- **Eurocom/Disney.** Ein 3-D Spiel mit komischer Entwicklermischung wird für das N64 erscheinen. Disney, der Kinderliebhaber schlechthin, entwickelt ein Spiel zusammen mit Eurocom, die sich mit indizierten Spielen einen Namen machten. Wie dieser ungewöhnliche Mix aussehen wird, ist noch unklar. Wir sind gespannt ...
- **Acclaim.** Auch die Kult-Comic-Umsetzung *South Park* wird das 4 MB Expansion Pak unterstützen. Das Spiel soll Mitte Dezember erscheinen und natürlich auch ohne das Pak laufen. Wer es aber in 640 x 480 und High Res spielen will, der sollte sich um das begehrte Pak kümmern.

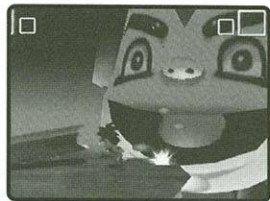
Zurück zu den Wurzeln!

Konami. Nach einem kurzen Ausflug in die 3-D-Welt kehrt der legendäre *Mystical Ninja Ganbare Goemon* für sein zweites N64-Abenteuer wieder ins Zweidimensionale zurück. Dafür gibt es dann aber auch einen 2-Spiele-Team-Modus. Konami

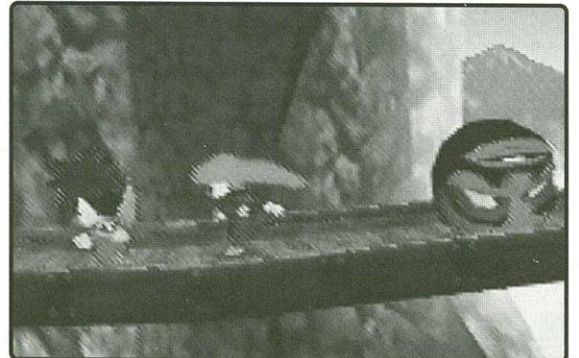


Spielchen (wie ein *Gradius*-Klon) gegen einen Freund geockt werden. Dieser Standard soll mit *Mystical Ninja: Goemon 2* wieder erreicht werden. Natürlich gibt es auch hier ein Wiedersehen mit den vier Hauptcharakteren: Goemon (der *Mystical Ninja*, er besiegt seine Gegner mit einer Flöte, kann schnell rennen und weit springen), Ebisumaru (er schlägt gerne mit zusammengerollten Zeitungen oder einem Stab um sich), Yae (eine starke Schwertkämpferin, die sich in eine Meerjungfrau verwandeln kann, wenn sie schwimmen muss) und Sasuke (ein mechanischer Ninja, er ist schnell und

kann mit unterschiedlicher Munition schießen. Nun zur Geschichte: Ein alter weiser Mann erfindet eine Maschine, mit der man Tote wieder lebendig machen kann.



Die Idee war gut, nur jetzt spuken in ganz Japan die unterschiedlichsten Geister durch die Städte. Ein normaler Geist mit weißen Laken ist hier genauso

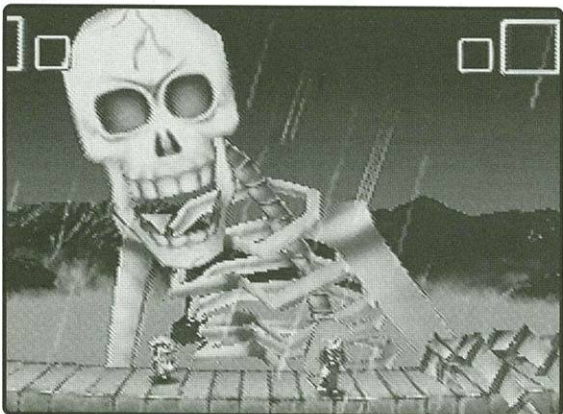


vertreten wie riesige Skelette. In den 2-D-Jump'n'Run-Leveln springt man von Plattform zu Plattform und kämpft gegen gespenstische Gegner. Dabei könnt ihr z. B. die Flöte benutzen, mit Stöcken schlagen oder mit Münzen um euch werfen. Kommt Goemon dann in eine Stadt, wechselt die Perspektive und er kann einkaufen gehen. Unterwegs trifft ihr auch auf verschiedene Fahrzeuge und „Rüstungen“, die benutzt werden können: Ein Roboter-Pferd und sogar einen Sumo-Anzug soll zu finden sein. Wenn eine Plattform einmal zu hoch sein sollte, könnt ihr euren Mitspieler auf die Schultern nehmen und nach oben werfen. Eine 3-D-Box-Sequenz darf natürlich

auch nicht fehlen, das erinnert den eingefleischten Freak dann an alte *Mystical Ninja*-Tage. Bis Weihnachten wird *Ganbare Goemon: Deoro Dero Douchu Obake Tenkomori* (so der japanische Titel für *Mystical Ninja: Goemon 2*) in Japan erhältlich sein. Anfang 1999 soll das Modul dann auch den Weg in die deutschen Läden finden.



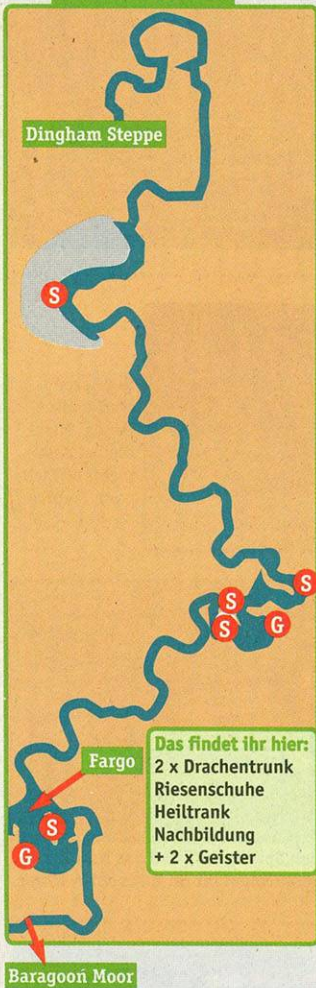
kehrt damit zu den Wurzeln des erfolgreichen Abenteuerspiels zurück. Denn die Abenteuer des *Mystical Ninjas* auf dem Super Nintendo waren, bis auf Dörfer, im klassischen 2-D-Plattformstil gehalten. Wenn man nämlich eines der japanischen Dörfer erreicht hatte, verwandelte sich das Jump'n'Run in ein Abenteuer-Spiel à la *Zelda*. Man konnte zwischen den Häusern schlendern und mit verschiedenen Personen reden. Shops und Spielhallen konnten besucht und auch so manches kleine



Holy Magic Century

(Komplettlösung – Fortsetzung aus NFV 41)

Beulenhöhle



Das findet ihr hier:
2 x Drachentrunk
Riesenschuhe
Heiltrank
Nachbildung
+ 2 x Geister

ihr hingegen leichter ausweichen, sie verursachen – wenn sie treffen – aber dennoch viele Schadenspunkte. Bekämpft Fargo am besten mit großem Wasser- oder Windzauber. Zum Schluß schenkt er euch den Feuer-Rubin. Verlasst nun die Höhle in Richtung Baragoon Moor.

Das Baragoon Moor

Im Moor gibt es nicht viel zu sehen. Besucht das Hotel, speichert dort ab und untersucht jeden Raum. Hier findet ihr sechs Schatztruhen und einen Magie-Stein. Im Westen gibt es einen kleinen Weg um die riesige Erdspalte zu umgehen. Jetzt könnt ihr gemütlich nach Brannoch wandern.

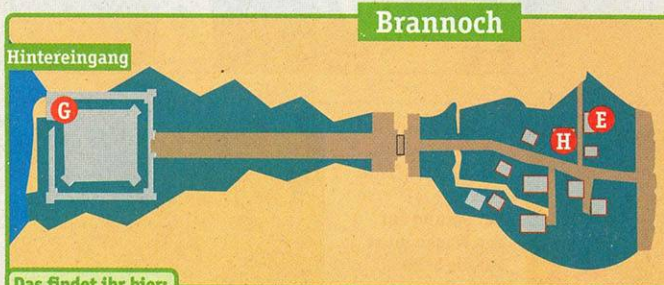
Brannoch

In Brannoch bekommt ihr die schwarzen Schwingen und könnt noch einmal im Hotel übernachten, bevor ihr euch in das Getümmel rund um den absoluten Endgegner stürzt.

Schloss Brannoch

Wie ihr von einem Soldaten in Brannoch erfahren habt, könnt ihr das Schloss nicht durch das Haupttor betreten. Zweigt vor dem Schloss links ab und wandert um das Gebäude herum. Der Hintereingang steht offen. Dabei findet ihr übrigens auch einen weiteren Magie-Stein. Wenn ihr dann das

Schloss betreten habt, gibt es kein Zurück mehr. Was ihr vorher erledigen wolltet, solltet ihr bis dahin also getan haben. Im Schloss selbst müsst ihr die oberste Etage erreichen. Wenn ihr also eine Treppe nach unten nehmt, könnte es sein, dass ihr auf dem falschen Weg seid. Die Tür nach der ersten Schatzkiste führt euch in einen Karo-Raum. Hier findet ihr auch einen

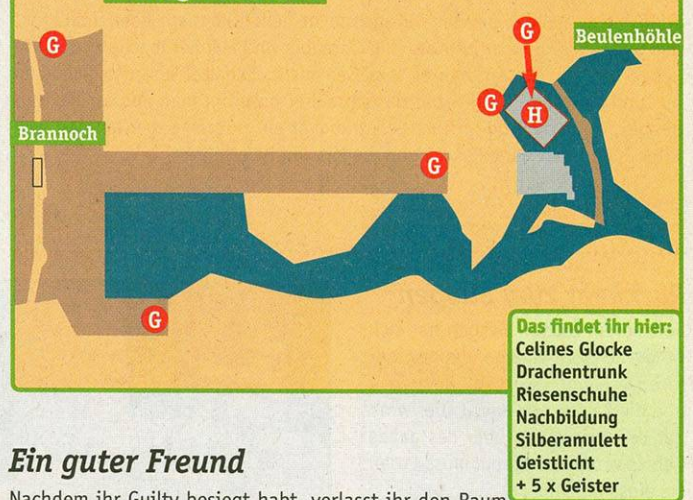


Das findet ihr hier:
schwarze
Schwingen
2 x Drachentrunk
2 x Heiltrank
2 x Geistlicht
Celines Glocke
Goldamulett
Heldentrunk
Silberamulett
+ 3 x Geister

Guilty

Hinter der ersten goldenen Tür lauert auch schon der erste Unterboss Guilty auf euch. Aus der Ferne greift er euch mit fliegenden Klingen an. Wenn ihr ihm zu Nahe kommt, lässt er euch explodieren. Da er gegen die meisten Zaubersprüche nahezu immun ist, hilft gegen ihn nur der knallharte Nahkampf. Wenn euch das zu schwer ist, könnt ihr es z. B. auch mit einem Feuerball der Stufe 3 versuchen. Das dauert zwar, ist teilweise aber sicherer.

Baragoon Moor



Das findet ihr hier:
Celines Glocke
Drachentrunk
Riesenschuhe
Nachbildung
Silberamulett
Geistlicht
+ 5 x Geister

Ein guter Freund

Nachdem ihr Guilty besiegt habt, verlasst ihr den Raum Richtung Süden. Hinter der nächsten Tür ist ein Raum mit vier Stegen. Am Ende des rechten und linken Steges findet ihr jeweils eine Schatztruhe (Heldentrunk und Heiltrank). Im Osten geht es dann weiter. Der Raum gegenüber der nächsten Schatztruhe ist eine Art Ruheraum. Hier werdet ihr nicht angegriffen, sondern trifft auf euren alten Freund Leonardo. Er gibt euch die Möglichkeit das Spiel noch einmal abzuspeichern.

König Beigis

Nachdem ihr noch einmal auf Shannon gestoßen seid, ist es nun an der Zeit dem bösen König Beigis gegenüber zu treten. Sein grüner Laser-Strahl macht euch auf größere Distanz ziemlich schnell fertig. Beigis Nahkampf ist dagegen etwas weniger schmerzhaft. Da er sich gut mit dem Element Feuer auskennt, ist er sehr anfällig gegen Wasser-Zauber. Eine Wassersäule oder etwa das Wandwasser machen ihm schwer zu schaffen. Um so schnell wie möglich in den Nahkampf zu wechseln müsst ihr den blauen Steg auf der linken Seite überqueren. Habt ihr dann Beigis besiegt, schreitet ihr über einen weiteren blauen Steg nach oben auf das Dach des Schlosses.

Auf dem Dach

Auf dem Dach trifft ihr erneut auf Shannon. Sie gibt euch zur Belohnung das Eltale-Buch. Jetzt nur noch ein paar Stufen nach oben und das Spiel wäre geschafft? Nicht ganz, denn ein Endgegner muss noch bekämpft werden. Der Teleporter auf dem Dach bringt euch auf eine schwebende Insel.

Die schwebende Insel

Betretet das Gebäude auf der Insel und durchquert die sechs Räume. Nehmt dabei nie die falsche Tür, sonst landet ihr schnell wieder am Anfang. Nur in kleinen Räumen mit nur einer Tür dürft ihr diese zweimal benutzen. Die Tür am Ende der sechsten Welt bringt euch an Bord eines Schiffes. Geht dort ganz nach unten und betretet die Tür. Sie führt euch scheinbar wieder zur zweiten Welt. Durchquert sie und ihr landet in Eponas Hütte. Dort könnt ihr absichern. Verlasst dann das Haus und ihr findet euch in einer Stadt wieder, die Melrode ähnlich sieht. Lauft in die Richtung, in der einst das Tor zum Kloster stand (Osten) und schreitet durch das „neue“ Tor. Jetzt betretet ihr ein bekanntes Waldstück. Doch keine Panik, sucht einfach die nächste Tür und alles wird gut. Sprecht wieder mit Shannon und sie teleportiert euch zu Mammon.

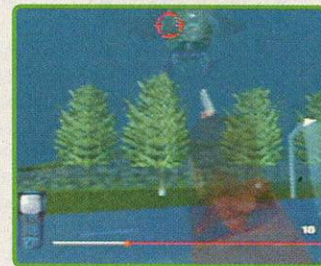
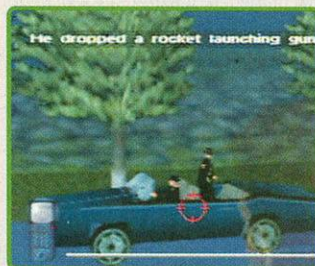
Der absolute Endgegner

Mammon hat drei Kampffarten: Seine Pfeile ziehen euch jeweils nur acht bis zehn Energiepunkte ab. Die Feuerwand zehrt ziemlich stark an eurer Energie (ca. 60 Punkte). Wenn ihr Glück habt, könnt ihr euch zwischen die Wände flüchten und entgeht so seiner Attacke. Mammons grünen Strahlen könnt ihr nicht entgehen. Das beste Mittel gegen Mammon ist der Erdzauber „Erdbeben“, aber auch Schläge mit dem Stab zeigen ihre Wirkung. Wenn Mammon besiegt ist, habt ihr das Spiel geschafft.

Mission: Impossible

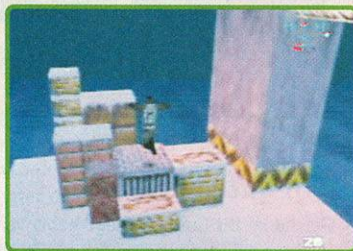
Auf dem Zug

Wieder eine Aktion, bei der wir euch nicht helfen können: Rein zufällig ist das Gegneraufkommen. Autos, Hubschrauber und Männer machen euch das Leben schwer. Die Autofahrer schießen nicht: Schaltet erst den Schützen aus und dann den Fahrer. Die Hubschrauber beseitigt man mit der Raketenpistole. Wenn der Zug im Tunnel ist, kommt ein Hubschrauber um den Veräter aufzulesen: Eine Rakete und die Mission ist erfüllt.



Rückkehr zum Subpen

Seit eurem letzten Besuch hat sich in der U-Boot-Anlage einiges getan: Gebäude wurden umgebaut und die Kisten vertauscht. Der Wind hat die Ausrüstung über das ganze Gebiet verstreut, darum muss Ethan sie einsammeln.



Der Scrambler liegt auf den Kisten, die auf dem rechten Pylonen stehen (alle Angaben vom Wasser aus gesehen).



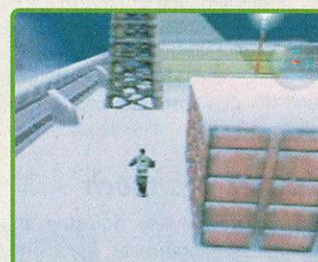
Der Sprengstoff wartet vor der Kiste, die bei dem rechten Wachturm steht.



Übergebt das Material an euren Kollegen und sucht dann den Rest!



Der Gasinjektor liegt links neben dem zweiten Wachturm von links.



Der Sprengstoff liegt hinter dem ersten Wachturm auf der rechten Seite.



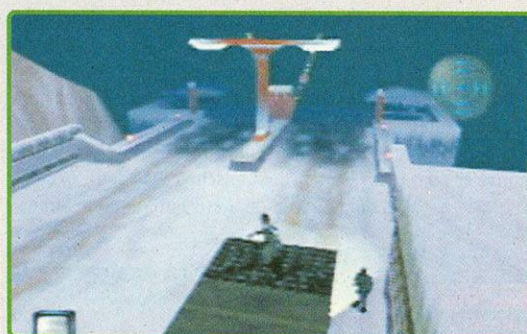
Den Sprengstoff und das Nachtsichtgerät findet ihr im Haus der Wächter.

Nun geht es in das Pumpenhaus, wo ihr den einen Gegner besiegt. Bringt den Sprengstoff an den Rohren an und holt den Drahtschneider. Letzteren bringt ihr eurem Kollegen hinter dem Pumpenhaus. Begeht euch in Richtung des großen Wachhauses am Ende des Areals und sprengt vorher die Pumpen in die Luft.



Auf dem Dach liefern sich eure Kollegen ein heißes Feuergefecht.

Doch danach lasst ihr euch cool von einem Lastwagen ins nächste Level tragen.



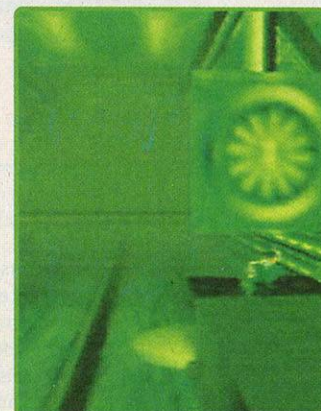
Der Tunnel

Im Tunnel müsst ihr die Verbindungsstücke der Kommunikationsleitung sprengen. Der Sprengstoff liegt auf der ersten Plattform, die euer Lastwagen ansteuert. Achtet auf die Gegner, die auf jeder Plattform zahlreicher werden.



Stellt euch vor die Verbindungsstücke und legt eine Bombe darauf.

Der Sprung auf den Wagen muss auf die Sekunde genau stimmen. Sonst ...



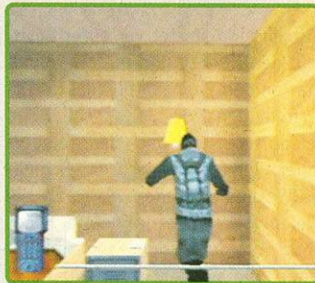
... fällt ihr auf die Straße (Missionsende). Das gilt auch für den Sprung auf die neue Plattform.

Mission: Impossible

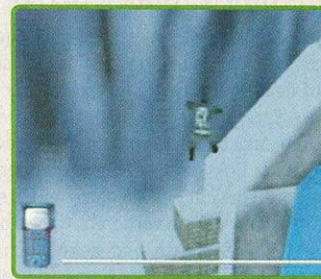
In dieser Mission sorgt ihr dafür, dass ein Waffen-Geschäft abgeschlossen und gleichzeitig verhindert wird. Ein Kollege steigt auf den Wachturm und kann dort mit dem Scharfschützengewehr für Rückendeckung sorgen. (Wechselt einfach zum Gewehr, wenn ihr in der Waffenauswahl seid.) Schleicht zuerst zu den Baracken.



Innen erledigt ihr die Wachen. Besorgt in dieser Baracke den ...



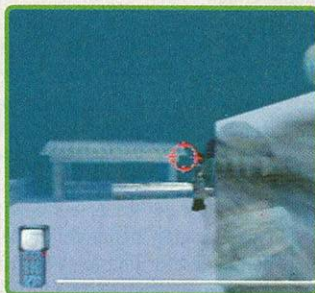
... Code-Zettel an der Wand und in der anderen die Karte mit den Zugangs-codes.



Immer an der Wand entlang zum Fluss, wo ihr die Kisten und den Tunnelbogen zum Überqueren nutzt.



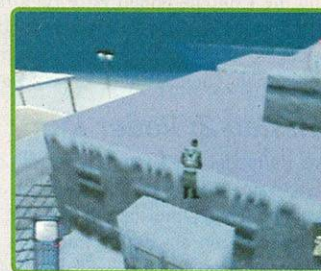
Auf dem Dach des Bunkers stehen zwei Wachen. Beseitigt die erste von der obersten Kiste aus und greift ...



... hinten herum die zweite an.

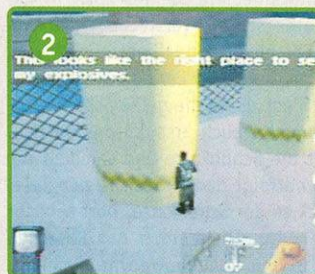
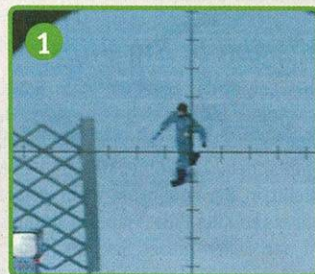


Der zweite Kollege wartet am Lagerplatz auf euch.



Kehrt auf die andere Flussseite zurück und lauft zum Startpunkt.

Wechselt zum Scharfschützen und beseitigt die beiden Wächter vor den Tanks (Bild 1). Plaziert nun als Ethan den Sprengstoff an den Röhren (Bild 2) und lauft zu dem kleinen Kasten rechts von der Tankanlage (Bild 3). Dort lest ihr den Zettel aus der Baracke und Plaziert den Sprengstoff-Kaugummi entsprechend am roten oder grünen Bereich (das bestimmt der Zufallsgenerator). Zündet den Kaugummi mit einer Pistolenkugel.



Der Strom ist abgestellt: Überfallt nun den Buchhalter und nehmt ...

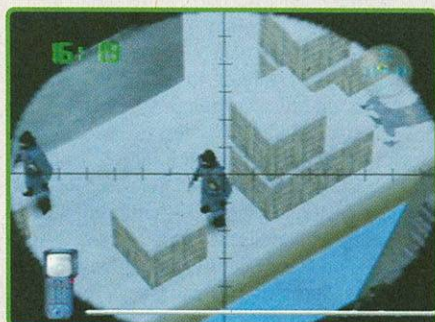


... seine Identität an. So kommt ihr unerkannt in den Bunker (zeigt dem Wächter die Code-Karte, in ...



... dem ein Koffer mit heißer Ware liegt. Lauft damit zum Lagerplatz.

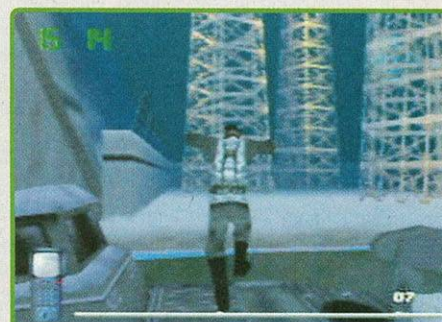
Nun muss Ethan den Deal durchziehen. Die Verbrecher treffen sich im Gebäude rechts vom Hubschrauberlandeplatz. In einer selbstablaufenden Sequenz übergibt Ethan dort (wenn alle Beteiligten sich eingefunden haben) den Koffer. Die Versammlung löst sich auf und ihr wechselt zum Scharfschützen.



Der Scharfschütze übernimmt und feuert schnell auf die Soldaten ...



... vor dem Boot. Dann schaut er zur Brücke und schießt auf das fliehende Auto des Händlers.



Jetzt springt Ethan auf das Kanonenboot: Die Mission ist erledigt!

Buck Bumble (Komplettlösung)

Mission 1: Shock Strike

Eure Aufgabe ist es alles zu beseitigen. Die Mission startet vor eurer Basis. Sammelt dort alles ein. Auf der Brücke, auf den Hecken und in den Röhren auf dem Boden findet ihr Extras. Der Nektar an den Pflanzen füllt im Notfall eure Energie auf. Fliegt über die Hecke (folgt den Extras!), anschließend durch das Loch in der Wand und in den Teleporter. Fliegt nach dem Teleporter nach links und bezwingt die vier Gegner. Jetzt öffnet sich das Schleusensor. Vorsicht, es kommen euch einige Wespen entgegen. Sammelt die Waffen auf, die sie verlieren. Neben dem Teleporter findet ihr Energie. Fliegt durch die Schleuse und dann nach rechts. Auf dem Boden seht ihr ein Transporter-Insekt. Erledigt es mit der Waffe, die auf dem roten Pilz liegt. Zielt auf den Kopf und haltet Abstand, da der Transporter bei seinem Verschwinden grüne Säure verspritzt. Besiegt auch alle weiteren Gegner. Fliegt rechts neben der Schleuse an dem Wasserhahn vorbei. Achtet auf die Minen und die explodierenden Pilze (gelb/schwarz). Seid ihr an diesen vorbeigeflogen, seht ihr links einen roten Pilz. Landet darauf und fliegt zurück zum Teich, wo jetzt einige Extras auf euch warten. Habt ihr alle Gegner gefunden und besiegt (benutzt euer Radar), werdet ihr automatisch weggebeamt.

Mission 2: Radar Run

Das Hauptziel der Mission ist es die drei Radarschirme zu beseitigen. Fliegt gleich am Anfang des Levels nach links oben zu dem roten Pilz an der Schlamm-Mauer und landet auf ihm. Jetzt solltet ihr ein Geräusch hören. Auf den Pilzen am Boden findet ihr nun Waffen. Beseitigt den Generator, indem ihr auf das blaue Feld schießt. Dadurch öffnet sich die Schleuse. Nach der Schleuse seht ihr schon den ersten Radarturm. Auch diesen müsst ihr beseitigen und alle Extras suchen. Auf dem Boden läuft eine Leitung, die zu einem Schalter führt. Bevor ihr den Schalter betätigt, solltet ihr die Wand hinter dem Schalter absuchen. Ihr findet ein kleines Loch in der Wand, auf das ihr schießen müsst. Dahinter sich ein versteckter Raum, in dem es einiges zu sammeln gibt. Habt ihr alles, dann fliegt zurück zum Schalter, den ihr zerschießt. Folgt der explodierenden Leitung in die nächste Sektion. Sammelt die Waffen ein und fliegt durch die gelbe Schleuse direkt auf den zweiten Radarschirm zu. Kümmert euch erst um die Wespen, bevor ihr den Schirm angeht. Untersucht die Schubkarre und sammelt die Extras ein. Fliegt über die grüne Hecke und folgt den Extras bis zum Teleporter. Sammelt alles ein und fliegt zurück zu der Schubkarre. Dort seht ihr Schleusen-Kasernen, die ihr abschießen könnt. Fliegt unter den Kasernen durch in die nächste Sektion. Jetzt müsst ihr euch um die Weevils kümmern. Am besten nehmt ihr hierzu die „Frag Cannon“. Schießt aus einiger Entfernung auf die Köpfe und bleibt in Bewegung, da ihr so schwerer zu treffen seid. Sammelt die Waffen auf und fliegt durch die jetzt geöffnete, rote Schleuse. Dreht euch nach der roten Schleuse um 180 Grad, dort findet ihr volle Lebensenergie. An der Wand rechts neben der Schleuse hängt ein Geschütz, welches ihr zuerst abschießen solltet. Benutzt die „Cluster Bomben“ um die Käfer zu beseitigen, die den Tennisball bewachen. Ein Stück weiter rechts seht ihr Minen, die ihr abschießen solltet. Fliegt durch den Teleporter und erledigt die Wespen. Ruiniert das Käfern timer, indem ihr erst ein paar Käfer beseitigt und dann auf das Nest schießt, das sich öffnet um neue rauszulassen. Fliegt etwas höher, da die Käfer euch aus der Luft holen und dann zertrampeln. Zerstört nun den letzten Radarschirm und die Mission ist erfüllt.

Mission 3: Return Fire

Wenn ihr die Mission beginnt, merkt euch den Platz auf dem ihr startet. Dort müsst ihr später eine Bombe platzieren. Wie ihr sicher gesehen habt, ist unter eurer Lebensleiste eine weitere dazugekommen. Es ist die Energie eurer Basis. Ist der Balken leer, ist die Mission gescheitert. Ihr müsst euch beeilen! Fliegt geradeaus über das Wasser und folgt den Extras. Euer Weg ist mit Minen und explodierenden Pilzen gepflastert, also seid vorsichtig. Ihr seht dann eine gelbe Schleuse, die aber noch geschlossen ist. Also folgt weiterhin den Extras und achtet auf die Geschütze an der Wand und die Wespen und Käfer, die euch angreifen. Ihr fliegt dann direkt auf einen Schalter zu, den ihr betätigen müsst. Die Schleuse ist jetzt geöffnet. Versucht auf eurem Weg die Waffen (besonders die „Cluster Bomben“) aufzusammeln, haltet euch damit aber nicht auf. Fliegt durch die Schleuse und holt euch den Nektar, falls ihr in dringend braucht. Aber vorsicht, er wird von zwei Geschützen bewacht. Fliegt dann durch den Teleporter. Seht auf der anderen Seite gleich nach rechts, denn da liegen einige „Cluster Bom-

ben“, die ihr gebrauchen könnt. Jetzt müsst ihr alle Gegner ausschalten und das sehr schnell. Schießt zuerst auf die Minen, denn sonst kommt ihr nicht über die Hecke. Bekämpft dann alle fliegenden Gegner und zuletzt die Käfer auf der Brücke. Benutzt euer Radar um sie alle zu finden. Sind alle eliminiert, erhaltet ihr die Nachricht, dass in eurem Sektor eine Bombe platziert ist. Ihr müsst die Bombe aufnehmen und innerhalb von 1 1/2 Minuten zu dem Platz bringen, an dem ihr losgeflogen seid. Fliegt vorsichtig, denn wenn ihr etwas berührt (Wand, Boden), explodiert die Bombe. Kümmert euch nicht um die Gegner und liefert die Bombe sicher ab.

Mission 4: The Sonar Tower

Ziel dieser Mission ist es vier Schutzschild-Generatoren unbrauchbar zu machen. Die Mission beginnt direkt vor dem ersten Generator. Ruiniert ihn und folgt der explodierenden Leitung. Auch hier ist euer Weg mit Minen und explodierenden Pilzen gepflastert. Auf eurem Weg findet ihr mehrere Extras wie Waffen, Punkte und Energie. Am zweiten Generator werdet ihr schon von einigen Wespen erwartet. Kümmert euch zuerst um das Nest, das etwas höher als der Generator liegt. Löscht dann alle Wespen aus und zerlegt dann den Generator. Folgt wieder der explodierenden Leitung und sammelt die Extras ein. Die Leitung endet in einer Schlammmauer, über die ihr dann fliegen müsst. Die Extras zeigen euch den Weg. Achtung, oben auf der Mauer sind Käfer. Versucht an ihnen vorbeizukommen ohne zu kämpfen. Landet ihr nach der Mauer auf dem roten Pilz, der sich auf der linken Seite neben dem Spaten befindet, werden weitere Punkte-Extras sichtbar. Ruiniert den Generator und folgt der Leitung und den Extras, bis ihr zum letzten Generator kommt. Hier seht ihr außerdem ein Wespennest und den Sonar Tower. Kümmert euch erst um das Nest und dann um die Wespen. Holt euch die Frag Cannon, die auf dem Blumentopf liegt und beseitigt damit den Generator und dann den Sonar Tower.

Mission 5: Big Blips

Ihr beginnt das Level vor eurer Basis. Sucht alles nach Extras ab. Die Röhren am Boden lohnen sich besonders. Habt ihr alles eingesammelt, fliegt durch den Teleporter. Auf der anderen Seite werdet ihr gleich von zwei Killa Pillas empfangen. Ihr könnt sie nur besiegen, wenn ihr auf ihren Kopf schießt. Bleibt in Bewegung um nicht getroffen zu werden. Konzentriert euch erst auf einen Killa Pilla. Habt ihr ihn ausgeschaltet, dann greift den zweiten an. In den Ecken dieser Sektion findet ihr Waffen, falls eure Munition knapp werden sollte. Habt ihr beide besiegt, erscheint der Killa Commander. Er will euch verwirren, indem er abtaucht und plötzlich wieder erscheint. Auch bei ihm solltet ihr ständig in Bewegung sein und auf seinen Kopf schießen. Besiegt ihn und die Mission ist erfüllt.

Mission 6: Short Fuse

Euer Ziel ist es eine Bombe vom Startpunkt aus in den feindlichen Sektor 42 zu bringen und die Kommandozentrale zu sprengen. Von eurem Startpunkt aus seht ihr einen Schalter, den ihr auch gleich betätigen könnt. Er schaltet die Bombe frei. Fliegt ihr weiter in die Sektion, seht ihr rechts oben neben dem Teich auf der Steinmauer einen blauen Landeplatz. Seid ihr auf ihm gelandet, werden Extras sichtbar. Holt euch die Extras und fliegt in der gleichen Richtung weiter. Jetzt seht ihr eine gelbe Schleuse. Folgt der Leitung um den Schalter zu finden. Der Schalter wird von Moskitos und Käfern bewacht. Schaltet sie aus, betätigt den Schalter und sammelt alle Extras ein. Auf dem Zaun in der Nähe des Schalters findet ihr noch Waffen und Punkte. Sammelt alles ein, fliegt durch die Schleuse, nehmt die Bombe aber noch nicht mit, denn es ist schon schwer genug sich gegen die Horden von Gegnern durchzusetzen. Sobald ihr durch die Schleuse fliegt, werdet ihr von Wespen angegriffen. Schaltet sie aus und holt euch im ersten Blumenbeet die Waffe. Folgt den Extras und schaltet die Killa Pillas aus. Neben dem Wasserhahn ist eine Röhre, die euch in die nächste Sektion bringt. Erledigt die Käfer und alles, was euch im Weg ist. Fliegt geradeaus durch die nächste Röhre. Folgt dem Kanal bis ihr den Killa Pilla seht und schaltet ihn aus. In den rostigen Rohren findet ihr Waffen. In den Nischen unter der Decke solltet ihr auch suchen. Folgt den Extras und sucht das Gebiet ab. Betätigt den Schalter und fliegt durch die Schleuse. Sucht alles ab und kümmert euch um die Gegner. Fliegt den Weg weiter, beseitigt die Killa Pillas und fliegt durch das Rohr ins Freie. Kümmert euch um die Wespen und das Nest. Fliegt nun zurück, holt die Bombe und platziert sie unter der Kommandozentrale.



WCW/NWO: Revenge (PAL/NTSC)

Versteckte Wrestler

Natürlich könnt ihr auch bei diesem Wrestling-Spiel einige Charaktere erspielen. Hier ein paar Beispiele:

Curt Hennig	Holt euch den US-Heavyweight-Titel.
Rowdy Roddy Piper	Werdet World Heavyweight-Champion.
Kanyon/Mortis	Gewinnt den TV-Titel.
Kidman	Cruiserweight-Champions können Kidman anwählen.
Meng & Barbarian	Holt euch die Tag-Team-Gürtel.
THQ-Man	Wählt Aki und drückt C2.

Noch mehr Titel

Anfangs stehen euch nur die Tag-Team-, der US- und der Cruiserweight-Titel zur Auswahl. Wenn ihr allerdings einen der oben genannten Gürtel erkämpft, wird ein weiterer Titel freigeschaltet:

Wenn ihr den Cruiserweight-Gürtel erkämpft habt, bekommt ihr Zugriff auf den TV-Titel-Modus. Mit dem Gewinn des US-Heavyweight-Gürtels könnt ihr an der Schlacht um den World Heavyweight-Titel teilnehmen.

Manager-Manie (NTSC-Version)

Dieser Trick kann auch mit der Pal-Version funktionieren: Startet ein Exhibition-Match für einen Spieler und drückt auf dem dritten und vierten Controller die Z-Taste, sobald das Spiel beginnt. Schon könnt ihr den Manager steuern. Natürlich geht das nur bei diesen Wrestlern:

Wrestler	Manager	Wrestler	Manager
Hollywood Hogan	Eric Bischoff	DDP	Kimberly
Brian Adams	Vincent	Scott Hall	Dusty Rhodes
Scott Norton	Vincent	Eric Bischoff	Elizabeth
Scott Steiner	Vincent	Curt Hennig	Rick Rude
Macho Man	Elizabeth	Meng	Jimmy Hart
Yugi Nagata	Onoo	Barbarian	Jimmy Hart

Rush 2: Extreme Racing USA (NTSC)

Cheat-Menü

Die beiden Tricks sind zwar für die US-Version, es ist aber sehr wahrscheinlich, dass sie auch in der europäischen Version funktionieren werden.

Geht in das Options-Menü und haltet die Knöpfe L, R, Z und alle C-Tasten gleichzeitig. Schon erscheint eine Cheat-Auswahl.

Versteckte Wagen

Für eine gewisse Anzahl an Schlüsseln, die ihr auf den einzelnen Rennstrecken gefunden habt, bekommt ihr Zugriff auf neue Autos:

Taxi	4 Schlüssel	Hot Rod	8 Schlüssel
Formel 1	10 Schlüssel	Prototyp	12 Schlüssel

Um den Mt. Dew Dragster freizuschalten müsst ihr vier Mt. Dew-Flaschen in jedem Level finden.

Body Harvest

Die ersten Cheats

Geht als Namen „ICHEAT“ ein, dann könnt ihr folgende Tastenkombinationen im Spiel benutzen:

SNUFFLE Adams Waffe ist stärker SURREAL abgefahrene Grafik

Jeder Buchstabe steht für eine Taste: S = Süden (↓), N = Norden (↑), E = Osten (→), W = Westen (←), U = ↑, D = ↓, L = ←, R = →, A = A-Knopf, B = B-Knopf, F = Feuerknopf

Extreme G2

Venom und Wasp ...

... sind zwei versteckte Super-Bikes. Um mit Venom durch die Gegend zu rasen müsst ihr schon Erster im Atomic Cup werden. Und für Wasp müsst ihr den Contest-Modus auf der Schwierigkeitsstufe Critical Mass durchzocken. Wer nicht so viel Zeit hat oder einfach zu faul ist, kann mit diesen Passwörtern abkürzen:

868QCMH3H9HT Venom 55Hz1MH3H9H1 Wasp

NHL Breakaway '98

Das Cheat-Menü

Drückt im Haupt-Menü die Tasten C←, C→, C←, C→, R, R um ein Cheat-Menü freizuschalten.

Drei versteckte Teams

In der Teamauswahl könnt ihr mit C↑, L, C← drei weitere Teams freischalten. Ihr findet sie dann zwischen dem Controller Pak und dem Team aus Anaheim.

NFL Quarterback Club '99

Good Mr.

Ein Footballer hat sich hinter einer Tastenkombination versteckt: Drückt im Hauptmenü C↑, C↓, C←, C←, C→, C←, C↑. Dann findet ihr im Team der Dallas Cowboys den geheimen Spieler „The Good Mr.“.

Cheats

Diese Codes könnt ihr im spieleigenen Cheat-Menü eingeben:

MRSHMLLW	dicke Spieler
RLSTN	Der Gegner bekommt immer 0 Punkte.
SHUTOUT	Ihr bekommt 12 Punkte Vorsprung.



Gleich drei verschiedene Spielmodi -
da wird es keinem so schnell langweilig!
Ob Du gegen Deinen Game Boy
oder gegen einen Freund spielst, ist dabei egal.



Off-Road Challenge

Monster-Trucks

Geht in die Fahrzeug-Auswahl und drückt folgende Tasten zweimal hintereinander, schon bekommt ihr einen schönen Monster-Truck:

C↓ für den Punisher C↑ für das 4x4 Monster
C← für den Thunderbolt C→ für den Crusher

Versteckte Tracks

Um ein paar versteckte Strecken freizuschalten müsst ihr in die Streckenauswahl gehen und folgende Tasten drücken:

El Cajon: Haltet ↑ auf dem Steuerkreuz und drückt L und R gleichzeitig. Wenn ihr es richtig gemacht habt, hört ihr einen Luftzug. Sucht euch jetzt die El Paso-Strecke aus und haltet Z, während ihr mit der Gas-Taste bestätigt.

Flagstaff: Haltet ← auf dem Steuerkreuz und drückt L. Wenn ihr es richtig gemacht habt, hört ihr wieder einen Luftzug. Geht jetzt auf die Mojave-Strecke und haltet Z. Bestätigt das Ganze wie der mit der Gas-Taste.

Guadalupe: Diesmal müsst ihr ↓ halten und R drücken. Geht jetzt auf Las Vegas und haltet Z. Bestätigt die Strecke mit der Gas-Taste.



Hotlines

Und für den Fall der Fälle, hier die Hotline-Nummern der wichtigsten Spiele-Hersteller.

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)

Eidos Interactive

01 90 / 51 00 51 (Werktags von 11-13, 14-19 Uhr)

GT Interactive-Hotline

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

Hasbro Interactive

0 18 05 / 20 21 50 (täglich von 15-20 Uhr)

Infogrames

01 90 / 51 05 50 (Werktags von 11-19 Uhr)

Konami-Hotline

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

Mindscape

02 08 / 9 92 41 14 (Mo., Mi., Fr., von 15-18 Uhr)

Nintendo of Europe

0 60 26 / 940 940 (Werktags von 13-19 Uhr)

Take 2 Interactive

0 18 05 / 30 45 25 (Werktags von 10-17 Uhr)

Ubi Soft

02 11 / 3 38 00 30 (Werktags von 9-17 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



Super Robot Spirits (JP)

Alle Charaktere

Startet ein Spiel und drückt – bevor das Banpresto-Logo verschwindet – diese Tastenkombination: 9 x L, 7 x R, Z, 10 x C↓ und 5 x C→. Jetzt stehen euch alle Fighter zur Verfügung.

Alle eure Fragen

- Christian Klein aus Köln schafft GT 64 (N64) nicht. Hat jemand Tastenkombinationen für ihn, mit denen er trotzdem alle Strecken fahren kann?
- Sebastian Haller aus Würzburg braucht eine Tastenkombination für unendlich Münzen für das Game Boy-Spiel Wario Land 2. Wer kann ihm helfen?

Gong zur nächsten Runde

Tipps herauszufinden und uns zu schicken lohnt sich halt. Denn jeder Tipp, der in der NFV veröffentlicht wird, wird mit einer Kleinigkeit belohnt. Und für den Bombentipp der Ausgabe lassen wir sogar ein N64-, Super Nintendo- oder Game Boy-Spiel (nach unserer Wahl, aber auf jeden Fall ein Top-aktuelles Spiel) springen. Also ran an die Konsole, 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 NES-, Super Nintendo- und N64-Spiele geht, muss es eine PAL-Version sein.



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

Nintendo 64

1080 Snowboarding	DV 89,90
All Star Baseball 99	DV 99,90
All Star Tennis 99	DV 109,90
Banjoo & Kaizoo	DV 89,90
Biofreaks	DV 129,90
Body Harvest	DV 99,90
Bombberman Hero	DV 89,90
Buck Bumble	DV 109,90
Bust a Move 2	DV 79,90
Bust a Move 3	DV 99,90
Clayfighter 63 1/3	DV 89,90
Cruis 'n World	DV 89,90
Earthworm Jim 3D	DV 109,90
Extreme G-Special Edition	DV 79,90
Extreme G 2	DV 99,90
F-Zero X	DV 89,90
F1 World Grand Prix	DV 89,90
Fifa 99	DV 109,90
Forsaken	DV 109,90
G.A.S.P.	DV 129,90
Gex 64: Enter the Gecko	DV 129,90
Holy Magic Century	DV 139,90
Iggy's Reckling Balls	DV 99,90
Int. Superstar Soccer 98	DV 89,90
John Madden NFL 99	DV 99,90
Mission Impossible	DV 99,90
Nascar 99	DV 99,90
NBA Jam 99	DV 99,90
NBA Courtside	DV 89,90
NBA Live 99	DV 109,90
NFL Blitz	DV 139,90
NFL Quarterback Club 98	DV 79,90
NFL Quarterback Club 99	DV 99,90
NHL Breakaway 98	DV 79,90
NHL Breakaway 99	DV 99,90
NHL Hockey 99	DV 109,90
S.C.A.R.S.	DV 109,90
Silicon Valley	DV 99,90
Star Wars Rogue Squadron	DV 109,90
Starshot	DV 109,90
Tonic Trouble	DV 109,90
Turok	DV 79,90
Turok 2	DV 86,99
Turok 2 (Uncut)	PAL 96,99
V-Rally	DV 109,90
Virtual Pool	DV 99,90
Waialae Golf	DV 109,90
Wipeout	DV 139,90
WWF Warzone	DV 109,90
WWF vs. NWO Revenge	DV 139,90
Yoshi's Story	DV 89,90
Zelda	DV 109,90

Ihr sucht ein Spiel wir haben es bestimmt
Anruf genügt!!

Playstation

Apocalypse	DV 84,90
Batman & Robin	DV 89,90
Constructor	DV 89,90
Caesar's Palace 2	DV 84,90
Cool Boarders 3	DV 84,90
Crash Bandicoot 3	DV 84,90
Fifa 99	DV 84,90
Formel 1 98	DV 89,90
F1 Racing Simulation 2	DV 84,90
Hugo	DV 84,90
Nascar'99	DV 84,90
NBA Live 99	DV 84,90
Ninja Shadow of Darkness	DV 89,90
Oddworld: Abe's Exoddus	DV 84,90
O.d.t.	DV 84,90
Small Soldiers	DV 84,90
Shadow Gunner	DV 84,90
Test Drive 5	DV 84,90
Test Drive 4x4	DV 84,90
Tomb Raider III	DV 89,90
Tai Fu	DV 84,90
Tenchu	DV 84,90
Wild 9's	DV 84,90

!!! Spiel des Monats !!!



Sega Dreamcast

Sega Dreamcast Konsole	JP 799,99
RGB-Kabel	JP 69,90
Memory Card VMS	JP 89,90
Modem	JP 129,90
Blue Stinger	JP 159,90
July	JP 159,90
Pen Pen Triason	JP 149,90
Sega Rally 2	JP 159,90
Seven Cross	JP 149,90
Sonic Adventures	JP 159,90
Virtua Fighter 3	JP 159,90

Playstation Zubehör

Sony Playstation	DV 239,90
Sony Playstation Multinorm	DV 289,90
Boot Chip	DV 9,90
Lenkrad mit Pedalen Performer	DV 119,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV 139,90
Link Kabel	DV 19,90
Lightgun Scorpion	DV 69,90
Lightgun Eraser	DV 69,90
Maus	DV 39,90
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 Sony	DV 54,90
Pad color	DV 19,90
Pad Sony	DV 26,90
Pad's Infarot (2Stck)	DV 69,90
Pad Booster	DV 49,90
Padverlängerung	DV 19,90
RGB Kabel + Audio	DV 24,90
RGB Kabel	DV 14,90
Xploder	DV 89,90

Nintendo 64 Zubehör

Nintendo 64	DV 244,90
Pad org.	DV 54,90
Pad color	DV 44,90
4MB Speichererweiterung	DV 79,90
Memory Card 1MB	DV 34,90
Memory Card 5MB	DV 64,90
Rumble Pack incl. Memory Card	DV 49,90
Game Buster	DV 109,90
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 79,90
Lenkrad mit Pedalen Top Drive	DV 139,90
Padverlängerung	DV 19,90

Versandkosten+Nachnahme (per Post) 9,90 + 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
Händleranfragen erwünscht

SO GÜNSTIG WAR NACHBESTELLEN NOCH NIE!



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



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



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



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



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



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



Heft 9 Act Raiser 2 • Super Morph • Chip & Chap 2 (NES) • Probotector 2 (GB) • EWJ



Heft 11 Return of the Jedi • Pitfall • Indy Jones • Mickey Mania • König der Löwen



Heft 12 Donkey Kong Country • Soul Blazer • Indiana Jones • Monster Max (GB)



Heft 13 Pitfall • S. Adventure Island 2 • Mega Man 3 • Background: Illusion of Time



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



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



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



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



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



Heft 20 Yoshi's Island • 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 • Schlümpfe 2 • Terranigma



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



Heft 30 Tokyo-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



Heft 42 Legend of Zelda 64 • Body Harvest • Silicon Valley • Glover • GB Color

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.

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



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

5 DM!



DM 9,80

(Bei Einzelbestellung zzgl. DM 6,50 Versandkosten!)

NFV-EXTRA

Das große Fun Vision-Sonderheft. Mit allen Top-Titeln

1998/99. Dazu noch das ultimative Videospiele-Lexikon von A-Z.

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.)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

* Die Lieferzeit kann bis zu sechs Wochen betragen. Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Ausländische Briefmarken, Währungen oder internationale Wertgutscheine werden nicht akzeptiert!

** Wenn Ihr weniger als zehn Hefte bestellen wollt.

N64-Racing Power

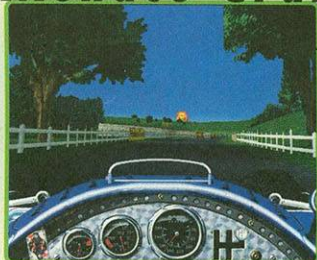
Kaum ein Genre wird auf dem N64 so gut bedient wie das Renn-Segment. Vom kultigen *Wave Race 64* angefangen, hat fast jeder Hersteller sein eigenes Rennspiel. Wir haben die besten Konkurrenten der Saison 98/99 noch einmal genau unter die Lupe genommen.

Nach diesem Test wisst ihr, was für euch geeignet ist. Viel Spaß!



Demnächst auf eurer Konsole!

Monaco Grand Prix



Ubi Soft ist 1999 auf dem Weg am Thron von *F-1 World Grand Prix* zu rütteln. *Monaco Grand Prix* bietet neben aktuellen F-1-Flitzern auch einen Blick in die Vergangenheit, in der der Silberpfeil das höchste der Gefühle war. Vielversprechend.

Roadsters '99



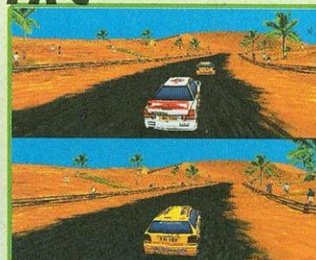
Ursprünglich hieß dieses Spiel *Roadsters '98*, doch um *Superman* rechtzeitig fertig zu programmieren hat man die Entwicklung bei Titus etwas hinten an gestellt. Das vielversprechende Action-Autorennen ist der Nachfolger von *Automobili Lamborghini*.

S.C.A.R.S.



In *S.C.A.R.S.* von Ubi Soft übernehmt ihr die Kontrolle über eines von neun futuristischen Fahrzeugen, die tierische Kraft und höchste Technologie vereinen. Natürlich entscheiden auf den acht Kursen auch Waffen über Sieg oder Niederlage.

IRC



Nach *GT 64* will Imagineer/Genki wieder ein gutes Rennspiel produzieren: *International Racing Championship (IRC)*. Dieses Spiel ist auf der Playstation bereits ein Hit und verspricht im Sommer 1999 auch das N64 zu erobern.

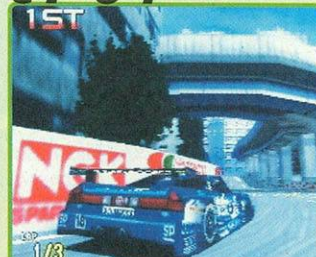
NASCAR '99



Auch Electronic Arts setzt auf Racing: Mit *NASCAR '99* bringt die hauseigene Sport-Abteilung EA Sports ein erprobtes Rennspiel erstmals auf das Nintendo 64. 18 reale Strecken und 31 offizielle NASCAR-Fahrer (plus sechs Fahrer-Legenden) stehen dem Spieler zur Verfügung.

Enttäuschung

GT 64



MRC ist ein tolles N64-Rennspiel. Das einzige große Manko war der Schwierigkeitsgrad. Das Spiel war zu schnell durchgezockt. Doch das Programmierer-Team Genki hat bei *GT 64* scheinbar alle Erfahrung über den Haufen geworfen ... Schade drum.

SciFi

Extreme G 2

Preis: ca. 130,- DM
 Hersteller: Acclaim Studios
 Vertrieb: Acclaim
 Spieler: 1-4 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel, Passwörter

- ☐ Nebel ☒ 6 Gegner
☐ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☐ Autos kaufen

F-Zero X

Preis: –
 Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo of Europe
 Spieler: 1-4 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

- ☐ Nebel ☒ 29 Gegner
☐ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☒ Autos kaufen

WipEout 64

Preis: ca. 130,- DM
 Hersteller: Psygnosis
 Vertrieb: Konami
 Spieler: 1-4 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

- ☐ Nebel ☒ 14 Gegner
☐ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☐ Autos kaufen

Sim

F-1 Pole Position

Preis: ca. 100,- DM
 Hersteller: Human Soft
 Vertrieb: Ubi
 Spieler: 1 Spieler
 Kapazität: 64 Megabit
 Features: Controller Pak-kompatibel

- ☒ Nebel ☒ 21 Gegner
☒ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☐ Autos kaufen

Auf einen Blick

1-Spieler-Modus



Waffen sammeln und Gegner abschießen stehen im normalen Rennen auf der Tagesordnung. Und je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad ihr wählt, gibt es die verschiedensten Abkürzungen.



Wer alleine gegen die Computer-Gegner fährt, kann neue Fahrzeuge freischalten, indem er im Rennen immer wieder den ersten Platz belegt. Aber auch Zeitrekorde könnt ihr in Angriff nehmen.



Sucht euch eines der Racing-Teams aus und heizt über die futuristischen Strecken. Dabei könnt ihr euch entweder für das Zeitrennen oder den Renn-Modus entscheiden.



Fahren wie die Profis: Dank der FIA-Lizenz kann der Spieler mit seinem Lieblings-Formel 1-Piloten zum Sieg fahren. Auf den 16 original Weltmeisterschafts-Strecken könnt ihr euch austoben.

2-Spieler-Modus



Neben den gewohnten Kopf-an-Kopf-Rennen gibt es für den Mehr-Spieler-Modus eine Battle-Arena. Schlüpft in eine Art Panzer und nehmt euren Gegner unter Beschuss.



Im 2-Spieler-Modus ist der Bildschirm horizontal geteilt. Sucht euch euer Lieblingsfahrzeug aus und kämpft im Rennen um den ersten Platz. Oder versucht es einmal mit einem Death-Match.



Im 2-Spieler-Modus habt ihr die Wahl zwischen einem horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm. Außerdem stehen euch der Renn-Modus und ein Waffen-Match zur Auswahl.



Leider gibt es keinen 2-Spieler-Modus.

4-Spieler-Modus



Zu viert macht das ganze doppelt so viel Spaß. Hetzt euch über die futuristischen Strecken oder steigt in einen Panzer und jagt euch durch die verschiedenen Battle-Arenen.



Auch hier könnt ihr entweder „normale“ Rennen fahren oder euch in einem Death-Match gegenseitig von der Fahrbahn schubsen um Punkte zu gewinnen.



Auch im 4-Spieler-Modus könnt ihr um die Wette über die Strecken rasen. Oder ihr probiert im Waffen-Modus aus, wer dem anderen am schnellsten sämtliche Energie abziehen kann.



Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.

Fazit

Für Fahrer, die schnelle Spiele lieben und einen 4-Spieler-Modus, bei dem man so richtig losballern kann.



Für Geschwindigkeitspuristen, die auf eine detailreiche Umgebung pfeifen: der Klassiker.



Der Titel für Leute, die Spielhallen-Grafik auf dem N64 wünschen. Psygnosis bürgt für Qualität – da kann man nicht viel falsch machen.

Für Leute, die gerne vor Frust ins Joypad beißen. War das erste F-1-Spiel für das N64...

F-1 WGP

Preis: –

Hersteller: Video Systems

Vertrieb: Nintendo of Europe

Spieler: 1–2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher

- ☐ Nebel ☒ 21 Gegner
☐ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☐ Autos kaufen



Mit F-1 World Grand Prix könnt ihr die komplette 97er Formel 1-Saison nachfahren und das so realistisch wie möglich: Spektakuläre Szenen und Ausfälle bestimmter Fahrer werden originalgetreu nachgestellt.

V-Rally '99

Preis: ca. 120,- DM

Hersteller: Eden/Infogrames

Vertrieb: Infogrames

Spieler: 1–2 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller-Pak-kompatibel

- ☐ Nebel ☒ 3 Gegner
☐ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☐ Autos kaufen



Neben einem Arcade-, Time Trial- und Championship-Modus gibt es für die N64-Version einen exklusiven Rally-Modus. Die Strecken führen euch durch ganz Europa: die französischen Alpen, England ...

Arcade Off-Road Chall.

Preis: ca. 150,- DM

Hersteller: Midway

Vertrieb: GT Interactive

Spieler: 1–2 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Rumble Pak und Controller Pak-kompatibel

- ☒ Nebel ☒ 7 Gegner
☐ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☐ Autos kaufen



Man nehme ein verlangsames Cruis'n USA, verändere ein paar Strecken und füge Monstertrucks und ähnliche Fahrzeuge hinzu. Schon hat Midway ein Off-Road Challenge erschaffen.

Cruis'n World

Preis: –

Hersteller: Midway

Vertrieb: Nintendo of Europe

Spieler: 1–4 Spieler

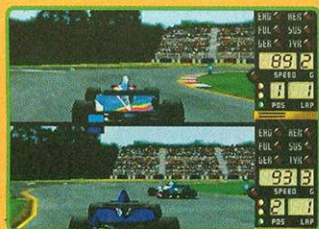
Kapazität: 64 Megabit

Features: Rumble Pak und Controller Pak-kompatibel

- ☐ Nebel ☒ 9 Gegner
☒ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☐ Abkürzungen ☐ Autos kaufen



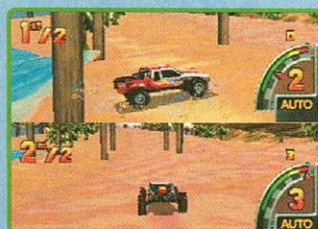
Ganz nach dem Motto: „Gib Gas, ich will Spaß!“ geht es bei Cruis'n World zu. Crashes, Saltos, Gegenverkehr und Riesensprünge stehen hier auf der Tagesordnung.



Natürlich könnt ihr auch zu zweit an der laufenden Saison teilnehmen. Dabei könnt ihr wie im Einzelrennen zwischen drei „Verfolger“- und zwei „Fahrer“-Perspektiven wählen.



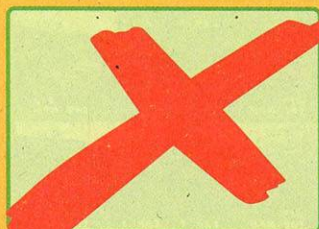
Im 2-Spieler-Modus könnt ihr entscheiden, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt wird. Ausser einem Kopf an Kopf-Rennen könnt ihr auch im Rallye-Modus nacheinander um Bestzeiten fahren.



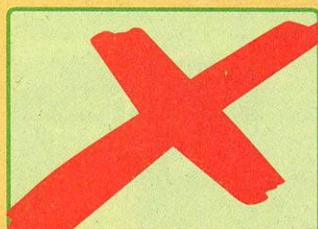
Der 2-Spieler-Modus ist schon bei einem einfachen Kopf-an-Kopf-Rennen ziemlich langsam. Wenn ihr dann auch noch gegen die computergesteuerten Fahrzeuge antretet, scheint das N64 einzuschlafen.



Für den 2-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt. Im Rennen geht es um Punkte, die ihr benötigt um weitere Strecken fahren zu können.



Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.



Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.



Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.



Auch zu viert könnt ihr euch gegenseitig quer über die Erde jagen: der Eiffelturm, die Steppen Kenias und sogar die Chinesische Mauer warten auf euch.

Der F-1-Titelgewinner. Kein Modul für zwischendurch, sondern eine knallharte Simulation.



Nicht ganz perfekte Playstation-Umsetzung. Schwierig zu steuern, daher die „Sport“-Wahl für Simulator-Fans.

Cruis'n World im Gelände: Ein Rennspiel mit Arcade-Flair.

Midways Spielhallen-Umsetzung ist der Renner für Leute mit diesem Motto: „Straßenverkehrsordnung – was ist das?“

Auf einen Blick

1-Spieler-Modus

2-Spieler-Modus

4-Spieler-Modus

Fazit

Sport

Top Gear Rally

Preis: ca. 130,- DM
 Hersteller: Kemco
 Vertrieb: Mitsui
 Spieler: 1-2 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

- ☐ Nebel ☒ 19 Gegner
☐ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☒ Autos kaufen

MRC

Preis: ca. 130,- DM
 Hersteller: Imagineer
 Vertrieb: Infogrames
 Spieler: 1-2 Spieler
 Kapazität: 64 Megabit
 Features: Modul-interner Speicher, Rumble Pak-kompatibel

- ☒ Nebel ☒ 9 Gegner
☐ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☒ Autos kaufen

Top Gear Overdr.

Preis: ca. 130,- DM
 Hersteller: Kemco
 Vertrieb: Mitsui
 Spieler: 1-4 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Rumble Pak- und Expansion Pak-kompatibel, Modul-interner Speicher

- ☐ Nebel ☒ 7 Gegner
☐ Pop-Ups ☐ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☒ Autos kaufen

A. Lamborghini

Preis: ca. 100,- DM
 Hersteller: Titus
 Vertrieb: Konami
 Spieler: 1-4 Spieler
 Kapazität: 96 Megabit
 Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

- ☒ Nebel ☒ 5 Gegner
☐ Pop-Ups ☒ Ausrüsten
☒ Abkürzungen ☒ Autos kaufen

Auf einen Blick

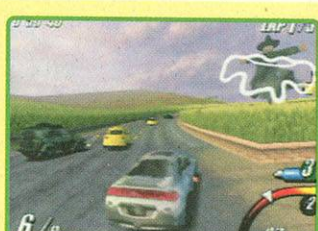
1-Spieler-Modus



Vier Strecken (plus eine Bonusrunde) warten auf ihren Bezwingen. Dabei müsst ihr euch auf fünf Wittertypen einstellen, denn von Schnee über Regen bis hin zum Sonnenschein findet ihr hier alles.



In MRC müsst ihr nicht nur Straßen, sondern auch Feldwege und Schotterpisten meistern können. Dafür gibt es dann auch die richtigen Fahrzeuge: Jeeps, Trucks und jede Menge Rallye-Wagen.



Bei Top Gear Overdrive wird mehr Wert auf Arcade als auf eine Simulation gelegt. Neben der Meisterschaft gibt es noch den bekannten Vs.-Modus. Ein Zeitrennen werdet ihr allerdings vergeblich suchen.



In einem flotten Lamborghini flitzt ihr über die Strecken. Es gibt einen Arcade-Modus, eine Meisterschaft, Übungsrennen und natürlich ein Zeitrennen. Auf sechs Hauptkursen müsst ihr euer Können beweisen.

2-Spieler-Modus



Zu zweit könnt ihr am geteilten Bildschirm beweisen, wer der bessere Fahrer ist. Ein Geschwindigkeitsverlust ist dabei kaum zu bemerken, allerdings ist die Grafik dann etwas vernebelt.



Um im 2-Spieler-Modus die Geschwindigkeit halten zu können wird der Ausschnitt verkleinert. Alle wichtigen Infos, wie z. B. eure Platzierung und die Zeit, entnehmt ihr dem rechten Bildschirmrand.

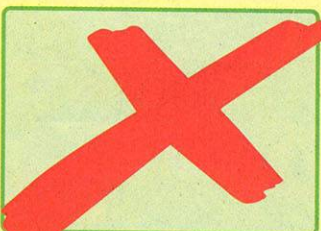


Wie in jedem guten Rennspiel darf der 2-Spieler-Modus nicht fehlen. Hier könnt ihr wählen, ob ihr lieber ein Rennen gegeneinander fahrt oder an einer Meisterschaft teilnehmt.



Der 2-Spieler-Modus präsentiert sich ohne merklichen Geschwindigkeitsverlust. Ihr habt euch auch die Wahl zwischen horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm.

4-Spieler-Modus



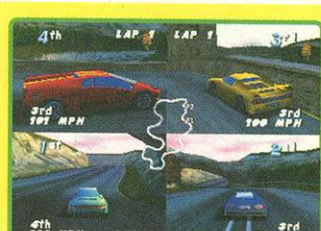
Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.



Leider gibt es keinen 4-Spieler-Modus.



Top Gear Overdrive ist das erste Rennspiel, in dem ihr auch mit vier Spielern gleichzeitig den Championship-Modus durchzocken könnt. Dabei tretet ihr gegen andere computergesteuerte Wagen an.



Der 4-Spieler-Modus hingegen ist etwas langsamer und auch Bremspuren wird man vergeblich suchen. Doch trotzdem macht es riesigen Spaß über die Pisten zu fegen.

Fazit

Mehr Simulation als Top Gear Overdrive, aber (gerade deswegen?) ein Top-Rennspiel.

Spielhallennahe Grafik und perfektes Ausrüst-System. Legt nicht nur auf fahrerisches Können wert.

N64-nah programmierter Top-Titel der „Sport“-Klasse. Viel Abwechslung, toller Soundtrack, sauber programmiert.

Mit etwas mehr Programmier-Zeit wäre A. L. perfekt geworden. Aber auch so macht das Produkt noch viel Spaß.



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

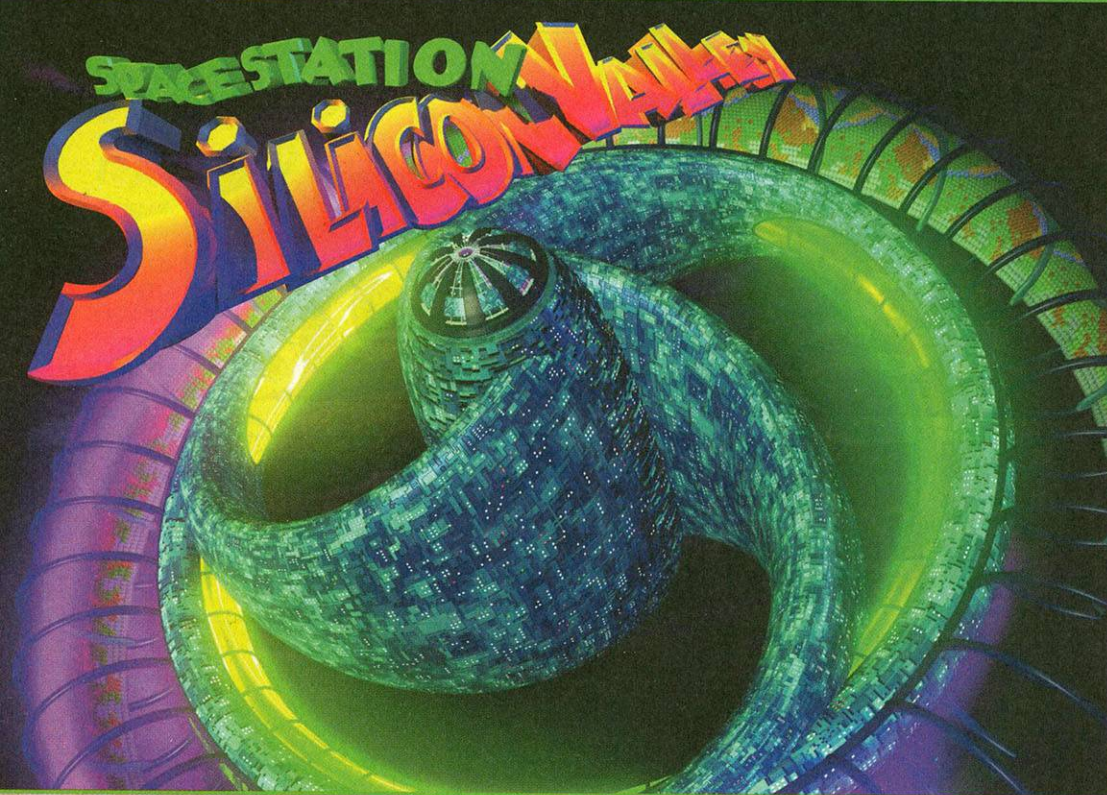
Hard- & Softwareversand
Postfach 1504

55505 Bad Kreuznach

Telefon 0671/8962560

Fax 0671/8962561

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



Auf der Spacestation Silicon Valley müssen Dan Danger und Roboter Evo sich anstrengen um die Erde zu retten. Dabei ist vor allem logische Kombinationsgabe gefragt. Wir helfen euch auf die Sprünge, wenn's mal klemmt ...

ES WAR EINMAL ...

... die Raumstation Silicon Valley. Riesig groß, technisch das beste, was es damals (im Jahre 2004) gab. Und dann, kurz nach ihrem Start, war sie einfach weg, eine halbe Ewigkeit lang. Jetzt, tausend Jahre später, taucht sie wieder auf. Die obersten Behörden des Planeten Erde schickten mehrere gut

ausgerüstete Truppen zur Erkundung los – keine einzige kam zurück! Aber Spacestation Silicon Valley rast unaufhaltsam auf die Erde zu ... Die letzte Hoffnung sind ein Typ mit dem bezeichnenden Namen Dan Danger und sein Roboter Evo.



Über der Raumstation kollidieren die beiden Helden mit einem Meteoriten und stürzen ab. Das Raumschiff ist Schrott und von Evo existiert nur noch ein Mikrochip. Nun müssen Dan und Evo in den verschiedenen Zonen von Silicon Valley Material zusammensuchen um wieder zurückkehren zu können. Dort leben Nanobots, eine Mischung aus Tier und Roboter. Findet Evo einen ihrer leblosen Körper, kann er hineinschlüpfen und dessen Fähigkeiten annehmen. Na, ahnt ihr schon etwas? Genau, ihr werdet ihn steuern! Wir zeigen euch auf den folgenden Seiten, wie die einzelnen Aufgaben zu lösen sind. Der Weg ist im Spiel nicht zwingend vorgegeben, deshalb werden auch wir – der Abwechslung wegen – ein wenig springen.



Die Raumstation Silicon Valley rast unkontrollierbar auf die Erde zu: Kein Wunder, dass dieses Thema sogar die Nachrichten beherrscht.

Die Erde scheint rettungslos verloren. Warum also nicht die beiden Chaoten Dan und Evo losschicken?



Dan und Evo prügeln sich um den Musiksender. Eine falsche Bewegung genügt, ...



... schon gerät ihr Raumschiff außer Kontrolle. Über Silicon Valley stürzen die beiden Helden ab.



Vom einst so stolzen Roboter Evo ist nur noch ein Mikrochip übriggeblieben. Ihr steuert ihn jetzt!

EUROPA: TURBULENTER START



✓ **ENERGIE
HOLEN**
✓ **SCHAF
HOLEN**



Mit der R-Taste transformieren
Evo in ein deaktiviertes Tier.

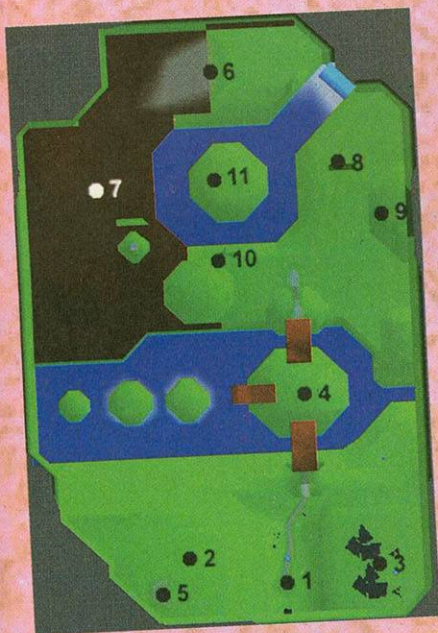
Das Schaf ist erledigt. Schlüpft hinein,
dann ist eine eurer Aufgaben erfüllt.



Von diesen Bonus-Kugeln gibt es in jedem
Level 15 Stück. Sammelt sie ein!

Das erste Level dient vor allem der Gewöhnung an die Steuerung. Außerdem könnt ihr euch hier in Ruhe umsehen und alles erkunden. Nach dem Vorspann schlüpft Evo von selbst in den Körper eines Hundes, danach werden euch die Fähigkeiten dieses Nanobots angezeigt. Lauft ein bisschen herum, dann werdet ihr feststellen, dass es zwei verschiedene Arten von Kugeln gibt, die herumliegen. Und damit sind wir auch schon bei der ersten Aufgabe: Die eher durchsichtig aussehenden sind nämlich dazu da euren Energievorrat aufzufüllen! Von den anderen, lilafarbenen Kugeln gibt es in jedem Level 15 Stück – versucht sie möglichst immer vollständig zu finden, sie sind wichtig um Evos Gehäuse zu reparieren. Das Schaf (Aufgabe Nr. 2) ist einfach zu finden: Ihr werdet schnell merken, dass in diesem Level drei Schafe herumlaufen. Spielt einfach den Wadenbeißer, solange, bis sich das Tier nicht mehr rührt. Dann schlüpft ihr mit der R-Taste in seinen Körper. Jetzt zum Teleporter und ab ins nächste Level!

EUROPA: EIN SCHÖNER TAG!



✓ **4 SCHAFE
EINZÄUNEN**
✓ **MAUS AUF
RÄDERN
FINDEN**

LEGENDE:

1 – Start
2, 3, 4 – Schafe
9 – Extra
11 – Teleporter

Ihr beginnt das Level wieder als Hund – als Hirtenhund sozusagen, denn zur Erfüllung der ersten Aufgabe müsst ihr die Schafe in den umzäunten Bereich (5) treiben. Mit einer Berührung des Schalters an der Seite aktiviert ihr den elektrischen Zaun. Achtet dabei auf das Schaf an Punkt 4. Es zeigt euch, wie ihr die Bonus-Kugeln auf den Inselchen bekommt: Besorgt euch einen Schafspelz, springt von der Brücke und haltet die A-Taste gedrückt. Dann schwebt ihr direkt auf die mittlere Insel.

Schlüpft jetzt wieder in den Hundekörper, sonst gibt's Ärger mit dem Wauwau auf der anderen Seite. Hinter dem See stehen einige Säulen (6) – springt drauf, dann gibt es mehr Bonus-Kugeln, genau wie hinter dem Wasserfall. In der Hütte links vom See (7) liegt die gesuchte Maus auf Rädern. Nehmt ihre Gestalt an und fahrt zur „Hundehütte“ (8). Dort werdet ihr zu einem Wettrennen aufgefordert. Gewinnt ihr, winkt ein Bonus-Gegenstand. Aber seid vorsichtig, die Maus kann nicht schwimmen ...

Na, geschafft? Dann müsst ihr nur noch mit dem Maus-Turbo über die kleine Rampe (10) auf die Insel und zum Teleporter!



Passt gut auf: Das Schaf zeigt euch
gleich, dass es auch schweben kann.



Ihr müsst mit Turbo-Anlauf über die
kleine Rampe, sonst wird's ein
Sprung ins Wasser.



AUFGABE ERFÜLLT!
Du hast die Maus!

In dieser Hütte findet ihr die Maus auf Rädern. Ohne Mäuschen kommt ihr nicht zum Teleporter.



So trifft man sich wieder, Mauschen!
Diesmal gewinne ICH!

Wenn der Hund euch zu einem Wettrennen herausfordert, nutzt den Turboantrieb und haltet euch dicht am Ufer des Teichs. Dem Sieger winkt das begehrte Extra.



EUROPA: FLITTERWOCHEN-LAGUNE



LEGENDE:

- 1 – Start
- 3 – große Maschine
- 4 – steiler Berg
- 6 – versteckte Höhle/Extra
- 7 – Teleporter



Legt erst den roten Hebel um und rast dann rund um die Maschine um die vier Schalter zu aktivieren



Durch den blauen Ring geht's in die versteckte Höhle. Dort warten Bonuskugeln und das Extra.

- GROSSE MASCHINE DEAKTIVIEREN**
- ELEKTRISCHEN ZAUN DEAKTIVIEREN**
- ETWAS RICHTIG WEICHES HOLEN**

Diesmal macht ihr eure ersten Schritte als Maus. Benutzt die kleine Rampe (2) um auf die Plattform mit der Maschine zu gelangen. Legt zuerst die drei Schalter um – das bringt viele Bonus-Kugeln. Rast dann möglichst schnell über die vier Schalter in den Ecken, sonst ist die Maschine aus, der elektrische Zaun deaktiviert und der erste Auftrag erfüllt.

Fahrt jetzt um das Wasserbecken – vorsicht, die Raketenfüchse mögen euch gar nicht! Mit dem Turbo geht es den Berg hoch, oben angekommen schaut ihr direkt auf drei grasende Schafe (5). Schnappt euch eines davon! Na, ist das nicht etwas wunderbar Weiches?

Jetzt ist die Zeit gekommen durch diese blauen Ringe zu fliegen, denn das gibt ein nettes Extra. (Einige erreicht ihr auch mit der Maus.) Habt ihr das geschafft, geht zum Wasserbecken und schwebt zum Teleporter – halt, stopp: Habt ihr auch wirklich alle Bonuskugeln eingesammelt? Wenn nicht, holt das schnell nach.

EUROPA: DIE FARM DER BATTERIEN

Schon wieder als Maus müsst ihr über die Rampen ins Schafgehege kommen und euch eines der wolligen Tiere holen. Aber passt auf: Der Schafsbock findet das gar nicht witzig. Das Schaf braucht ihr nur um über den Fluss zu kommen und den Schalter (3) auf der anderen Seite zu betätigen. Dann nichts wie zurück ins Mäuschen, denn der Hund mag Schafsbraten unheimlich gerne ... Geht in die Hütte und lasst die Kiste mit dem Schalter im richtigen Moment runterfallen, dann ist der Hund platt und ihr seid ihn los. Ein Stück hinter dem Haus ist ein Karottenfeld und ein Wasserhahn (4). Drückt den Schalter so oft, bis die Möhren groß genug sind.

Benutzt den Hund um euch das weidende Schaf zu holen und über die treppenartig gewachsenen Karotten letztlich zum Schalter (5) auf der anderen Flussseite zu kommen. Auftrag 2 erfüllt! Schlüpft jetzt wieder in den Hund und nehmt die Raketenfüchse aus der Ferne ins Visier. Habt ihr das geschafft, geht ins „Hundehaus“ (6) und berührt den Schalter um den elektrischen Zaun auszuschalten.

Jetzt könntet ihr eigentlich schon zum Teleporter nebenan gehen, aber da sind ja noch die Bonuskugeln und das Extra. Letzteres bekommt ihr, wenn kein Tier in diesem Level mehr atmet. Die Kugeln sind diesmal gut versteckt, schaut doch einmal auf den Dächern und im Wasser nach ... Und dreht den Hahn (9) auf um das Feld an Punkt 10 zu gießen.

- MÖHREN ZÜCHTEN**
- BRÜCKEN-TEILE ANHEBEN**
- ELEKTRISCHEN ZAUN AUS-SCHALTEN**

LEGENDE:

- 1 – Start
- 2 – Rampe vor dem Schafgehege
- 7 – versteckte Bonuskugeln
- 8 – Bonuskugeln



Erst den Schalter umlegen, dann die Maus holen und im richtigen Moment den Hund mit den Kisten einstampfen.



Wässert die Karotten kräftig, dann werden sie schön groß.



Beschießt die Raketenfüchse aus der Ferne. So können sie euch nichts anhaben.

EUROPA: DER MASCHINENRAUM



- KEYCARD FINDEN**
- BRÜCKE AKTIVIEREN**
- SICHERHEITSTÜR ÖFFNEN**

LEGENDE:

- 1 – Start
- 3 – Tunnel mit Computern
- 4 – versteckter Computer
- 9 – Teleporter

Ihr beginnt das Level als Fuchs – und seht gleich einen dicken Bären auf euch zukommen. Geht nach dem kurzen Gang nach links und lockt den Bären hinter euch her. Sorgt dafür, dass er sich mit dem Hund prügelt, der hier (7) gleich auftauchen wird. Egal wer siegt, übernehmt den Körper des Verlierers und geht auf den anderen los. Nehmt jetzt den Hund und zerstört alle Computer, die herumstehen (aber bitte gründlich), dann gibt's das begehrte Extra. Holen könnt ihr es euch, wenn ihr zur Ratte werdet und in den kleinen Tunnel (5) kriecht.

So, jetzt ist es Zeit für den Bären. Holt euch mit ihm den Glasblock (6) in der Nähe des Startpunktes und legt ihn in das rot leuchtende Ding (7) nahe beim Professor. Von ihm bekommt ihr dann die Keycard. Durch einen weiteren Tunnel gelangt ihr zum Schalter für die Brücke. Nun geht es durch die rollenden Kugeln zu den Bären vor der Sicherheitstür. Beschießt sie mit den Raketen, bis sie euch nicht mehr angreifen. Dann heißt es nur noch durch die Sicherheitstür flitzen, vorsichtig zwischen den Minen durch und über die Brücke zum Teleporter gelangen – geschafft!



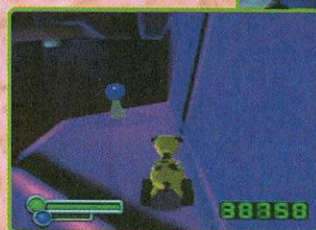
So, der Glasblock ist an der richtigen Stelle platziert ...



... jetzt bekommt ihr vom Professor die begehrte Keycard.



Na, habt ihr alle Computer zerstört? Dann bekommt ihr das Extra, wenn ihr in eine Ratte schlüpft und durch diesen kleinen Tunnel flüzt!



Fahrt gegen den Schalter, dann wird die Brücke zum Teleporter eingeschaltet.



Jetzt müsst ihr nur noch zwischen den rollenden Steinen durch, schon ist es (fast) geschafft.

Tschiep!

Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen
Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.



Nintendo
GAME BOY
color

EUROPA: BERG DES DICKEN BÄREN

Oha, wilde Tiere! Genauer gesagt geht es um einen Hund und einen Bären. Für den Hund braucht ihr etwas Hilfe: Auf einem Hügel (3) findet ihr einen Schafsbock. Macht euch bemerkbar und lockt ihn zu dem Hund (4) – die beiden werden sofort aufeinander losgehen. Aber halt! Wenn ihr das Extra haben wollt, solltet ihr den Bock samt seiner Schafherde zu Punkt 5 führen. Von dort springen die Schafe hinüber zu den drei Schaltern und aktivieren sie.

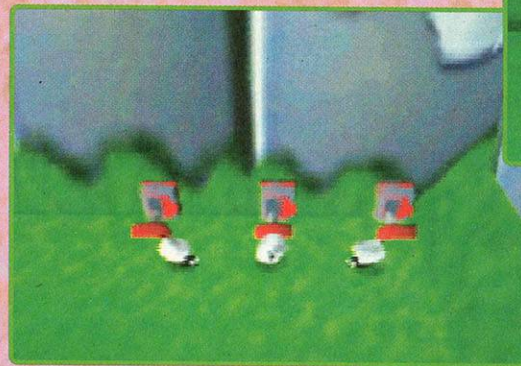
Jetzt aber zurück zum Hund. Hat er den Bock erledigt, solltet ihr das wollige Tier übernehmen und auf den Übeltäter losgehen. Über die Rampen (5+6) erreicht ihr als Hund einige Bonuskugeln und das Extra (7). Vom oberen Rand der Bärenhöhle aus könnt ihr mit den Raketen auf den Bären zielen. Hat er genug, schlüpft in sein Fell und aktiviert den Schalter. So, der Teleporter ist aktiv, ihr braucht nur noch ein Schaf um hinüberspringen zu können.



Macht den Schafsbock auf euch aufmerksam und sorgt dafür, dass er euch ...



... bis zu dieser Rampe folgt. Dann springen die Schafe voller Elan auf die andere Seite, wo ...



... sie für euch die Schalter umlegen und so das begehrte Extra erscheinen lassen.



Diesmal sieht das Extra aus wie ein Wasserhahn – komische Sache!



**DIE WILDEN TIERE TÖTEN
DAS DESINFEKTIONSBECKEN
FLUTEN**

LEGENDE:

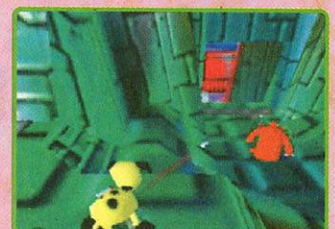
1 – Start
8 – Teleporter



So, jetzt solltet ihr Hund und Bock Bekanntschaft schließen lassen. Einer von beiden wird das nicht sehr angenehm finden, aber das kann euch nur recht sein.

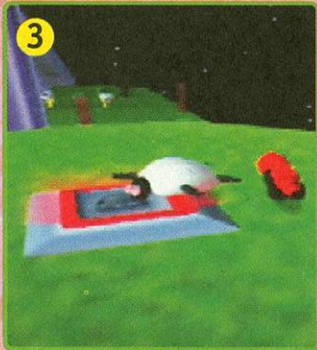


In der Kiste sind einige Bonuskugeln versteckt, der Schalter öffnet den Eingang zur Bärenhöhle.



Ganz schön gemein: Während ihr dem Bären eins auf den Pelz brennt, kann er sich gar nicht wehren.

EUROPA: GANZ SCHÖN FELSIG

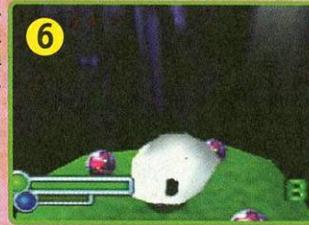


Das Schaf eignet sich hervorragend dazu den Schalter zu aktivieren. Dann ist auch der elektrische Zaun ausgeschaltet.

Ihr müsst schon einen tollkühnen Sprung wagen um an die Bonuskugeln zu kommen.



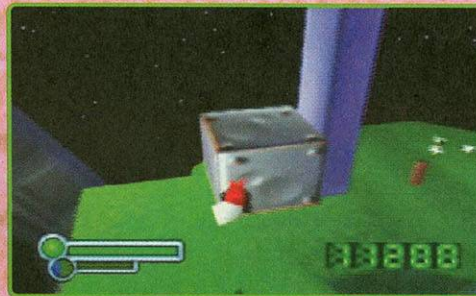
Über die schwebenden Meteoritenbrocken gelangt ihr auf die andere Seite.



**METEORITEN-
BROCKEN AN-
HEBEN**
**ETWAS AUF
EINER SPRUNG-
FEDER BRINGEN**

Los geht's als Fuchs. Folgt vom Start aus den Brücken, dann kommt ihr zu drei Schafen. Zwei davon braucht ihr, also an die Arbeit! Ein Schaf legt ihr auf den Schalter (3) – schon ist der elektrische Zaun weiter unter deaktiviert. Mit dem zweiten Schaf geht es weiter zum Schalter (5), der die Meteoritenbrocken anhebt. Lauft schnell, aber vorsichtig den Hügel hinauf und springt von ganz oben nach rechts hinunter. Ihr landet auf einer kleinen Plattform (6) mit vielen Bonuskugeln. Hinter dem Tunnel findet ihr einen Aufzug, der euch wieder nach oben bringt.

Jetzt ist erneut der Fuchs an der Reihe. Holt ihn euch und gelangt über die beiden Meteoritenbrocken (8) wieder zu dem Hügel. Diesmal geht es mit dem Raketenantrieb über die Brücke (9) um noch einige Bonuskugeln einzusammeln. Flitzt dann zu den Sprungfeder-Schafen und beißt sie kräftig. Aber noch nicht reinschlüpfen! Erst wird es noch ein wenig heikel: Mit dem Fuchs geht es über den großen Steinblock nach oben, weiter zu dem anderen Fuchs (13). Er bringt euch zu einem Schalter, der die Schwerkraft ausschaltet. Jetzt könnt ihr euch problemlos mit einem Sprungschaf das Extra holen und über Punkt 12 zum Teleporter gelangen.



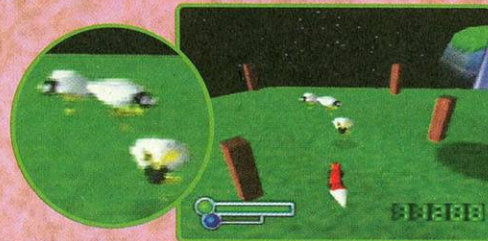
Setzt den Teleporter des Fuchs' ein um auf diesen Block zu gelangen – aber vorsichtig, sonst schießt ihr über das Ziel hinaus und landet in den Weiten des Weltalls.



Na, geschafft? Dann geht es jetzt nach oben und wird erst richtig knifflig!

LEGENDE:

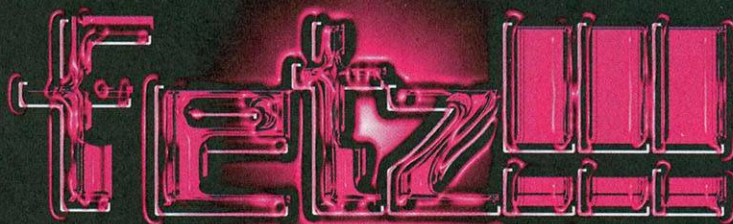
- 1 – Start
- 2 – Rampe
- 4 – Absprung
- 7 – Gratistrip
- 10 – Rampe zum Steinblock



So ein Schaf auf einer Sprungfeder ist genau das, was ihr braucht.



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!



ARKTIS: SCHNEESPIELE

Willkommen im ewigen Eis! Schnappt euch zuerst einen Pinguin, geht an die Kante des Hügels (2) und bombardiert von dort aus den Husky mit Schneebällen. Hier kann er euch nämlich nicht erwischen ... Schlüpft in sein Fell und lasst euch dann in das große Gebläse in der Mitte des Levels fallen. Hier könnt ihr die Schneekanone (3) einschalten. Springt jetzt wieder aus dem Gebläse heraus und sucht auf einem der Hügel den Computer (4). An einem weiteren Schalter (5) könnt ihr das Licht ausschalten und so an das Extra kommen. Probiert es aus! Vom Startpunkt aus gesehen am anderen Ende des Levels gibt es einen weiteren Schalter (7) – er aktiviert endgültig „das große Computerdings“. Level geschafft! Die Fortbewegung im Schnee und damit vor allem das Einsammeln der Bonuskugeln ist als Hase mit Sprungfeder übrigens einfacher, also besorgt euch doch so einen.

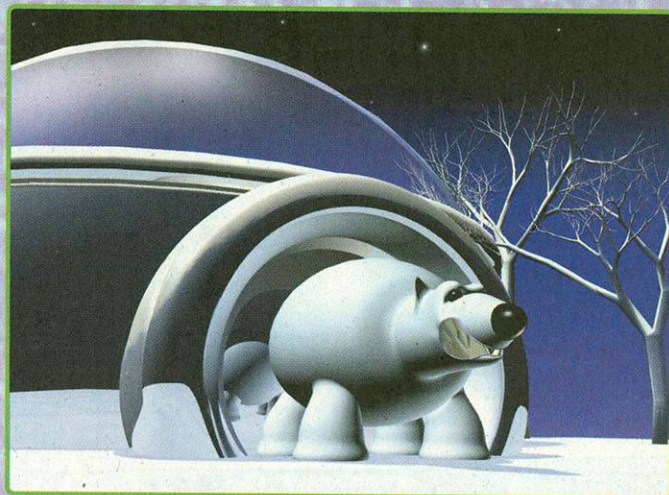
Stellt euch an die Kante des Hügels: Hier könnt ihr den Husky mit Schneebällen bombardieren, ohne dass er euch irgend etwas anhaben könnte. Praktisch, oder?



- ✓ **SCHNEEKANONE EINSCHALTEN**
- ✓ **DAS GROSSE COMPUTERDINGS EINSCHALTEN**
- ✓ **EINEN HUSKY SCHNAPPEN**

LEGENDE:

- 1 – Start
- 6 – Plattform zum Extra
- 8 – Absprung zum Teleporter



Nun seid ihr also in der Arktis: Macht euch auf wilde Eisbären, hungrige Huskys und schneeballwerfende Pinguine gefasst. Dann nichts wie rein in die Schneestiefel und los geht's!



Wenn ihr die Schneemaschine angeschaltet habt, treibt euch das starke Gebläse nach oben.



Etwas versteckt an einer Felswand findet ihr den Schalter für das „große Computerdings“. Passt auf, sobald ihr ihn aktiviert habt, fängt die Erde an zu beben ...



Macht das Licht aus, dann findet ihr die leuchtende Plattform. Fahrt mit ihr nach oben, dann findet ihr neben zahlreichen Bonuskugeln auch das Extra.



ARKTIS: EISKALTES KÖPFCHEN



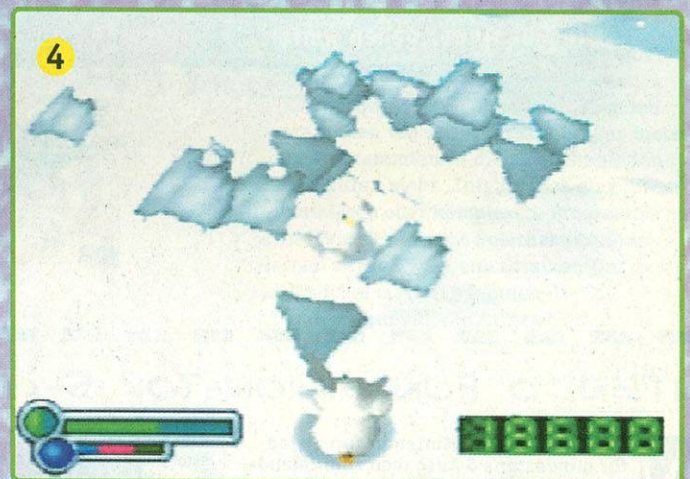
Nur eine Aufgabe, dafür eine ziemlich knifflige! Ihr startet als Husky – aber die können bekanntlich nicht so hoch springen. Also holt euch einen der Hasen und los geht's. Vom Startpunkt aus steuert ihr direkt auf eine Wand (2) zu. Hüpf von Plattform zu Plattform nach oben, immer an der Wand lang und dann links durch das große Loch (3). Geht direkt zu der kleinen Insel in der Mitte und befreit den Heli-Hasen (4), indem ihr in Hasenmanier kräftig „klopft“. Nun geht es aus der Luft den dicken Walrössern an den Kragen – das gibt ein Extra. Fliegt durch das Loch in der Wand zurück und sammelt die Köpfe ein.

Wenn ihr euch jetzt in ein Walross verwandelt, erreicht ihr über die Rampe (7) problemlos den Teleporter zum nächsten Level.



Durch das Loch in der Wand geht es zu den Walrössern.

Pirscht euch als Husky von hinten an das Häschen ran und schnappt es euch.



Wenn ihr kräftig auf den Boden stampt, wird der Heli-Hasen aus seinem Eis-Gefängnis befreit und ihr könnt ihn übernehmen.



Nehmt Anlauf und springt mit viel Schwung über die Rampe, dann kommt ihr zum Teleporter.

LEGENDE:

- 1 – Start
- 5, 6, 8 – Köpfe

KÖPFE HOLEN



Von diesen Köpfen müsst ihr insgesamt drei einsammeln, dann habt ihr den Auftrag erfüllt!



Das Angreifen als Heli-Hasen will gelernt sein. Denkt immer daran, dass ...

... die Bomben mit einiger Verzögerung herunterfallen und die Walrösser ziemlich schnell sind.



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 110,- DM
Hersteller: DMA/Take Two
Vertrieb: Take Two
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text
Genre: Abenteuer

HOL' DIR DAS TOP 5-ABO!

5 FUN VISION'S FOR FREE!



Du abonnierst 6 Ausgaben der Fun Vision, sparst dabei fast 1 Mark pro Heft gegenüber dem Ladenpreis und bekommst obendrauf noch die letzten 5 Ausgaben der Fun Vision als kostenlose Prämie dazu!

Da steht dann alles drin, was du wissen musst: Unzählige Tipps + Tricks zu den Top-Spielen der letzten Zeit!

Also dann, willkommen im Top 5-Club!

Nur für Abonnenten:

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



NINTENDO FUN VISION-TOP 5-ABO

JA!

Ich abonniere die Nintendo Fun Vision für mindestens 6 Ausgaben zum Inlandspreis von DM 35,- bzw. Auslandspreis von DM 45,-.

Das Begüßungspaket (5 Ausgaben NFV 37-41) erhalte ich ohne Zuzahlung.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

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

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

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens 6 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 6 Ausgaben
(Inland DM 35,- inkl. MwSt.,
Ausland DM 45,- nur gegen Verrechnungsscheck):

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

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

WICHTIGER HINWEIS:

Ich erhalte die 5 Hefte, nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV 42



Schickt den ausgefüllten und unterschriebenen Coupon einfach an:

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



ABO-FAX-HOTLINE

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

**(069)
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.

Schöne neue Welt der 56 Farben

Glaubt man den Händlern, so sehen sie im Game Boy (GB) den eigentlichen Hit für Weihnachten, der die Verkaufszahlen der TV-gebundenen Konsolen übertrumpfen soll. Nicht schlecht für ein Gerät, das bereits zehn Jahre auf dem Buckel hat. Die eigentliche Sensation ist aber die Einführung der Farb-Variante des Klassikers. Und tatsächlich ist Nintendo der Game Boy Color (GBC) rundum gelungen. Der Bildschirm zeigt ein glasklares, sogar von der Seite gut erkennbares Bild.



Hier ist die Power!

Neben den „sichtbaren“ Vorteilen (sie werden auf den nächsten Seiten genau erklärt) bietet der Game Boy Color auch „unter der Haube“ Verbesserungen. Der Hauptprozessor (CPU) kann die Daten doppelt so schnell verarbeiten wie seine Vorgänger. Das bietet den Programmierern die Möglichkeit den Spielfiguren mehr „Intelligenz“ einzuprogrammieren oder komplexere Programme zu schreiben. Der interne Speicher (RAM) ist viermal so groß wie beim Original. Um diesen Speicher zu füllen können die Color-Programmierer auf Module zurückgreifen, die etwa achtmal so viel Platz bieten wie das bislang größte Game Boy-Spiel (Wario Land II).

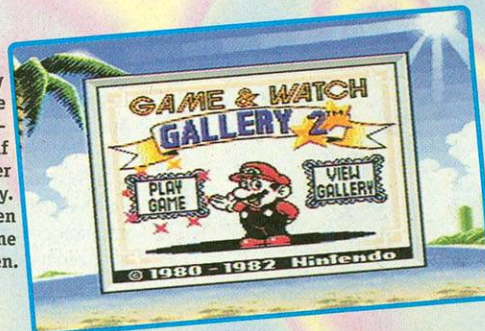
Alle Spiele laufen auch in Farbe!

Wenn ihr ein „altes“ Game Boy-Spiel (eines, das nicht für den Game Boy Color programmiert wurde) in euren GBC steckt, könnt ihr es selbst einfärben. Beim Einschalten (es funktioniert nur dann!) müsst ihr einfach eine Tastenkombination (siehe Liste rechts) drücken. Nun steht dem bunten Spielspaß nichts mehr im Wege: Probiert einfach aus, welche Kombination für den jeweiligen Titel die richtige Lösung ist.



Der Negativ-Modus sieht auf dem Game Boy Color etwa so aus (mit Super Game Boy simuliert).

Game Boy Color-Spiele laufen problemlos auf dem Super Game Boy. Viele haben sogar eigene Rahmen.



Tasten	Grundfarbe
-	Schwarz
↑	Braun
↑ + A	Rot
↑ + B	Dunkelbraun
←	Blau
← + A	Dunkelblau
← + B	Grau
↓	Hellgelb
↓ + A	Orange
↓ + B	Gelb
→	Grün
→ + A	Dunkelgrün
→ + B	Negativ-Bild

Grenzenloser Spielspaß in Farbe!

Für die neue Farb-Sensation werden zahlreiche Projekte exklusiv entwickelt. Natsumes *Legend of the River King* erscheint beispielsweise nicht nur hochauflösend im Farb-Modus, sondern auch mit deutschem Text. *San Francisco Rush* von Midway wird sogar ein exklusives GBC-Spiel, das auf dem Game Boy (Pocket) nicht läuft.

Nintendos Spieleflut ist damit noch nicht beendet. Das Einfärben von Klassikern ist nämlich eine ziemlich einfache Sache. Darum erscheinen 1999 *Metroid II: Return of Samus* und *Kirby's Dream-land 2* in der aufgepeppten Farb-Variante. Damit ist es nicht getan: NES-Klassiker lassen sich verhältnismäßig schnell auf den Taschenspieler umsetzen. *Shadowgate*, *Moon Patrol* und *Spy Hunter* sind dafür Beispiele. Aus den damals beliebten Produkten machen die Programmierer recht schnell zeitgemäße Abenteuer. Wir dürfen alle gespannt sein!



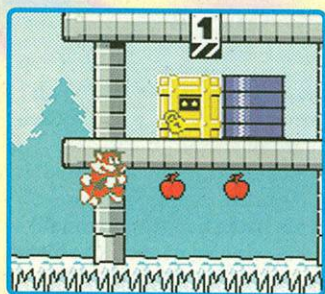
Klassiker-Umsetzungen (Foto: *Moon Patrol*) sind schnell programmiert.

Wario Land 2

Das bislang größte Game Boy-Spiel ist für GBC-Verhältnisse noch ein kleines ... In diesem bereits 1:1 als s/w-Variante verfügbaren Produkt sorgt ihr dafür, dass Wario von einer Diebesbande die entwendeten Juwelen und Goldstücke zurückholt. Einer der GBC-Pflicht-Titel!



Feurio! Erst ausgeraubt, dann (doppelt!) abgebrannt: Wario.



Der junge Held Titus in seinem neuen Jump'n'Run-Abenteuer

Titus Jr.

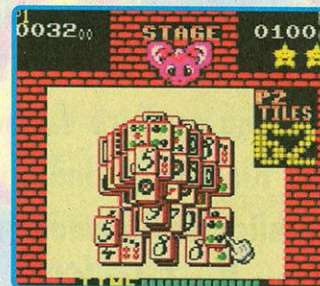
Aus dem französischen Software-Haus Titus kommt neben dem Autorennen *Roadsters* auch das Jump'n'Run *Titus Jr.* für den GBC. Darin helfe ihr dem jungen Fuchs seine Freunde aus großer Gefahr zu befreien. Springt durch den Wald, erklimmt Bäume, erkundet Löcher und habt einfach Spaß!

Q. for Camelot Shanghai

Die Film-Umsetzung von Titus orientiert sich im Spielprinzip an *Legend of Zelda*. Ihr geht als Kayley auf die Suche nach dem Schwert Excalibur und befreit Burg Camelot vom Thronräuber Ruber. Und das alles sogar mit deutschem Text!



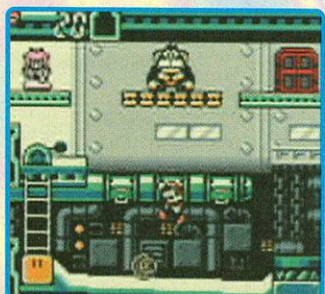
Kayley im Kampf mit einem kleinen feuerspeienden Drachen.



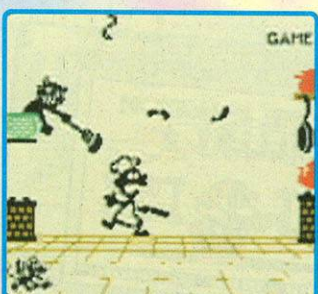
Ihr müsst zusehen, dass möglichst keine Steine auf dem Stapel bleiben.

Game & Watch Gallery 2

Eine Sammlung von klassischen Game & Watch-Spielen erscheint gleichzeitig mit dem Game Boy Color. Das Modul enthält die 1:1-Umsetzungen von *Parachute*, *Helmet*, *Chef*, *Vermin* und *Donkey Kong*. Die Spielprinzipien sind jeweils ziemlich einfach. Bei *Parachute* muss ein Ruderboot-Kapitän Fallschirmspringer retten, die von einem Hubschrauber aus ins Wasser stürzen. Bei *Helmet* überquert ihr eine Straße ohne von abstürzenden Werkzeugen getroffen zu werden. Der *Chef* jongliert mit drei Pfannkuchen gleichzeitig, ohne dass einer zu Boden fallen darf. Bei *Vermin* werden Maulwürfe gejagt und *Donkey Kong* ist das berühmte Abenteuer mit den Tonnen, über die Marios Urahn springen muss um die Prinzessin zu retten. Der besondere Clou zum Schluss: Von jedem Spiel gibt es auch eine moderne Variante.



Klassisches *Donkey Kong* in neuer Variante: Holt den Affen runter!



Ein Koch in Teufels Küche: das klassische *Chef*.

Bomberman Pocket

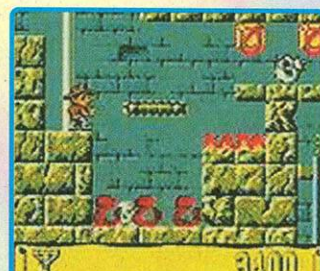


Bombis erster Farb-Auftritt ist gewohnt explosiv!

Bomberman Pocket ist bereits auf dem Game Boy erschienen. Die explosive Mischung enthält ein Jump'n'Run mit fünf Welten und je fünf Leveln. Die sind natürlich mit jeder Menge Extras gefüllt. Im zweiten Teil, dem „Jump Mode“, kommt Bombi nicht zur Ruhe: Ständig springend muss er einen Turm erklimmen. Auch hier sind Bomben eine Selbstverständlichkeit. Das Spiel hat 8 Megabit und Passwörter.

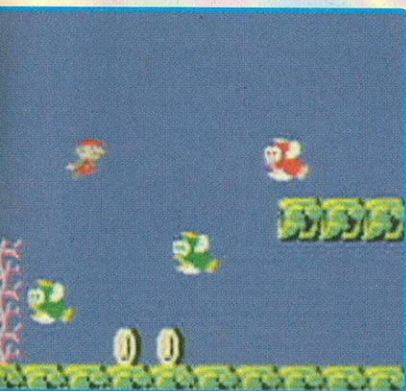
Montezuma's Return

Ein Held ohne Angst vor Schlangen und anderem Getier kommt in *Montezuma's Return* auf den GBC. Take Two Interactive bietet Jump'n'Run-Action: Sammelt Edelsteine, während es Spinnen, Schlangen und Felsbrocken auf euch abgesehen haben. Gewürzt ist die Action mit einigen Rätseln und Sprungsequenzen mit Leitern und Seilen.



Bei *Montezuma's Return* wird euch kein Fehler verziehen!

Super Mario Bros.



Mario kann in dem beliebten Klassiker auch schwimmen.

Eines der weltweit erfolgreichsten Spiele war nicht nur auf dem NES ein Hit. Auch auf dem Super Nintendo hatte es einen Klassiker-Auftritt. Und *Super Mario Bros.* werden nächstes Jahr sogar für den Game Boy Color ihren Einstand geben. Luigi und Mario sind darin wieder einmal auf der Suche nach der Prinzessin, die von Bowser entführt wurde. Neben dem bekannten knallharten Jump'n'Run-Spaß sind wahrscheinlich auch die berühmten Abkürzungen („über dem Spielbild“) zu erwarten.

NFL Blitz

Ein sattgrüner Rasen, Mannschaften in knallbunten Trikots – so etwas gab es für Football-Fans auf dem Game Boy bisher nicht. Aber das wird sich ändern! In *NFL Blitz* könnt ihr nicht mehr nur auf dem N64 hinter dem Ei herjagen, sondern jetzt auch auf dem Game Boy Color. Sucht euer Lieblingsteam aus, schickt es gut trainiert auf den Platz und holt euch den Titel!



Der Kampf ums Ei – endlich nicht nur live, sondern auch in Farbe.

Datenübertragung mit und ohne Kabel!

Eine gute Nachricht für Multi-Player-Freunde: Mit dem neueren Link-Kabel (das für Game Boy Pocket-EXT-Adapter gedacht ist) könnt ihr Game Boy Pocket und GBC miteinander verbinden. Der Datenaustausch (oder das Spielen) mit beiden Geräten gleichzeitig ist dadurch möglich. Für den Game Boy Color gibt es eine noch interessantere Option zum Übertragen (Austausch) von Daten. Dank der Infrarot-Schnittstelle benötigt ihr dazu zwischen zwei Farb-Geräten kein Kabel mehr. (Leider kann die Infrarot-Schnittstelle nicht für Multi-Player-Spiele verwendet werden, sondern nur zum Datenaustausch.) Die beiden Infrarot-Schnittstellen dürfen dabei nicht weiter als ca. 5 cm voneinander entfernt sein. Es ist möglich, dass in absehbarer Zeit so die Verbindung für einen Datenaustausch zwischen Nintendo 64 und Game Boy Color hergestellt werden kann. Wir sind gespannt!

Harvest Moon

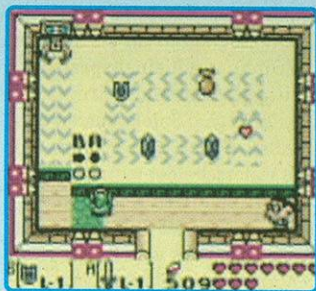
Die GBC-Umsetzung des bekannten SNES-Spiels *Harvest Moon* ist einen Blick wert, auch wenn ihr schon das Original besitzt. Denn *Harvest Moon* bietet neues Saatgut, veränderte Handelsmöglichkeiten und die Chance auch im Winter zu ernten.



Bevor ihr ins Bett geht, solltet ihr die Wettervorhersage im Fernsehen schauen.

Legend of Zelda IV – A Link to the Past

Das berühmteste Game Boy-Abenteuerspiel kommt in seiner farbig aufgemotzten Version mit einer großen Überraschung. Nintendo hat dem Spiel ein komplett neues Dungeon spendiert. Das heißt, dass selbst alte Game Boy-Hasen eine neue Herausforderung finden. (Wie dieses Extra-Dungeon in den Spielverlauf eingebettet ist, verrät man bei Nintendo noch nicht. Die Sache ist wirklich spannend!)



Den Laden kennt ihr in dieser Form noch aus dem klassischen *Zelda IV*.



Doch spätestens im neuen Labyrinth gibt es fiese Überraschungen.



Die Angreifer mit den Schilden wollen euch in die Löcher stupsen.



深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

Infogrames
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY
COLOR

Top Gear Rally



Ein dreidimensionales Rennspiel: *Top Gear Rally*.

Im Championship-Modus stehen euch von Beginn an drei Strecken und drei Wagen zur Verfügung. Weitere könnt ihr euch verdienen, wenn ihr oft genug gewinnt (acht Strecken mit Bonus-Runde mit 14 Wagen). Natürlich ist auch an einen 2-Spieler-Modus über Link-Kabel gedacht. Wie *San Francisco Rush* ist dieses Spiel ebenfalls mit Passwörtern ausgestattet, aber nicht abwärtskompatibel.

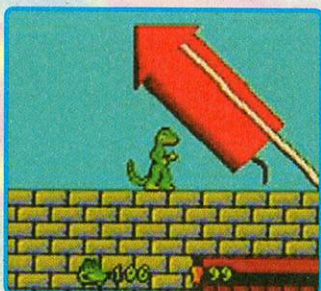
Shadowgate



Welche Geheimnisse bewacht der fürchterliche Drache?

Kemcos Klassiker *Shadowgate* aus guten alten NES-Tagen setzt bereits Anfang '99 den Startpunkt für die NES-Umsetzungen. Während die N64-Neuaufgabe mit komplett neuer Geschichte frisch gemischt wird, könnt ihr beim GBC-Spiel im Grunde schon die alte Komplettlösung wieder hervorkramen.

Gex – Enter the Gecko

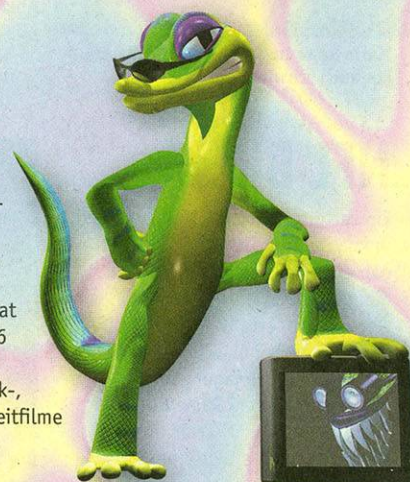


Gex' Abenteuer laufen nicht nur in Farbe, sondern problemlos in s/w.



Auch hier geht es wieder um das Einsammeln von TV-Fernbedienungen.

Die 3-D-Welten aus *Enter the Gecko* (N64) wurden für den GBC umgebaut. Jetzt erlebt Gex seine Abenteuer auf einem zwei-dimensionalen Side-Scrolling-Modul. Sonst ändert sich nichts: Rez will das Fernsehprogramm der Welt übernehmen und Gex hat was dagegen. Das Spiel bietet 16 Level voller Seitenhiebe auf die Fernseh-Landschaft. Zeichentrick-, Grusel-, Hong Kong- und Steinzeitfilme werden vereiert.



Turok 2: Seeds of Evil



Wenn ihr *Turok* auf dem Game Boy geliebt habt, kommt jetzt die Steigerung. *Seeds of Evil* bringt das Lost Land noch ausgefeilter auf den Bildschirm. Die neun Level stecken voller Überraschungen. Und damit meinen wir nicht nur versteckte Schalter und Fallen: Ein Ritt auf dem Velociraptor und ein Level mit vertikal scrollender Ego-Shooter-Action sind zwei Höhepunkte. Das Passwort-Spiel gibt wieder totale Bewegungsfreiheit: Schwimmt, rennt, springt, klettert und kriecht, natürlich mit einem riesigen Arsenal. Die Passwörter merken sich, mit wieviel Leben ihr ein Level beendet, was die nächste Runde sehr schwer gestalten kann ...



Auch dieses Spiel ist problemlos abwärtskompatibel für alte Game Boys.



Dinosaurier sind typisch gefärbt (lila Velociraptoren, orange Raptoren ...).

Die bunte Erfahrung

Eine Palette von 32.000 verschiedenen Farbtönen bietet das von Sharp entwickelte Farb-Flüssigkristall-Display TFT (= Thin Film Transistor). Es gibt keinen Kontrast-Regler, weil die Bildschirm-Darstellung bei fast allen Lichtverhältnissen ausreicht (wenn es ein Licht gibt, könnt ihr auch spielen!). Wenn ihr ein Color-Spiel einlegt, so wird das mit einer speziellen Palette von bis zu 56 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm (z. B. *Bugs Bunny* von Infogrames) dargestellt. Andere Spiele nutzen den 32 Farben-Modus. Bei den Farb-Spielen unterscheidet man drei Modi:

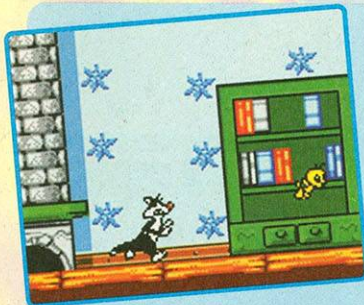
- Der „Colorized Mode“ ist ein „eingefärbtes Spiel“, für das zehn Farben vom Programmierer ausgewählt wurden.
- Der „Dual-engine Mode“ enthält zwei Programme auf einem Modul. Das eine funktioniert reibungslos auf dem normalen Game Boy, das andere wurde für die Farb-Variante optimiert und zeigt bis zu 56 Farben gleichzeitig.
- Im „Adaptive Mode“ ist ein Programmcode in der Lage die beste Qualität für den Game Boy und den Game Boy Color zu liefern.
- Spiele im „Dedicated Mode“ laufen nur auf dem Farb-Gerät (wie *San Francisco Rush* und *Top Gear Rally*). Steckt ihr ein solches Modul in ein schwarz-weiß-Gerät, erscheint lediglich eine Fehlermeldung.



Problemlos abwärtskompatibel: Game Boy Color-Spiele im „Colorized“-„Adaptive“- und „Dual Engine“-Modus.



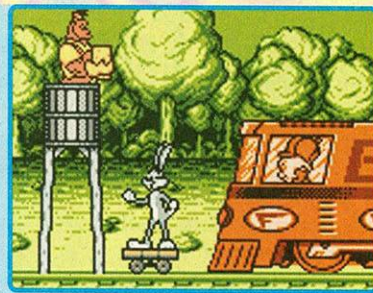
Der „Dedicated Mode“ nutzt den Game Boy Color voll aus und macht es unmöglich das Spiel auf älteren Maschinen zu spielen (*SF Rush*).



Tweety fliegt um sein Leben, denn Sylvester knurrt der Magen.

Looney Tunes

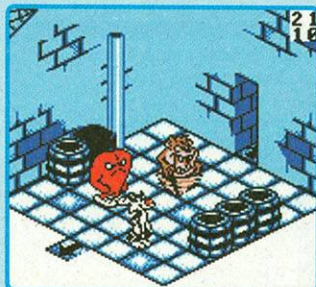
Infogrames schickt die TV-Chaoten der Looney Tunes auf den GB Color! *Sylvester & Tweety: Vogel zum Frühstück* und *Bugs Bunny & Lola Bunny: Operation Karotten* machen den Anfang. Die beiden cleveren Hasen kommen im 56-Farben-Look daher, bei Sylvester und Tweety sind die isometrischen Ansichten nur in 32 Farben dargestellt – weiter sind die technischen Möglichkeiten noch nicht. Den Vogel zum Frühstück gibt es bereits auf dem Markt. Der Titel deutet es an: Die gefräßige Katze hat es mal wieder auf den gelben Piepmatz abgesehen ... Auf Bugs und Lola müsst ihr noch bis Januar warten. Aber dann geht es auf die Jagd nach den gemeinen Karottendieben. Lasst sie nicht entkommen!



Elmer Fudd (im Zug) ist sich sicher Bugs endlich in die Pfanne hauen zu dürfen.



Achtung, Sylvester: Oma hat etwas dagegen ihr Vögelchen zu verlieren.



Eine prekäre Situation, in der Sylvester jetzt steckt ...



Lola Bunny ist genauso schlagfertig wie Bugs.

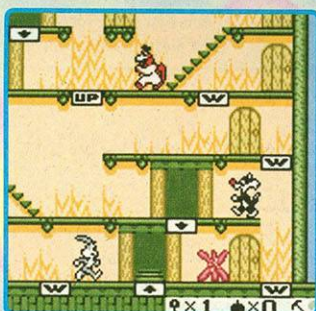


Im Weltraum lauern Möhren-Diebe: Bugs nimmt die Verfolgung auf.

Crazy Castle

Bugs Bunnys Ausflug ins verrückte Schloss (*Bugs Bunny in Crazy Castle*) ist ein lustiges Anfänger-Jump'n'Run mit allen Looney Tunes-Charakteren. Daffy, Yosemite Sam und Coyote haben Honey Bunny entführt und im Crazy Castle eingekerkert.

Bugs kämpft sich karottensammelnd durch 60 Irrgärten um sie zu befreien. Das Problem ist: Es gibt nicht genug Waffen für jeden Gegner. Doch zum Glück bietet Nintendo euch Passwörter!



Der Hahn und Sylvester jagen Bugs in diesem Irrgarten.

Power Quest

Eine Verbindung aus Beat'em Up und einem Abenteuerspiel ist *Power Quest* von Sunsoft. Fünf Charaktere mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten treten gegeneinander an. Zwischen den Kämpfen erkundet ihr eine Stadt, ein Schloss und andere Orte um Informationen über eure Gegner zu erhalten. Das 2-Spieler-Modul erscheint noch 1998 über Infogrames in Deutschland.



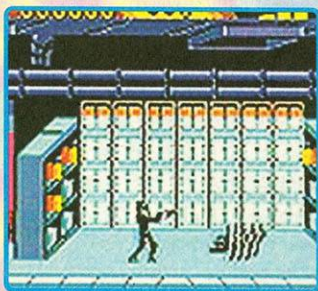
Harte Kampf-Aktion mit zahlreichen Special Moves ...

... und Abenteuer-Elemente: *Power Quest* von Sunsoft.



Men in Black

Ein Actionspiel, das den 56-Farben-Modus unterstützt, ist *Men in Black: The Series*. Das Spiel basiert auf der Trickserie nach dem Kinofilm mit Will Smith und Tommy Lee Jones. Die Charaktere daraus (Skraaldians, Fmecks und Buzzard der Kopfgeldjäger) sind vertreten, wenn ihr Agent Jay durch die Level steuert. Natürlich sind auch die coolen Waffen dabei. Das Modul kommt mit acht vollgepackten Megabit.



Bei der Alien-Jagd hat Agent Jay Passwörter zur Verfügung.

Schlümpfe im Alptraumland

Die Schlümpfe lassen sich auch den Game Boy Color nicht entgehen: Ihr Abenteuer im Alptraumland müssen sie jetzt noch einmal in Farbe bestehen. Der böse Zauberer Gurgelhalbs hat dafür gesorgt, dass alle Schlümpfe in ihren schlimmsten Alpträumen gefangen sind. Nur Hefty konnte dem Fluch entgehen, weil er gerade im Wald herumstreunte. Jetzt hat er die knifflige Aufgabe seine Freunde zu befreien. Zum Glück findet er in Papa Schlumpfs Labor einen Zauberschlump, der die bösen Träume vertreibt. Also nichts wie rein ins Alptraumland, auf dass es dort wieder ein wenig friedlicher zugehen möge!



Auf dem Weg zu den Träumen seiner Freunde begegnet der Muskelschlumpf vielen Tieren ...



... die ihm alle im Kampf gegen den bösen Alptraum-Zauber helfen.

Stay Tuned! Kommende Top-Titel?

Auch die Zukunft sieht für den Game Boy Color rosig aus. Neben den bestätigten Titeln auf dieser Seite beschäftigt sich Imagineer mit der Entwicklung von drei Color-Titeln. *Mr. Do!* ist ein klassisches Arcade-Actionspiel. Desweiteren können wir uns auf *Quest Puzzle* freuen, in dem die Charaktere von *HMC* benutzt werden. Das *Holy Magic Century*-Rollen-spiel selbst kommt im ersten Quartal '99.

Pitfall



Eine feurige Überraschung blüht dem, der von der Plattform stürzt.

Hamster Paradise



Füttern, Spielen, Saubermachen: Hamster Paradise ist ein Tamagotchi.

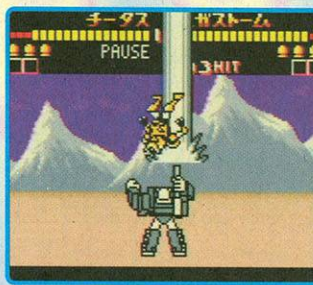
Moomins? Mummins!



Die Mummins erleben spannende Abenteuer in der Fremde.

Beast Wars

Beast Wars ist derzeit eine interessante computeranimierte TV-Trickserie. Takara hat dazu ein Beat'em Up (bislang ohne deutschen Vertrieb) in Vorbereitung. Wandelbare Kampfroboter mit tierischen Formen sind die Stars der Geschichte.



Natürlich gibt es auch hier wieder jede Menge Special Moves.



Verwandelte Roboter (rechts: ein Panzer) haben neue Moves.

Gerüchte-Küche

Das kennen wir ja: Sobald ein neues Videospiel-System herauskommt, rumort es in der Gerüchteküche. Wir haben uns dort mal umgehört:

Atari Classics 1 & 2

Castlevania
Game & Watch Gallery 3

Kid Icarus
Lion King 2: Simba's Pride

Might & Magic
Puyo Puyo
Rayman

Robotron

Rush 2: Extreme Racing USA

Hasbro oder Midway, wer bringt es heraus? Kommen wird es ganz bestimmt.

Welches auch immer kommt: Es kommt eins! Bislang unbestätigt, aber so sicher wie das Amen in der Kirche.

War in Europa nicht der Hit. Unwahrscheinlich. Disney plant Großes für Videospiele. Da ist dieser Titel nur einer von zahlreichen Kandidaten. Soll von Ubi Soft entwickelt werden.

In Japan bestätigt, für Europa wahrscheinlich. Nicht unwahrscheinlich, da gerade *Rayman* (N64) entwickelt wird.

Eine der Spielhallen-Umsetzungen, vor denen wir uns kaum schützen können. Das kommt bestimmt.

Teil 1 ist bestätigt. Wenn der sich gut verkauft, ist dieses Spiel so gut wie programmiert.

Folgende Game Boy-Spiele sind geplant:

1998

Bomberman Pocket (Nintendo)
A Bug's Life (THQ)
Game & Watch Gallery 2 (Nintendo)
Gex: Enter the Gecko (Crave/Acclaim)
Men In Black: The Series (Crave/Acclaim)
Montezuma's Return (Take 2)
NBA Jam 99 (Acclaim)
Quest for Camelot (Titus)
Small Soldiers (THQ)
Tetris DX (Nintendo)
Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim)

1999 (im ersten Halbjahr)
720 Skate Boarding (Midway)
Bugs Bunny: Crazy Castle 3 (Kemco)
Bugs & Lola Bunny: Operation Karotten (Infogrames)
Conker's Pocket Tales (Rare/Nintendo)
Defender/Joust (Midway)
Klax (Midway)
Legend of Zelda: Link's Awakening (Nintendo)

Mortal Kombat IV (entschärft, Midway)
NBA In the Zone '99 (Konami)
NFL Blitz (Midway)
Pitfall: Beyond the Jungle (Crave Entertainment)
Rampage World Tour (Midway)
Rugrats The Movie (THQ)
San Francisco Rush (Midway)
Schlumpfe: Alptraum (Infogrames)
Shadowgate (Kemco)
Shanghai Pocket (Sunsoft)
South Park (Acclaim)
Spy Hunter/Moon Patrol (Midway)
Top Gear Rally (Kemco)
Twouble (Infogrames)
Yoda Stories (THQ)

1999 (später)
Deja Vu II: Ace Harding (Nintendo)
Hercules: The Legendary Journeys (Titus)
Panda Love (Hudson)
Paper Boy (Midway)
Pocket Family (Hudson)
Xena: Warrior Princess (Titus)

Die neue Gerechtigkeitsliga!

JLA



Die größten
Superhelden
aller Zeiten
in einem
Team!

Dino
COMICS

JEDEN MONAT NEU – NUR DM 4,90!



All rights reserved. All elements are the property of DC Comics.

Small Soldiers

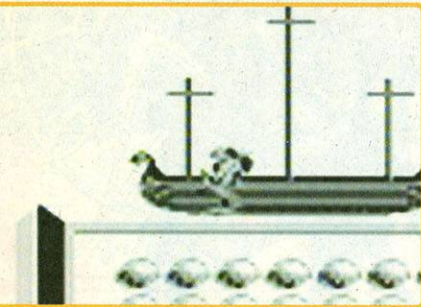
Die Welt der Spielzeuge ist in Gefahr und nur ihr könnt sie retten. Ihr schlüpft in die Rolle von Archer, dem edlen Anführer der Gorgonites, und müsst den Kampf gegen die Com-

groß. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigt ständig an, so ist Langzeitmotivation garantiert. Das Spiel ist mit einem Passwortsystem versehen



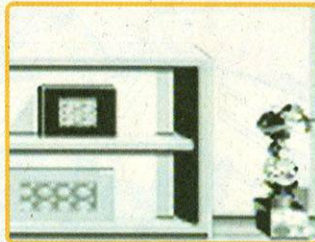
Nach jeder erfüllten Mission werdet ihr durch ein Bild belohnt.

um Spielstände zu speichern und dann in späteren Leveln zu starten. Archer kann mit seinem Bogen Gegner beseitigen. Diese sind aber alle mit besseren Waffen ausgestattet. Versucht ihnen auszuweichen um keine Energie zu verlieren. Man kann sich auch ducken und so den Schüssen ausweichen.

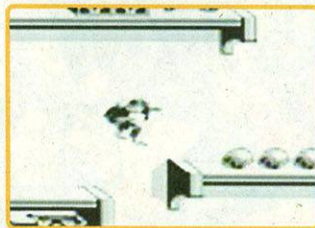


Auch an den Masten des Schiffs könnt ihr euch hochziehen.

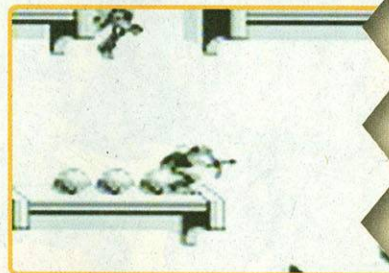
mando Elite gewinnen. Die elf Missionen führen euch durch viele Passagen des Films. Dabei müsst ihr Freunde ausfindig machen, Teamkameraden befreien und das fantastische Land Gorgon finden. Die Level sind sehr abwechslungsreich und



Die Sprung-Kisten helfen euch über höhere Hindernisse.



Für weitere Sprünge braucht ihr mehr Anlauf.



Nehmt euch vor den fliegenden Mitgliedern der Commando Elite in Acht.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70,- DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Passwörter, original Charaktere aus dem Film
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Ein tolles Spiel mit viel Action und auch Taktik. Die großen Level laden zum ausgiebigen Erkunden ein. Für Freunde des Genres ist **Small Soldiers** auf alle Fälle eine Überlegung wert. *gs*

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 100 DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Termin: März 99
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Passwörter, Rumble Pak-kompatibel
Genre: Puzzle

Fazit

Leider ist noch kein Fazit möglich, da das Spiel erst im März '99 erscheint. *gs*

Charlie Blast's Territory

Ein wirklich lustiges 3-D-Puzzle wird im März für das Nintendo 64 erscheinen. **Charlie's Blast's Territory** bietet 60 Level puzzeln pur. Erobert sechs Welten mit je 10 Abschnitten. Verschiebt die Bomben so, dass sie alle auf einmal explodieren. Seht euch das Level an und entwickelt eine Strategie um es zu knacken. Gespielt wird mit einer von vier absolut komischen Figuren. Für fünf gelöste Puzzle gibt es eine Bonusstage, die dann auch im Multiplayer-Modus gespielt werden kann. Sind alle

Durch die vielen Perspektiven könnt ihr euch das Spielfeld genau ansehen.



Level freigeschaltet, kann man mit bis zu vier Leuten durch 45 Multiplayer-Level um die Wette puzzeln. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Mehrspieler-Modi: den Survival- und den Territorium-Modus. Beim ersten Modus geht es darum der letzte Überlebende zu sein. Im Territorium-Modus gilt es möglichst viel Land durch geschicktes Sprengen zu ergattern. Der Spieler mit dem meisten Land ist Sieger der Partie.

Wenn ihr etwas falsch gemacht habt, fliegt ihr auch in die Luft.



Durch strategisches Verrücken der Bomben löst ihr das Rätsel.



Star Wars: Rogue Squadron

Es gab da einmal ein Level, von dem sprach jeder nur als „Snowspeeder“. Na, wisst ihr schon, worum es geht? Na klar, *Star Wars: Shadows of the Empire*.

Ein alter Hut, ganz sicher, aber dieses Level war das beliebteste im ganzen Spiel. Und genau deshalb hat LucasArts es auch als Vorbild für alle 16 Level von *Star Wars: Rogue Squadron* genommen. Damit steht eines wohl schon fest: Das Spiel ist diesmal absolut auf Action ausgelegt.



Die Schießereien sind auch grafisch sehenswert.



Da fliegen sie wieder und nehmen den Kampf gegen das Imperium auf.

Oberstes Ziel ist natürlich wieder einmal der Kampf gegen das Imperium.

Ihr seid dabei das „Mädchen für alles“, auch Luke Skywalker genannt. Keine Angst, langweilig wird euch sicherlich nicht: Ständig gibt es neue Missionen, mal müsst ihr dabei einfach bestimmte Ziele finden und zerstören, ein anderes Mal sollen Handelsschiffe geschützt wer-

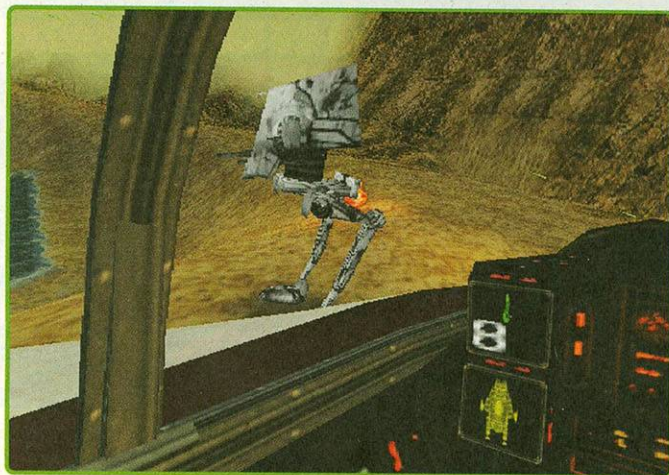
den. Nur gut, dass euch dafür alle bekannten *Star Wars*-Raumschiffe zur Verfügung stehen. Mit ihnen fliegt ihr zu insgesamt 15 Planeten und erfüllt dort eure Aufträge – vorausgesetzt, die Krieger des Imperiums machen keinen Weltraumschrott aus euch ...



Luftkämpfe, wo man hinschaut: Entweder im Weltraum ...



... oder eben auch über einem der zahlreichen Planeten.



Findet ihr das etwa eine sonderlich erfreuliche Aussicht aus dem Fenster?

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: –

Hersteller: LucasArts/
Factor 5

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 128 Megabit

Features: Rumble Pak-
kompatibel, deutscher Text

Genre: 3-D-Shooter

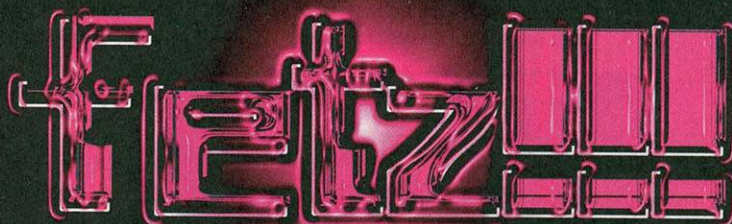
Fazit

Star Wars: Rogue Squadron hält, was wir alle uns davon versprochen haben. Ob Grafik oder Sound, an beidem gibt es einfach nichts zu meckern. Vor allem könnte die echte *Star Wars*-Atmosphäre kaum besser rübergebracht werden. Nur schade, dass es keinen Mehr-Spieler-Modus gibt ...

og/nis



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!



Nintendo

GAME BOY
Color

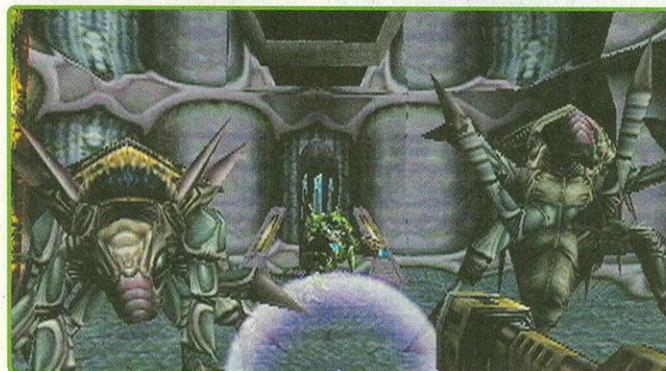
Turok 2: Seeds of Evil

Durch den Lärm des Kampfes mit dem Campaigner (wir erinnern uns an das erste Turok-Spiel) ist ein noch stärkerer Widersacher erwacht: der Primagen. Vor Urzeiten stürzte er mit seinem Raumschiff über dem Lost Land ab. Seit dieser Zeit ist er in seinem Gefährt eingeschlossen. Nun hat er eine Armee ausgesandt die Welt für ihn zu erobern und ihn letztendlich aus seinem Gefängnis zu befreien. Der einzige, der ihn noch stoppen kann, ist Turok. Also schlüpft ihr ein zweites Mal in die Rolle des India-

Auch im zweiten Teil verfügt Turok über ein vielseitiges Waffenarsenal.



ners. Auf seinem Feldzug gegen Primagen und dessen Armeen wird er durch Adon, eine Abgesandte der Ältesten, unterstützt. Sie gibt ihm nicht nur nützliche Tipps, sondern lässt ihn auch abspeichern, sobald er ihre Pyramide gefunden hat. Außerdem kann er in der Pyramide noch seine Energie und Munition auffüllen. Durch die Unterstützung des Expansion Paks haben die Programmierer eine noch nie dagewesene Brillanz der Grafik erreicht. Doch auch ohne diese



Die Armee des Primagen besteht aus Aliens der unterschiedlichsten Arten.

Speichererweiterung ist Turok 2: Seeds of Evil durchaus ein würdiger zweiter Teil.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 100,- DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: Dezember
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 256 Megabit
Features: deutscher Text, Rumble Pak-, Controller Pak- und Expansion Pak-kompatibel
Genre: Ego-Shooter

Fazit

Mit Turok 2: Seeds of Evil setzt Acclaim die Messlatte für Ego-Shooter und Grafik auf dem N64 wieder einmal ein ganzes Stück höher. Wer in seiner Sammlung kein Turok 2 vorweisen kann, hat echt was verpasst. jvn



Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Gremlin/DMA
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Modul-interner Speicher, deutscher Text
Genre: Action-Adventure

Fazit

Die Programmierer von Body Harvest haben weniger auf grafische Feinheiten geachtet und sich mehr dem Spielspaß verschrieben. Und das ist ihnen gelungen: Wer actiongeladene Abenteuer mit Rollenspieleinslagen mag, ist mit Body Harvest garantiert gut beraten. jvn

Body Harvest

Die Welt wurde von insektenähnlichen Aliens angegriffen. Ihre Hauptnahrungszeit besteht natürlich aus Menschen. Nur wenige Bewohner der Erde konnten sich auf eine Raumstation retten. Mit einer Zeitmaschine begeben sich Adam und seine vorgesetzte Kommandantin Daisy zu dem Zeitpunkt zurück, als die Invasion startet. Ihr schlüpft jetzt in die Rolle Adams, der schwerbewaffnet den Aliens Widerstand leistet und die Menschen vor ihrem vermeintlichen Schicksal bewahrt. Dabei könnt ihr jedes Fahrzeug, das euch in die Quere kommt, benutzen um schneller voranzukom-



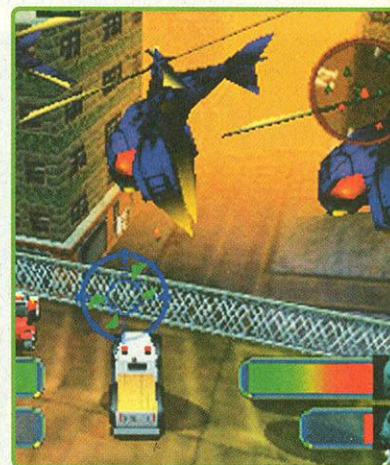
men. Außerdem gibt euch jedes Gefährt einen gewissen Schutz vor Angriffen. Neben dem Kampf gegen die Aliens muss Adam auch noch gewisse Aufgaben erfüllen. Mal blockieren Steine seinen Weg, die er umgehen

oder wegräumen muss. Ein anderes Mal ist eine Brücke hochzufahren oder ein bestimmtes Fahrzeug zu entdecken.

Unter Wasser bekommt es Adam nicht nur mit den Aliens zu tun.

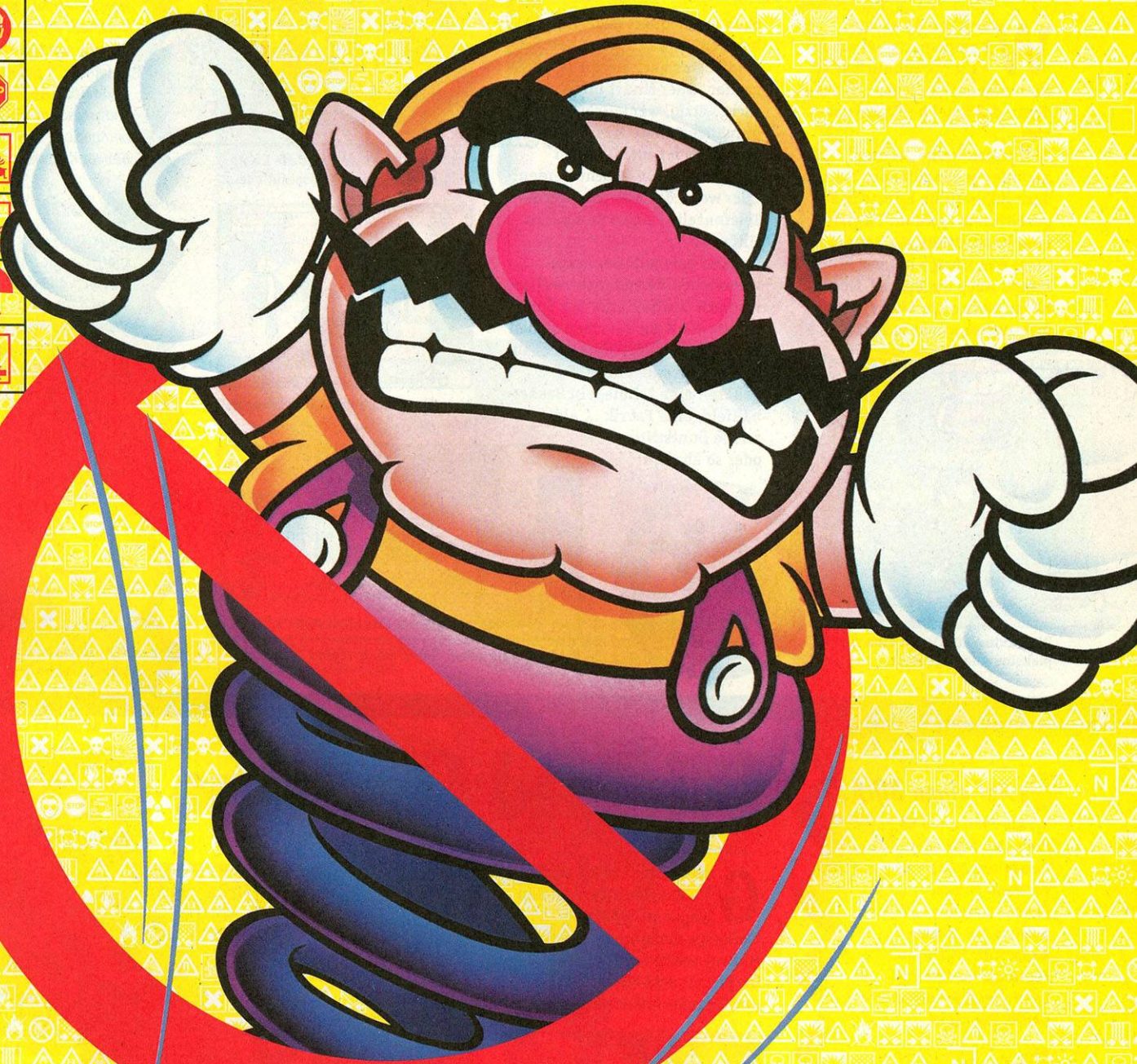


Auch im dicksten Schneegestöber haben es die Aliens auf Adam abgesehen.



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!!!



Rakugakids

Was kann an einem Kampfsportspiel schon außergewöhnlich sein? Nun, eigentlich nichts – es sei denn, das Spiel heißt *Rakugakids*.

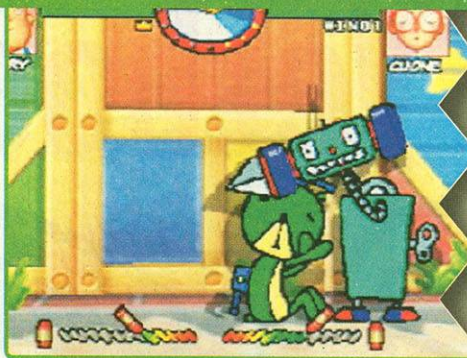
Hier treten keine „echten“ Kämpfer gegeneinander an, sondern liebevoll im Buntstift-Stil gezeichnete Figuren. Das ist zwar das auffälligste, längst aber nicht das einzige ungewöhnliche Detail: Auch die Special-Moves haben es in sich. Sind sie normalerweise nur zum Fertigma-

chen des Gegners gedacht, bringen sie den Spieler bei *Rakugakids* auch noch zum Lachen. Oder findet ihr es nicht witzig, wenn Gegner durch megalaute Musik aus übergroßen Lautsprechern zum Umfallen gebracht werden? Oder wenn der Kämpfer aus der Telefonzelle seinen Kumpel zu Hilfe ruft?

Konami bringt diesen ungewöhnlichen Vertreter seines Genres nach Deutschland. Der Spieler hat die Wahl zwischen sieben Figuren, gekämpft wird an ebenso vielen Schauplätzen. Dazu gehören eine Schule, ein Basketballfeld, eine Fabrik ... Also ran an die Buntstifte – oder so ähnlich!



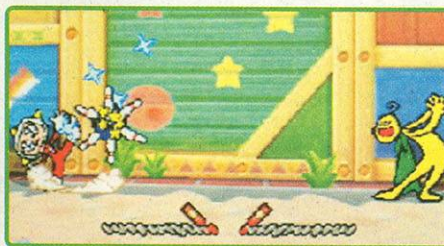
Die Kaktus-Attacke ist eine ziemlich pieksige Angelegenheit.



Für Spezialattacken muss die Leiste am unteren Bildrand ausgefüllt sein.



Jerry kann von beiden Seiten angreifen.



Val kegelt als gelber Gnom seine Gegner gerne um.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak-kompatibel
Genre: Kampfsportspiel

Fazit

Prügelspaß statt Kampfsportfrust ist hier angesagt. Was sich allerdings enorm störend auswirkt, ist die Tatsache, dass *Rakugakids* nur mit dem Steuerkreuz, nicht aber mit dem Analog-Stick spielbar ist. nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 150,- DM
Hersteller: Avalanche
Vertrieb: Midway
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 64 Megabit
Features: Rumble Pak-, Controller Pak-kompatibel
Genre: Rennspiel

Fazit

Ein Spiel für Puristen: Wer auf Truck-Rennen in heißem Wüstensand steht und sich dabei nicht von mittelmäßiger Grafik mit ständigen Pop-Ups stören lässt, der ist hier richtig. Und wer auf coole Sounds steht, der sollte einmal Reinhören ... nis

Off-Road Challenge

Große dicke Reifen sind es, die das Besondere an den Wagen in *Off-Road Challenge* ausmachen. Denn Midway schickt die Spieler mit insgesamt acht Monster-Trucks und Buggies auf die Strecken.

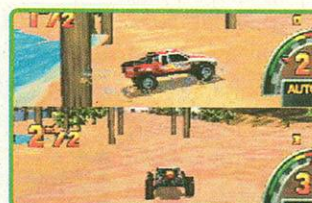


Jetzt aber Beeilung, den da vorne holt ihr schon noch ein ...

Das Spiel ist die Umsetzung eines Arcade-Titels und setzt vor allem auf typische Trucker-Rennen. Dabei spielt es keine große Rolle, für welches Fahrzeug ihr euch entscheidet oder welchen Kurs ihr gerade fahrt – hauptsächlich, das Rennen macht Laune. Ihr könnt das Gaspedal auf sechs Strecken kräftig durchtreten und den heißen



Wüstensand aufstauben lassen. Dabei solltet ihr allerdings nicht erwarten, dass bei *Off-Road Challenge* der Name Programm ist. Unsichtbare Wände machen es unmöglich die Strecken zu



Na, wer von den beiden hat denn da gerade den falschen Weg gewählt?



Springen und Gegner rammen – das macht in diesem Spiel ganz besonders viel Spaß!

verlassen und tatsächlich „offroad“ zu fahren. Dafür gibt es zahlreiche Hindernisse, etwa andere Trucks, Züge und herunterfallende Steine, über die ihr in Querfeldein-Manier drüberfahren könnt. Und wem alleine zu wenig los ist, der kann sich auch einen Freund einladen und mit ihm über die sandigen Pisten heizen.



Auch gegen einen Freund könnt ihr fahren.

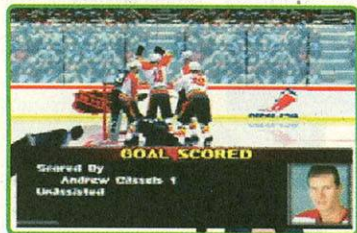
NHL Breakaway '99

Die Fortsetzung von Acclams Eishockey-Hit *NHL Breakaway '98* kommt wieder pünktlich zum Saisonstart der NHL. Die Optionen fallen wie gewohnt vielfältig aus und lassen keine Wünsche offen. Auch die Modi reichen völlig aus. Ob Freundschaftsspiel, eine ganze Saison oder die Play-Offs, alles kann gespielt werden.

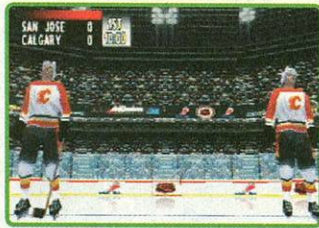


Aus der Sicht des Goalies wirken gegnerische Angriffe noch bedrohlicher.

Natürlich sind wieder alle original NHL-Teams inklusive Spielern vertreten. Sogar mit internationalen Teams kann gespielt werden. Wenn euch das noch nicht reicht, dann könnt ihr auch eigene Spieler „basteln“

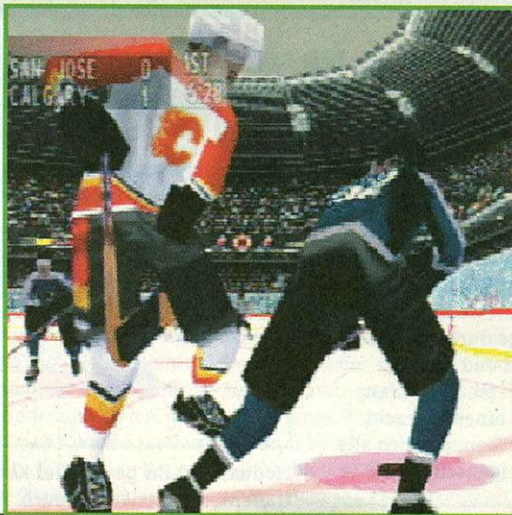


Nach einem Tor ist die Freude groß und die Gegner liegen vor Ärger auf dem Boden.



Vor dem Spiel werden erstmal alle Spieler vorgestellt.

und so ganze Traum-Teams erstellen. Dabei können das Gewicht, die Schlaghand und sämtliche Stärken des Spielers wie zum Beispiel Ausdauer, Schusskraft und Geschwindigkeit selbst festgelegt werden. Erstellte Spieler können wie alle anderen eingestellten Optionen auf dem Controller Pak gespeichert werden. Das Spiel ist sehr schnell und bietet jede Menge Spaß und Action. Auch ein Shootout-Modus, in dem Penaltyschüsse geübt werden können, ist vorhanden. Die Kameraperspektiven ermöglichen für jeden die richtige Sicht.



In der TV-Perspektive seht ihr das Spiel aus nächster Nähe. Dies bedarf beim Spielen aber etwas Übung, da man leicht die Übersicht verliert.



Den Bully sieht man unabhängig von der Kameraperspektive immer von oben.



Läuft man sich frei, braucht man nur noch auf einen Pass zu warten.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 110,- DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Sport-Simulation

Fazit

NHL Breakaway '99 ist zwar eine gelungene Weiterentwicklung zur '98er Version, bietet aber nicht sonderlich viel Neues. Deshalb ist für Besitzer der '98er Version zu überlegen ob sich ein Umstieg lohnt. Aber trotzdem ist das Gameplay klasse und kann sogar Nicht-Eishockey-Fans begeistern. Lediglich die Grafik hätte etwas besser ausfallen können.

gs



Gleich drei verschiedene Spielmodi -
 da wird es keinem so schnell langweilig!
 Ob Du gegen Deinen Game Boy
 oder gegen einen Freund spielst, ist dabei egal.



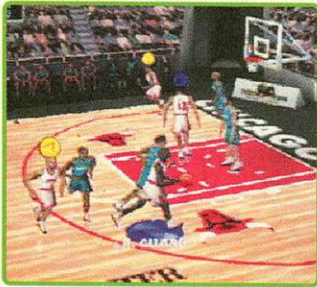
INFOGRADES
 DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY™

NBA Jam '99

NBA Jam '99 ist eine Basketball-Simulation, gespickt mit Action-Elementen. Ihr könnt euch zwischen einem Arcade-Spiel, einem Simulations-Modus und dem Jam-Modus entscheiden. Der Jam-Modus ist an die SNES-Version angelehnt, erreicht aber nicht deren Suchtfaktor. Der Simulations-Modus bietet ein recht realistisches Gameplay, kann aber nicht so ganz begeistern. Der Arcade-Modus verbindet die Optionen der beiden anderen Modi. Natürlich stehen euch alle NBA-Teams und die



Die Spieler können durch bestimmte Tasten direkt angespielt werden.



Im Arcade-Modus darf für einen guten Dunk auch mal gerempelt werden.

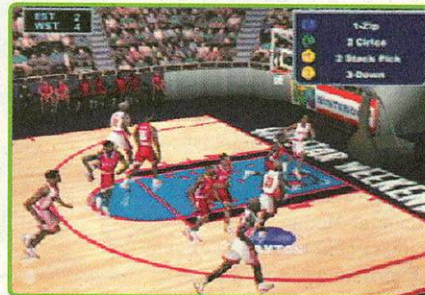
Allstar-Teams mit vielen Spielern zur Auswahl. Auch die Spieleraufstellung und die Strategie kann festgelegt werden. Schöne Aktionen im Spiel werden gleich wiederholt und sind toll anzusehen. Durch die vielseitigen Einstellungsmöglichkeiten könnt ihr euch das Spiel nach Maß zuschneiden. Sogar der 3-Punkte-Contest der Allstar Week-ends kann gespielt werden.



Gute Aktionen werden gleich durch ein Replay belohnt.



Beim 3er Shoot Out müsst ihr in einer Minute so viele Bälle wie möglich versenken.



Auch die Taktik kann im Spiel verändert werden.

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 110,- DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel
Genre: Sport-Simulation

Fazit

NBA Jam '99 kann mit vielen Optionen und Modi aufwarten. Das Spiel selbst ist etwas langsam, spielt sich aber gut. Grafisch ist die Vorstellung nichts Besonderes, sondern eher Durchschnitt. Leider hat es nur noch wenige Elemente des SNES-Klassikers. gs

Auf einen Blick

System: Nintendo 64
Preis: ca. 130,- DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Termin: ab Februar
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 96 Megabit
Features: Controller Pak- und Rumble Pak-kompatibel
Genre: Sport-Action

Fazit

Twisted Edge bietet viel Abwechslung (Strecken, Fahrer und Boards), kann grafisch aber nicht ganz überzeugen. Der Schatten des Boarders bewegt sich lieblos und nicht simultan. Wirklich gut hingegen ist die Trick-Vielfalt. Leider ist die Steuerung nicht ganz ausgereift und erschwert das Spiel. gs

Twisted Edge

Rein in die warmen Klamotten und rauf aufs Board. Bei Twisted Edge werdet ihr über insgesamt sechs Hauptstrecken gejagt. Im Laufe des Spiels erweitern sie sich auf bis zu dreißig, was durch Streckenerweiterungen und Spiegelungen möglich ist. Am Anfang dürft ihr euch einen von acht Fahrern aussuchen, die sich alle in ihren Fahreigenschaften



Der geteilte Bildschirm lässt eine gute Sicht zu.

unterscheiden. Als nächstes wird das Board ausgewählt. Hier stehen euch sieben verschiedene Modelle zur Wahl. Dann müsst ihr euch nur noch für einen der drei Modi entscheiden und es kann losgehen. Im Competition

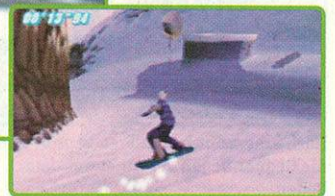


Modus fahrt ihr gegen drei Kontrahenten. Platziert ihr euch nach drei Strecken auf einem der ersten drei Plätze, steigt ihr in die nächste Klasse auf. Insgesamt gibt es sechs Level. Außerdem gibt es einen Trainingsmodus, in dem ihr Sprünge üben sollt. Ihr könnt dann auch mit-



So kurz vor der Ziellinie bloß keinen Fehler machen.

Landet ihr nach einem Sprung erfolgreich, gibt euch das einen Geschwindigkeitsschub.



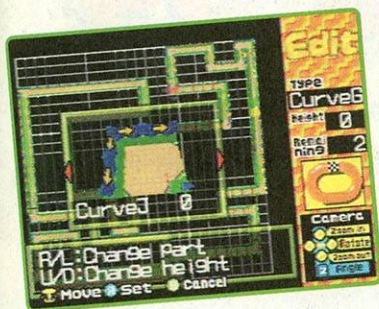
Für mutige Sprünge gibt es die meisten Punkte.

tels Ghost-Modus gegen euch selbst fahren. Natürlich gibt es auch einen 2-Spieler-Modus, der euch harte Duelle gegen einen eurer Freunde ermöglicht.



Auf der Brücke solltet ihr vorsichtig sein um nicht zu stürzen.

Penny Racers



Allein mit dem Editor könnt ihr einige Zeit verbringen ...

Aber zurück zur Schadenfreude: Wer es schafft zu den drei Schnellsten eines Rennens zu gehören, der darf den Verlierern wertvolle Extras klauen. Anders als in Spielen dieser Art üblich könnt ihr die Goodies nämlich nicht auf der Strecke einsammeln, sondern müsst sie euch durch gute Leistung verdienen und den Gegnern wegnehmen.

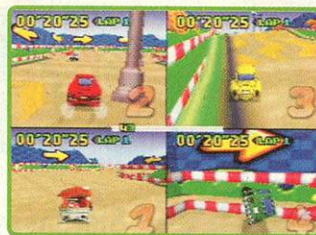
Interessant ist bei Penny Racers der Streckeneditor. Hier könnt ihr eigene Kurse gestalten. Und was für welche: Als Streckenelemente stehen euch Wasserläufe, Bäume und 170 „normale“ Straßensteine zur Verfügung. Die so gestalteten Strecken könnt ihr allerdings nur im Time Trial-Modus anwählen.

Schadenfreude ist die schönste Freude oder wie war das doch gleich? Wer jetzt eifrig genickt hat, dem wird Penny Racers ganz besonders gut gefallen ...

Zunächst einmal handelt es sich um ein „ganz normales“ Rennspiel, konzipiert nach dem großen Vorbild Mario Kart 64. Das Ganze dann ausgelegt auf aufziehbare Spielzeugautos. Sucht euch eines der Gefährte aus, dann kann es auf insgesamt acht Strecken losgehen. Ob Eis und Schnee, Großstadtschunegel oder Vulkane – passt auf die Schlaglöcher und anderen Gefahren auf!

Aber zurück zur Schadenfreude: Wer es schafft zu den drei Schnellsten eines Rennens zu gehören, der darf den Verlierern wertvolle Extras klauen. Anders als in Spielen dieser Art üblich könnt ihr die Goodies nämlich nicht auf der Strecke einsammeln, sondern müsst sie euch durch gute Leistung verdienen und den Gegnern wegnehmen.

Interessant ist bei Penny Racers der Streckeneditor. Hier könnt ihr eigene Kurse gestalten. Und was für welche: Als Streckenelemente stehen euch Wasserläufe, Bäume und 170 „normale“ Straßensteine zur Verfügung. Die so gestalteten Strecken könnt ihr allerdings nur im Time Trial-Modus anwählen.



Im Vier-Spieler-Modus geht erst so richtig die Post ab.



Es braucht schon einige Übung so ein kleines Spielzeugautos über die verschiedenen Kurse zu steuern. Aber ihr schafft das!



Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 150,- DM

Hersteller: Takara

Vertrieb: Konami

Termin: Februar

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 96 Megabit

Features: Controller Pak-kompatibel

Genre: Rennspiel

Fazit

Penny Racers orientiert sich am großen Vorbild Mario Kart, schafft es allerdings nicht ganz, dessen Witz und Spritzigkeit umzusetzen. Der Erscheinungstermin wurde kurzfristig noch einmal verschoben, weil Takara noch einiges überarbeiten möchte. Eines steht allerdings jetzt schon fest: Ein riesengroßer Pluspunkt ist der Streckeneditor, der wirklich Spaß macht! og/nis

Auf einen Blick

System: Nintendo 64

Preis: ca. 100,- DM

Hersteller: Taito

Vertrieb: Acclaim

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-4 Spieler

Kapazität: 64 Megabit

Features: Rumble Pak- und Controller Pak-kompatibel

Genre: Puzzle

Fazit

Bust-a-Move gehört zu den Klassikern unter den Puzzlespielen. Das beweist auch der dritte Teil wieder. In gewohntem Stil und mit altbekanntem Bubble-Sound bringt Bust-a-Move 3 einige neue Optionen mit, die das Kaufen dieses Moduls lohnenswert machen. Vor allem die Tatsache, dass jetzt endlich bis zu vier Spieler auf die Blasen schießen können, macht das Spiel zum Hit. nis

Bust-a-Move 3

Der Blick konzentriert, noch ein kurzer Druck auf den Analog-Stick – Feuer! Ja, der Schuss saß, gleich mehrere bunte Kugeln sind geplatzt und haben andere runterfallen lassen.

Wer hätte es noch nicht erkannt, das geniale Spielprinzip von Bust-a-Move. Jetzt erscheint der dritte Teil des Puzzle-Klassikers für das N64. Und wenn über den Vorgänger oft gesagt wurde, er sei einer der besten Zwei-Spieler-Titel, dann will sich der dritte Teil diese Ehre für den Vier-Spieler-Modus sichern. Als erstes Puzzlespiel auf dem N64 ermöglicht es euch Bust-a-Move 3 nämlich gegen bis zu drei eurer Freunde anzutreten. Das werden lange Winternächte ...

Die Grafik wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert und das Spiel hat zudem einige Neuerungen zu bieten: Ihr könnt euch einen von acht Charakteren aussuchen, mit dem ihr auf Blasenjagd gehen wollt. Neben einigen interessanten Modi (gegen den Computer, gegen die Zeit, quer durchs Alphabet etc.) könnt ihr außerdem euer eigenes Puzzle gestalten – probiert es aus, das ist eine spaßige Angelegenheit.



Diesmal dürft ihr euch aus acht Charakteren einen aussuchen.

Na, mit zwei grünen Kugeln hintereinander sollten einige andere zum Platzen zu bringen sein ...



Na endlich: Jetzt könnt ihr Bust-a-Move auch zu viert spielen.



Stellt euch mit dem Editor eigene knifflige Puzzles zusammen.



Castlevania 64

Sie hassen Knoblauch und sie lieben Blut: Vampire! Schon seit Jahren werden sie erbarmungslos vom Belmont-Clan über die Konsolen gejagt. Jetzt flüchten die Blutsauger mit Konamis Hilfe aufs N64. Schneider Belmont steht schon bereit ...



Mit seiner Peitsche ist Schneider Belmont bestens ausgerüstet.

Tiefe Nacht in Transsilvanien, flatternde Fledermäuse, heulende Wölfe. Ein Schloss, bedrohlich wirkend, sein Besitzer ein echter Graf. Einer mit besonders spitzen Eckzähnen ...



Gut zielen will gelernt sein – und zwar möglichst schnell.

Na klar, es geht um Dracula. Und wenn er auf einer Nintendo-Konsole auftaucht, heißt das Spiel natürlich *Castlevania*. Mit ebensolcher Regelmäßigkeit taucht dann irgendwo ein Belmont auf!

Alles alt und doch neu

Es ist bereits das 14. (!) Mal, dass Konami einen aus dem Vampirjäger-Clan der Belmonts gegen die Blut-

Der Herrscher über alle Blutsauger gibt sich nicht so schnell geschlagen.



Oba aus diesem Tor wohl gleich ein Vampir gestürzt kommt?

sauger in den Kampf ziehen lässt. Schauplatz der Jagd nach Dracula und seinen Heerscharen wird zum ersten Mal das Nintendo 64 sein.

1987 erschien das erste *Castlevania* auf dem NES, das N64-Spiel trägt den gleichen Titel – sieht man einmal vom Zusatz 64 ab. Bewußte Anknüpfung an den kultigen Vorgänger also, obwohl *Castlevania 64* sich deutlich vom NES-Spiel abhebt. So ist es in 3-D programmiert, nutzt die Bandbreite der technischen N64-Möglichkeiten aus und bietet dem Spieler die Wahl zwischen zwei Charakteren.

Männlein oder Weiblein?

Schneider Belmont heißt der junge Mann, dessen erklärtes Ziel es ist, den Machenschaften Graf Draculas im ausgehenden 19. Jahrhundert ein Ende zu bereiten. Jahrelang hat er mit seiner Peitsche (die darf natürlich nicht fehlen) geübt, nun deutet alles auf eine Rückkehr des mächtigen Grafen Dracula hin.

Aber Schneider ist nicht der ein-

Licht und Schatten spielen eine große Rolle: Einige der Gegner können Helligkeit nicht ausstehen, andere haben im Dunkeln Angst ...



zige, der dem Vampir an den Krallen möchte. Auch Carrie Eastfield ist hinter Dracula her. Sie hat magische Kräfte, arbeitet ohnehin mehr mit dem Geist als Schneider, der eher auf körperliche Kraft setzt.

Handlung zusammen, es wird Nacht und – hoffentlich – auch wieder Tag. Je nachdem, welche Tageszeit gerade herrscht, tauchen dabei unterschiedliche Gegner auf.

Erwartungsvoll!

Waren die ersten Eindrücke des Spiels eher bescheiden, können wir es inzwischen kaum noch abwarten das Modul in die Finger zu bekommen. Wenn Grafik, Sound und Gameplay halten, was die Vorabversion versprochen hat, bedeutet das Spielspaß ohne Grenzen. Das Spiel soll Anfang nächsten Jahres erscheinen.



Carrie Eastfield bezwingt ihre Gegner mit sehenswerter Magie.

Ende gut, Vampire weg?

Je nachdem, für welche Figur sich der Spieler entscheidet, nimmt *Castlevania 64* einen anderen Verlauf. Schneider und Carrie treffen auf unterschiedliche Gegner, müssen jeder andere Rätsel lösen. Und für jeden der beiden gibt es zwei Spielenden: ein gutes und ein schlechtes ...

Alles beginnt im transsilvanischen Wald, wo der Spieler einen leblosen Körper findet. Was war passiert? Videosequenzen fassen zwischendurch den Fortgang der



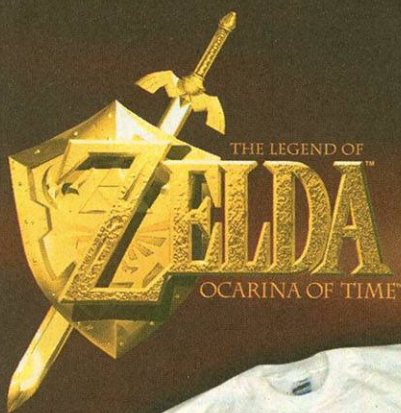
Kein Wunder, dass den beiden Helden manchmal die Knie zittern!



Draculas Helfer sind ziemlich klapprige Gestalten ...



Auch vor Sprungsequenzen darf Schneider nicht kneifen.

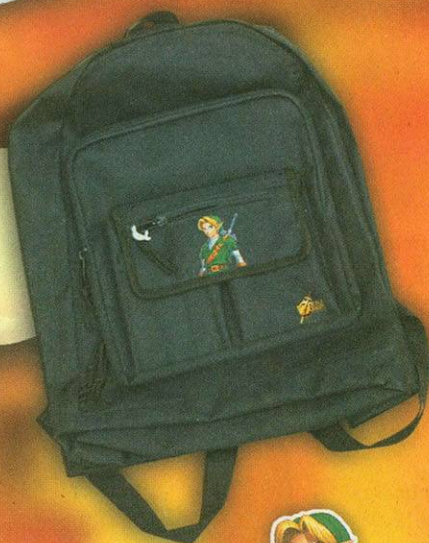


Kapuzensweater

Grau, Größe L	69,95 DM
Grau, Größe XL	69,95 DM
Schwarz, Größe L	69,95 DM
Schwarz, Größe XL	69,95 DM

T-Shirt

Weiß, Größe L	29,95 DM
Weiß, Größe XL	29,95 DM
Schwarz, Größe L	29,95 DM
Schwarz, Größe XL	29,95 DM



Rucksack
Schwarz
79,95 DM



Armbanduhr
Klettarmband, schwarz, Metallgehäuse
69,95 DM



Armbanduhr
Blau/rot, Standardverschluß
49,95 DM

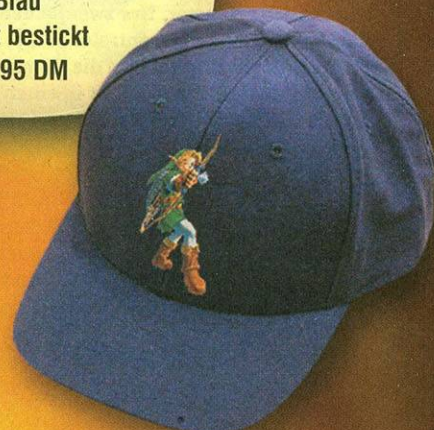


Becher
Weiß
19,95 DM



Pin
Link
2,95 DM

Baseball Cap
Blau
Front bestickt
39,95 DM



Such Dir was aus:

Zu bestellen in Deutschland:

- Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 0931/3545235
- Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640

Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:

- Gamebusters OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0)662/440144, Telefax: +43 (0)662/44014414

Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.



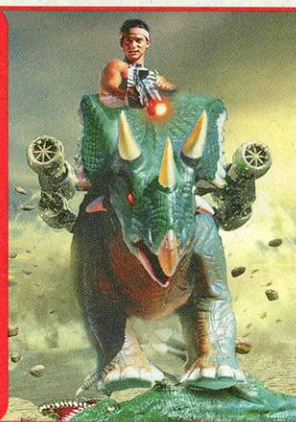
VORSCHAU

Southpark



Die Weihnachtszeit neigt sich dem Ende zu und immer neue Nintendo 64- und Game Boy Color-Spiele drängen auf den Markt. Freut euch auf die nächste NFV, denn da tauchen wir in die Tiefe des Lost Land und präsentieren euch einen Game Guide zu Acclains Superhit **Turok 2: Seeds of Evil** (N64). Natürlich darf die Legende unter den Abenteu-

Turok 2: Seeds of Evil



erspielen **Legend of Zelda: The Ocarina of Time** (N64) nicht fehlen. Auch **Body Harvest** und **Spacestation: Silicon Valley** (beide N64) werden wieder mit von der Partie sein. Review-fähige Versionen von **S.C.A.R.S.**, **Southpark**, **Top Gear Overdrive** und **Star Shot: Space Circus Fever** (alle N64) haben

Star Shot



sich auch schon angekündigt. Für den Game Boy Color stehen Titel wie **Bugs Bunny & Lola Bunny: Operation Karotten**, **Turok 2**, **NBA Jam '99** und **Sylvester & Tweety: Vogel zum Frühstück** auf dem Programm. Also dann bis zum 24. Februar an eurem Kiosk!

S.C.A.R.S.



Gruselkabinett für das N64!

Activision bringt Anfang 1999 die N64-Version von **Nightmare Creatures** nach Deutschland. Die Geschichte soweit: Im 19. Jahrhundert entwickelt der verrückte Wissenschaftler Adam Crowley einen grauenhaften Virus. Dieser verwandelt die Bewohner einer Stadt in grässliche Monster. Nur zwei Helden können dieser Situation entgegenzutreten: Pater Ignatius Blackward, ein Priester und die Immunologie-Expertin Nadia F. Ihr schlüpft in einen der beiden Charaktere und steuert diesen in einer 3rd-Person-Perspektive à la *Tomb Raider* durch düstere, unheimliche Level. Dabei verfügt natür-

lich jeder der Charaktere über seine persönlichen Kampferfahrungen und -techniken.

Je tiefer ihr in die Welt von **Nightmare Creatures** eintaucht, desto gefährlicher werden die Gegner.



Mit ihren gefürchteten Kicks tritt Nadja ihre Gegner in Grund und Boden.



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), Jörg Reisinger (jr)/
Art + Work GmbH, Frankfurt

USA-Korrespondenz: Peer Schneider

Redaktionsadresse:

Nintendo Fun Vision,
Bernstr. 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,
Bernstr. 38, 60437 Frankfurt,
Telefon: (0 69) 5 00 80-50,
Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Lithografie: MType, Saarbrücken

Druck: GD Gotha Druck, Wechmar

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich
(zzgl. Sonderhefte)

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

Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Bernstr. 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. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

Titel: © 1998 Acclaim.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Bernstr. 38, 60 437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

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

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

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



Du willst alles



**Action Battle
+ Racing**

WWW.UBISOFT.DE

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.

FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

vivid image





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.

